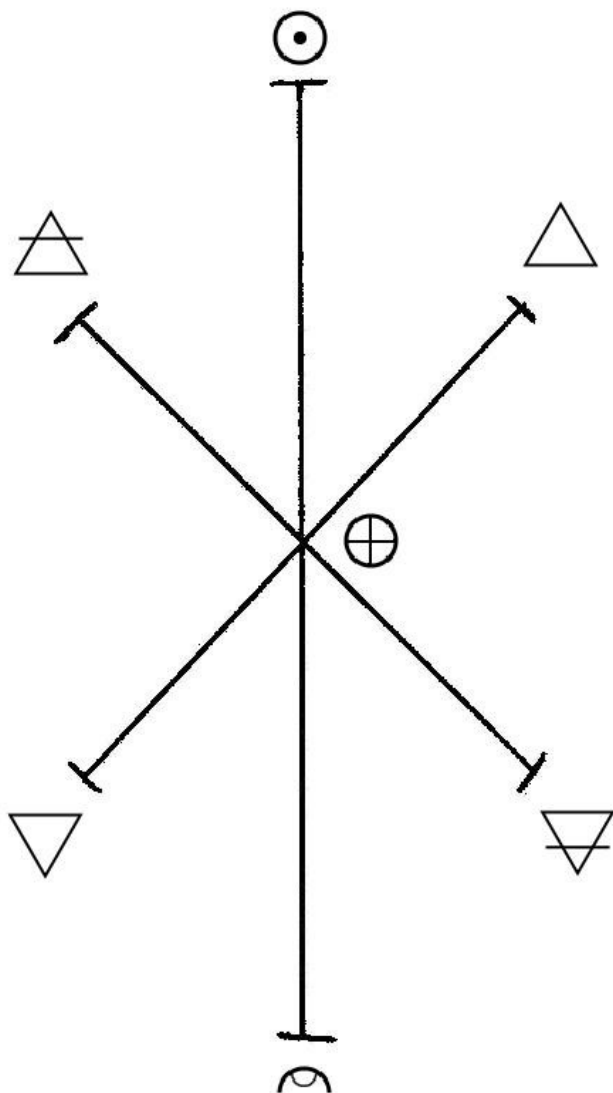


# Prima



Jeu de Rôle médiéval fantastique à inspiration alchimique  
où vous incarnerez la divinité de vos rêves.

Créé par Hugo Garcia-Cotte

Ce Jeu de Rôle ainsi que toutes les illustrations de ce livre sont placés  
sous la licence libre:

« Creative Commons 3.0 Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-  
Partage des Conditions Initiales à l'Identique » Pour plus  
d'informations : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>

# Table des matières

Prima.....	1
Introduction.....	4
1. Être Meneur de Jeu dans Prima.....	6
1.1. Mon univers.....	8
1.2. Comment déterminer la puissance d'un sort ?.....	9
2. Tout savoir sur les Providiae.....	12
2.1. Forces militaires.....	12
2.2. Les Gradés Providae.....	34
2.3. Artefacts Providae.....	34
2.4. Politique Providae.....	39
2.5. Jouer en territoire Providae.....	40
3. Données sur le continent primaire.....	41
4. Données sur le continent secondaire.....	46
5. Données sur le continent tertiaire.....	51
6. Données sur le continent de la Tour Sombre.....	55
7. Données sur les gardiens : .....	60
7.1. Devenir Gardien de l'eau.....	70
8. Les Titans.....	77
8.1. Le Titan du Feu.....	77
8.2. Le Titan des Profondeurs.....	80
9. Les 7 épreuves.....	83
9.1. Exemples de dragons:.....	87
10. Feuille de personnages importants.....	89
10.1. Le panthéon.....	89
10.2. Autres personnages importants non alignés.....	104
11. Bestiaire/Suivants Type.....	110
11.1. Explication des notations.....	110
11.2. Déterminer le coût en Fluide d'un suivant.....	111
11.3. Les animaux fantastiques.....	112
11.4. Exemple de Dragons.....	120
11.5. Les anciens Élémentaires.....	122

# Introduction

**D**ans Prima, vous allez incarner une divinité dans un univers médiéval fantastique.

Libre à vous de décider, au fil de votre progression, l'apparence et les pouvoirs de votre incarnation.

Les combats se feront le plus souvent sur de vastes champs de bataille, ainsi un système simplifié de jeu de figurines vous permettra de déverser votre courroux sur les hordes de mortels ayant osé vous défier.

À la tête d'une Cité, vous aurez également toute liberté d'imaginer et de mettre en place des plans diaboliques à grande échelle.

Sans aucune prétention d'exhaustivité ou d'exactitude, l'alchimie du moyen âge en Europe est une source libre d'inspiration pour ce jeu.

Le maître-mot de Prima est l'imaginaire. Dans ce jeu, pas de règles complexes et restrictives, en dehors des combats de masse, tous les jets de dés sont à l'appréciation du Meneur de Jeu.

Vous allez aimer la liberté d'action exceptionnelle que ce jeu vous offre.

N'avez-vous jamais rêvé de pouvoir jouer un colosse de feu, une gargouille d'obsidienne, une naïade ailée ou n'importe quel être fantastique issu de votre imagination?

Vous pouvez être le seigneur d'une puissante nation de bâtisseurs, de guerriers ou de poètes.

Contrairement à l'habitude, dans Prima, c'est vous qui montez les stratégies complexes ou élaborez les plans retors pour renverser l'empire.

Vous avez toute liberté d'action et l'univers évolue en fonction des actions des joueurs.

Ce livre est le livre du maître, il est réservée au Meneur de jeu et contient toutes les données sensibles que les joueurs ne doivent pas connaître. Comme par exemple le nombre de guerriers Providiae, les élémentaires félons travaillant pour les Providiae etc... Cette partie est donc un Gros Spoiler pour tous les joueurs. Il leur est déconseillé d'en poursuivre la lecture.

Bienvenue dans l'Univers de Prima.

## 1. Être Meneur de Jeu dans Prima

**L**e Meneur de jeu dans Prima est un élément crucial. Le jeu vous donne une très grande liberté de mouvement mais il vous donne également une très grande responsabilité. C'est à vous d'imaginer des intrigues plausibles mais aussi de rendre les combats et les actions de joueurs réalistes. Prima apporte beaucoup à un jeune Meneur de jeu, car les règles sont simples à maîtriser et le Meneur a un grand rôle à jouer. Mais il est vrai qu'il est surtout recommandé à un Meneur expérimenté, car alors le jeu révèle toute sa splendeur.

Cependant, si vous êtes un jeune Meneur de jeu, ne vous en faites pas. Premièrement tout le monde a été jeune Meneur de jeu et deuxièmement vos joueurs seront à priori de jeunes joueurs et donc ne verront pas vos éventuelles erreurs.

Deux premiers scénarios vous sont proposés. L'un est très facile à mener mais n'est pas très intense, l'autre nécessite l'installation d'une ambiance forte mais est très intéressant. À vous de voir, selon votre expérience de Meneur de jeu, lequel mener.

Être Meneur de jeu dans Prima est une expérience tout à fait satisfaisante, car les mécanismes de jeu vous permettent de créer l'univers et le jeu de vos rêves. Par exemple, le mécanisme des miracles peut à la fois être simplement décrit comme le stockage quantifié de Principe dans un objet, mais il peut aussi être décrit comme la puissance sacrée de ce même objet. Ainsi ce mécanisme de jeu autorise un joueur à puiser le sacré de son temple pour lancer une grande malédiction sur ses ennemis. A l'instant même où son terrible sort tombe sur ses adversaires, sa cathédrale s'effondre. Si vous relisez attentivement les règles, vous verrez qu'elles laissent toutes une grande liberté graphique au Meneur de jeu pour qu'il puisse pleinement rendre impressionnantes ses parties et que ses joueurs soient enchantés d'y vivre leurs aventures.

Les joueurs sont bien au centre de Prima, et c'est le but premier d'un jeu de rôle que d'amuser les joueurs, quitte à rogner sur les règles et sur les probabilités.

Si des joueurs souhaitent occire un grand seigneur, le Meneur de jeu doit orienter les probabilités (quitte à parfois tricher sur des dés) pour que la tâche paraisse impossible. Il doit bien se rendre compte que s'il était si facile de tuer un seigneur, il serait déjà mort. Il faut penser que ce seigneur doit forcément posséder des mages qui entourent sa forteresse de détecteurs magiques. De plus il se peut qu'il utilise des sosies s'il craint un assassinat. Et enfin il a probablement accès à une grande quantité de Principe qui lui permet d'utiliser des miracles pour sauver sa vie. Cependant, si les joueurs après une très longue quête parviennent petit à petit à infiltrer sa forteresse puis à l'assassiner, il faut que cet assassinat soit haut en couleur, rempli de difficultés imprévues et le seigneur doit se débattre jusqu'au bout.

Mais la scène de la mort du Seigneur doit être digne d'un grand film. Il faut longuement décrire les centaines de gardes qui montent à l'escalier, les servantes présentes qui se mettent à hurler. Ses quelques gardes personnels doivent mourir avec panache après une âpre bataille. En mourant, le seigneur doit avoir le temps de parler un peu aux joueurs et ses derniers mots doivent être percutants. Il est impératif que, une fois leur assassinat accompli, les joueurs se sentent satisfaits. La fuite doit être difficile mais possible. Les joueurs doivent dans la mesure du possible en réchapper de très très peu. Car, premièrement, cela les empêchera de vouloir tuer tous les seigneurs du jeu, et deuxièmement ils n'en seront que plus contents d'avoir réussi. Il faut à tout prix éviter qu'ils soient frustrés et mécontents de leur partie, car cela ne coûte rien qu'ils soient heureux. Le bonheur d'une partie ne dépend pas directement des objets gagnés, mais plutôt de l'intensité de jeu qu'ils ont vécu.

Il faut qu'ils se souviennent longtemps de ces moments épiques. Le but final d'un Meneur de jeu doit être de satisfaire ses joueurs. S'ils ne suivent absolument pas le chemin prévu, ce n'est pas grave, l'univers est suffisamment stable pour que leurs actions ne le bouleversent pas totalement. Et quand bien même ils changent l'univers, ce n'est absolument pas grave. Il vaut mieux que le jeu évolue avec les action des joueurs plutôt qu' avec les désirs du Meneur de jeu.

Cependant il faut savoir être subtil, et rendre leur expérience de jeu plus intense en orientant les probabilités mais pas trop. De plus, si les joueurs font n'importe quoi, ils doivent pouvoir en souffrir. Un joueur qui attaquerait de front la forteresse du prince d'or, doit très vite comprendre que s'il ne se retire pas, il est fichu. Et s'il persiste dans sa folie, il doit pouvoir en mourir.

Le meilleur moyen de pouvoir mettre la vie des joueurs en jeu sans jamais les tuer est de leur donner facilement des sauve-la-vie . Ainsi s'ils échouent, ils ne meurent pas, mais perdent un objet très précieux qu'ils possédaient. Par exemple, au lieu de récompenser un joueur en lui offrant du Principe pur, un personnage non-joueur va préférer lui offrir un carillon éolien, qui tant qu'il est secoué, rend le joueur totalement immatériel. Cet objet ne fonctionne qu'une fois. Si le joueur ne parvient pas à fuir les gardes du seigneur, il lui reste toujours cette dernière solution. Il ne sera pas mort, mais il aura perdu à tout jamais un objet de grande valeur, et en tant que Meneur de jeu vous n'avez pas à être indulgent, car au pire il ne risque que de perdre leur objet.

## 1.1. Mon univers

En tant que jeu basé sur des intrigues à grande échelle, Prima possède naturellement une géopolitique relativement élaborée, qui évolue en fonction des actions des joueurs.

Il ne faut pas que vous voyez le monde de Prima comme figé dans le temps. Les actions des joueurs doivent pouvoir changer radicalement les enjeux et les acteurs du monde.



Car les joueurs sont bien des acteurs majeurs du monde de Prima.

Pour autant, il ne faut pas faciliter la tâche aux joueurs. Comme énoncé précédemment, assassiner un prince doit être quasiment impossible tant son domaine est truffé de détecteurs magiques puissants et de gardes surentraînés. Et si jamais il meurt, il est fort probable que sa mort soit tout d'abord cachée en attendant de trouver un successeur.

La géopolitique qui vous est présentée est celle de l'an 109 après l'ouverture des mondes, mais elle est destinée à évoluer. Elle vous est présentée comme un point de départ potentiel pour votre univers, mais le système de jeu de Prima n'est pas lié à sa géopolitique. Ainsi **n'hésitez pas à créer votre propre géopolitique**. Vous serez alors plus à l'aise pour la faire évoluer. Et d'expérience, un scénario est bien plus intéressant pour les joueurs s'il peut faire évoluer l'univers et/ou s'il dévoile une partie de celui-ci.

Si vous lisez attentivement ce point de départ, vous verrez que les différentes forces en présence sont quasiment toutes dans des positions ambiguës par rapport aux joueurs. Cela permet de donner une dimension diplomatique et politique au jeu, et cela élargit le champ d'action des joueurs.

## 1.2. Comment déterminer la puissance d'un sort ?

Déterminer la puissance des sorts est très difficile. Ainsi vous trouverez une liste d'exemples de sorts et quelques conseils.

Tout d'abord, sachez bien qu'il est impossible d'équilibrer parfaitement les sorts. Parfois vous accorderez des sorts trop puissants, et parfois vous serez trop radin, mais en tant que Meneur de jeu vous aurez toujours la possibilité de vous rattraper!

Le nombre de sorts coûtant 2 cL étant très grand, il est pratique de calibrer la puissance d'un sort en partant de cette base.

Si le joueur désire pouvoir rendre invisible un grand volume d'objets, commencez par voir quel volume d'objets peut être rendu invisible par un sort normal, puis s'il désire un sort deux fois plus puissant, multipliez par deux le coût du sort, en lui donnant un petit rabais comme économie d'échelle.

Le Meneur de Jeu peut à tout moment modifier le coût et les effets d'un sort s'il se rend compte d'une utilisation abusive de ce sort, ou s'il le perçoit comme trop (ou pas assez) puissant. Tout comme les sociétés de jeux vidéos font régulièrement des patches pour équilibrer leurs jeux, le Meneur de jeu doit s'assurer que son jeu reste équilibré.

Pensez à mettre un long temps d'incantation pour les sorts coûtants 100 cL. Cela permet de les rendre plus impressionnants et évite qu'ils soient systématiquement utilisés de manière abusive. Un sort à 100 cL nécessite en moyenne 5 min d'incantation, puis il détruit 40000 m<sup>2</sup> et dérange 400 000 m<sup>2</sup>.

Typiquement, le sort *Fureur du ciel* ne détruit qu'une petite zone (là où les éclairs tombent) mais fait fuir les gens dans une grande zone (là où les éclairs peuvent tomber).

Si un joueur souhaite que son sort soit progressif, divisez sa zone d'effet par 4 et supprimez le temps d'incantation. Le sort commence à être lancé au bout de 6s et s'étend progressivement.

Les sorts utilisables une fois, tout court, doivent être graphiquement particulièrement impressionnants. Si vous mettez de la musique quand vous menez, n'hésitez pas à convenir à l'avance d'une certaine musique pour ce sort. Arrangez-vous pour que le joueur en ait pour son argent, il a tout de même perdu un sort pour toujours!

Pour autant, soigner l'aspect graphique du sort ne signifie pas le rendre trop puissant. Un sort une fois tout court doit valoir environ 5 sorts à 100 cL et surtout ne pas posséder de temps d'incantation long, sinon les joueurs ne pourront pas l'utiliser comme sauve-la-vie !

Si les joueurs souhaitent limiter leur sort, regardez la condition qu'ils s'imposent. Si elle est difficile à réaliser (ex: être à côté de la mer), le coût de leur sort peut être divisé par 4 et son efficacité multipliée par 2. Si elle est facile à réaliser (ex: être à côté d'une forêt) son coût peut être divisé par deux.

Si elle est triviale à réaliser (ex: être sur de la terre) son coût doit rester le même.

## 2. Tout savoir sur les Providiae

**L**a section suivante regroupe toutes les données numériques sur les Providiae, ces statistiques sont une aide pour que le Meneur de jeu comprenne mieux leur civilisation. Si les joueurs font suffisamment d'espionnage, il se peut qu'ils aient accès au compte-goutte à un certain nombre de ces informations. Naturellement, comme toutes les données de ce livre, elles sont susceptibles d'évoluer avec les actions des joueurs et les désirs du Meneur de jeu.

### 2.1. Forces militaires

#### Le continent Providiae

Continent Providiae

Langue : Providiae

Capitale : « Ville forteresse »

1 000 000 habitants

Plus grande Ville : « Ville forteresse »

1 000 000 habitants

Superficie estimée : 1 250 000 km<sup>2</sup>

Population estimée : 38 millions (dont 30 millions appartenant à l'état Providiae)

Densité de population : Moyenne 30,4 hab/km<sup>2</sup>

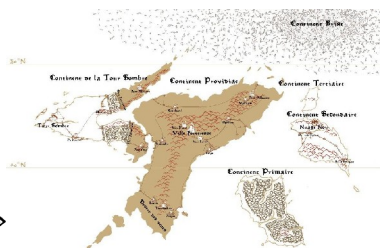
Armée sur le continent Providiae : 1 000 000 Personnes

Grande Armée : 570 000 Personnes (pour plus de détails lire La grande armée, page 13)

Monnaie :

La pièce de fer (de nos jours vaudrait 5077,5 euros) :

Lourde pièce en fonte d'environ 5 cm de rayon dont une face est totalement plate, très peu de gens connaissent l'existence de cette monnaie.



L'écu d'or (de nos jours vaudrait 81,24 euros)

6,7 g d'or à l'effigie du prince d'or

Cette monnaie est extrêmement stable et acceptée quasiment partout, ainsi tous les prix dans ce livre sont indiqués en écus d'or.

La tonnelle d'argent (de nos jours vaudrait 8,12 euros)

8,5g d'argent à l'effigie du prince d'argent, son nom vient du fait que ces pièces sont parfois utilisées pour désinfecter l'eau contenue dans des tonneaux lors de longs voyages.

La rouelle de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)

4g de cuivre à l'effigie du prince d'argent

### La grande armée

Réunissant plus de 500 000 personnes, la grande armée est le soulèvement de troupes le plus impressionnant jamais observé. Elle vise à attaquer le continent secondaire pour libérer les mortels du joug des anciens Élémentaires.

Pour arriver au continent secondaire, elle doit parcourir 270 km, ce qui lui a pris une semaine. Une fois arrivée sur les terres, et vue la faible résistance des villes du continent secondaire, elle prendra l'intégralité du continent en quelques mois seulement. Naturellement, les joueurs peuvent ralentir et gêner cette armée, mais il n'est pas réaliste qu'ils pensent pouvoir l'arrêter.

### Présentation des troupes

Fantassins expérimentaux :

-Déplacement 60 m/minutes

-Lance : +1 en qualité de combat

-Arbalète lourde : Portée 2 m-80 m, tir une minute sur deux, un petit boudier compte comme pas de boudiers

-Pavois fixable

-Dague : -2 en qualité de combat (s'il l'utilise)

-Particularité : +1 contre le élémentaire

Le fantassin expérimental possède un gigantesque pavois qu'il peut fixer au sol et aux pavois d'un autre fantassin expérimental. Ils peuvent ainsi ériger un mur de pavois autour d'un homoncule et l'attaquer avec des lances ou des arbalètes

Tireurs expérimentaux :

-Déplacement 60 m/minutes

-Arbalète expérimentale : Portée 2 m-150 m, possède deux faces pouvant chacune tirer un carreau, un boudier normal et un petit boudier comptent comme pas de boudiers, une face nécessite 10 min pour être rechargée.

-Arbalète expérimentale (mode lance) : +0 contre les élémentaires et les unités ne possédant pas de boudiers -1 en qualité de combat contre les autres.

-Dague : -2 en qualité de combat (s'il l'utilise)

Les terrifiants tireurs expérimentaux font de grands ravages sur les champs de bataille, mais leur arme nécessite un très long temps de rechargement, c'est pourquoi elle est dotée de deux faces et d'une lame rétractable.

Véhicules expérimentaux

-Déplacement 30 m/minutes

-Particularité : Protège entre 10 et 50 personnes. Ce qui leur donne un +3 en qualité de combat

Le véhicule expérimental peut ressembler, à la discrétion du Meneur de jeu, à un char de Léonard de Vinci, à une île volante etc... Il peut contenir des unités et ainsi servir de forteresse mobile.

## Ingénieurs

- Déplacement 60 m/minutes
- Dague : -2 en qualité de combat
- Particularité : Toutes sortes de choses

Un ingénieur de guerre ne se bat pas, mais peut réparer des véhicules, créer de nouvelles armes expérimentales voire poser des pièges et saboter les véhicules et forteresses de l'ennemi.

## Arme de siège mineure

- Déplacement 30 m/minutes
- Baliste : Portée 2 m-300 m, Nécessite 3 min pour recharger et 5 servants.
- mode 3 tirs : Tue 3 personnes
- mode 1 tir : Abime un véhicule, une porte de fort ou un Homoncule ou
- Petite Catapulte/ Couillard : Portée 150 m-200 m nécessite 5 min pour recharger et 5 servants.
- mode jarre de feu : Tue 6 personnes
- mode lancer de troupe catapultée : Voir Catapultés, page 16
- mode pierre : Abime un véhicule, une porte de fort. Projectile de 30 kg.
- ou
- Autre machine diabolique à la discrétion du Meneur de Jeu

## Arme de siège majeure (nécessite une journée pour être montée)

- Déplacement 0 m/minutes
- Trébuchet : Portée 150 m-200 m Nécessite 30 min pour recharger et 60 servants
- mode pluie de feu : brûle atrocement tout le monde dans un rayon de 10 m, en général cela fait 50 morts.

--mode 1 tir : Démolit une partie de mur ou une tour. Projectile de 80 kg

ou

-Crache météores : Portée 400 m-600 m Nécessite 120 min pour recharger et 70 servants

--mode pluie de météores : brûle atrocement tout le monde dans 2 à 3 zones de 12 m de rayon, en général cela fait 70 morts par zone.

--mode 1 tir : Démolit un mur et/ou une tour. 2 à 3 projectiles de 100 kg

ou

-Autre machine diabolique à la discrétion du Meneur de Jeu

Cataportés :

-Déplacement 120 m/minutes (s'ils se déplacent à pied)

-Épée longue souple

-Sac de projectiles : 1D6 morts lorsqu'il est lancé

-Amortisseur : Lui permet de ne pas être blessé par une chute

-Dague : -2 en qualité de combat (s'il l'utilise)

-Particularité : +1 en qualité de combat, il ne se bat que contre 20 personnes à la fois quel que soit le nombre d'adversaires au contact avec lui (et donc les dégâts qu'il subit sont calculés sur cette base) et inflige des dégâts comme 20 personnes. Par contre, il meurt dès que ses adversaires font un mort.

En Bataille, il a une chance sur 6 de désorganiser un bataillon.

Les troupes cataportées sont des guerriers d'élites propulsés avec une catapulte. Ils peuvent déployer une sphère souple de lattes de bois autour d'eux pour survivre à la chute. Lors de leur vol, ils larguent de petites dagues de lancer qui font en moyenne 1D6 morts. Une fois arrivés à destination, ils se battent comme ils le peuvent avant de mourir



Gardiens de la Lance déchu :

-Déplacement 120 m/minutes

-Arbalète expérimentale : Portée 2 m-150 m, possède deux faces pouvant chacune tirer un carreau, un boudier normal ou un boudier en bois comptent comme pas de boudiers, un pavois compte comme un boudier normal, une face nécessite 10 min pour être rechargée.

-Arbalète expérimentale (mode lance) : +1 contre les élémentaires et les unités ne possédant pas de boudiers, +0 en qualité de combat contre les autres

-Dague : -2 en qualité de combat (s'il l'utilise)

-Particularité : +2 en qualité de combat, inflige des dommages comme 100 personnes, compte comme 10 personnes pour ce qui est de ses vies, il ne se bat que contre 20 personnes à la fois quel que soit le nombre d'adversaires au contact avec lui (et donc les dégâts qu'il subit sont calculés sur cette base)

-Artefacts : Larme du deuil (Voir Artefacts Providiae, page 34)

Les Providiae possédaient il y a peu la Lance des Eaux (Voir Données sur les gardiens : , page 65), une caste de grands guerriers fut alors créée pour la protéger. Le seigneur de l'aube aidé de toutes les castes de gardiens lança un terrible assaut contre leur forteresse pour voler la lance. Cette terrible défaite pour les Providiae se solda par un massacre de la quasi intégralité des gardiens de la Lance. Depuis ce jour noir, ils portent tous une Larme deuil.

## Répartition des troupes-Sur le continent

Armée sur le continent Providiae : 1 000 000 Personnes

Répartition des troupes :

Combattants

30% Archerie

-20% Arbalétriers

-10% Arcs

30% Fantassins  
 -10% Cuirassé  
 -10% Lanciers  
 -10% Infanterie légère  
 5% Garde royale  
 5% Élites  
 10% Expérimentales  
 -3% Fantassins expérimentaux  
 -3% Tireurs expérimentaux  
 -1% Véhicules expérimentaux  
 -1% Ingénieurs  
 -1% Cataportés  
 -0,3% Armes de siège mineures  
 -0,01% Armes de siège majeures  
 -30 Gardiens de la Lance déçus

#### Non Combattants

15% Intendance  
 3% Éclaireurs  
 2% Police militaire

Combattants+Non Combattants=100%

Sur toutes les unités combattantes et non combattantes, un certain pourcentage sont officiers :

15% Officiers  
 -3% Hérauts  
 -1% Musiciens Chanteurs  
 -10% Chefs de Compagnie

- 1% Capitaines (chef d'escadron)
- 0,1% Commandants (chef de bataillon)
- 249 Légats (chef de légion) (Les joueurs doivent pouvoir en un scénario défaire une légion)
- 14 Impérators (chef de Chapitre)

Lors d'un déplacement de troupes hors d'un bastion, un certain pourcentage de troupes reste au bastion pour éviter une attaque en traître : 25% toujours en garnison

Les unités Providiae sont réparties en Chapitres, Légions, Bataillons, Escadrons et Compagnies

Chapitre 70 000

(Corps d'armée 20 000 - 45 000)

(Division 10 000 - 15 000)

Légion 3 000 - 5000

Bataillon 300 - 1000

Escadron 60 - 190

Compagnie 8 - 12

Les Providiae sont fanatisés dès la naissance pour servir leur cause. Pour illustrer ce propos, voici les statistiques détaillées de leur résistance à la torture. Cet indicateur est un peu glauque mais peut être utile en temps de guerre et est un moyen plutôt fiable de mesurer le degré de fanatisation de ce peuple.

Dans une armée de volontaires:

- 40% de braves gens
- 20% qui cèdent facilement avec des baffes
- 10% qui cèdent lorsque le bourreau sort des objets de torture

- 10% qui cèdent lorsque le bourreau commence à torturer
- 15% qui cèdent au bout d'un certain temps de torture
- 2% qui sont intorturables
- 2% vont tenter de s'enfuir
- 1% probablement réussiront à s'enfuir

### Répartition des troupes-Grande armée

Score de motivation : +15 (ex motivation= +20=> 0,5% de pertes en moins  
1% de dégâts en plus)

Pour chaque point en dessous de -10, un % de l'armée déserte ou souhaite déserte.

Une défaite particulièrement dure ayant duré au moins un scénario peut faire baisser ce score d'1%

### Répartition des troupes :

573 591 personnes

#### Combattants

30% Archerie

-20% Arbalètes lourdes avec Pavois

-10% Arcs

30% Fantassins possèdent un boudier en bois servant uniquement en cas de pluie de flèches.

-10% Cuirassés

-10% Lanciers

-10% Infanterie légère

5% Garde royale

5% Élites

10% Expérimentales

- 3% Fantassins expérimentaux
- 3% Tireurs expérimentaux
- 1% Véhicules expérimentaux
- 1% Ingénieurs
- 1% Catapultés
- 0,3% Armes de siège mineures
- 0,01% Armes de siège majeures
- 10 Gardiens de la Lance déchus

#### Non Combattants

- 15% Marins/Intendance
- 3% Éclaireurs
- 2% Police militaire

Combattants+Non Combattants=100%

Sur toutes les unités combattantes et non combattantes, un certain pourcentage sont officiers :

- 15% Officiers
- 3% Hérauts
- 1% Musiciens Chanteurs
- 10% Chefs de Compagnie
- 1% Capitaines (chef d'escadron)
- 0,1% Commandants (chef de bataillon)
- 100 Légats (chef de légion) (Les joueurs doivent pouvoir en un scénario défaire une légion)
- 7 Impérators (chef de Grande Armée)

Lors d'un déplacement de troupes hors d'un bastion, un certain pourcentage de troupes reste au bastion pour éviter une attaque en traître :

25% toujours en garnison

Pour pouvoir naviguer, ils utilisent des bateaux :

53 radeaux 200 m x 200 m x 1 m de pierre ponce (peut supporter 4,400 tonnes) peut transporter 4162 personnes

-transporte au total environ 220 000 personnes

250 Galions 49 m x 20 m peut porter environ 1000 personnes

-transporte au total environ 250 000

5 galions tirent un radeau avec de gigantesques chaînes d'acier, les voiles des galions sont en cuir.

Le radeau est constitué de petits blocs de 40 m x 40 m reliés par des chaînes.

S'il n'est plus tiré, un radeau peut être propulsé par des rames.

Le radeau est couvert de tentes de cuir que les Providiae utiliseront ensuite durant toute leur campagne.

Les marins ont des petites amphores contenant un puissant sort vibratoire de choc électrique majeur pour empêcher toute attaque par des élémentaires. (2 amphores par radeau).

Les provisions Providiae sont constituées de pâtes dont la pâte a été mélangée à des plantes à fort apport nutritionnel. Chaque Providiae porte avec lui au moins deux semaines de provisions.

Certaines unités particulièrement méritantes peuvent posséder quelques fleurs de *Lathyrus linifolius* (ou gesse à feuille de lin). Cette fleur est trempée dans l'huile puis conservée dans un écrin de cuir finement décoré. Si un mortel ingère une de ces fleurs, il ne ressentira plus ni la faim ni la soif durant deux jours.

Les unités Providiae sont réparties en Chapitres, Légions, Bataillons, Escadrons et Compagnies

Chapitre 70 000

(Corps d'armée 20 000-45 000)

(Division 10 000 - 15 000)

Légion 3 000 - 5000

Bataillon 300 - 1000

Escadron 60 - 190

Compagnie 8 - 12

La grande armée est donc constituée de 7 Chapitres composés de 100 légions (soit 14 légions par chapitre environ).

Voici le nom des 7 Chapitres ainsi que leurs impérateurs :

Les Légions du Soleil

- Dragon-Hélion (Voir Unités magiques-Grande armée, page 29). Titre : « Soleil noir »

--Représenté comme un mortel charismatique mais profondément mauvais envers ses ennemis.

La Garde d'Argent

- Une mortelle. Titre : « La fille de Sylvia »

--Connue pour être cultivée et intelligente.

Les Lances de Cinabre

- Homoncule Air/Eau (Voir Unités magiques-Grande armée, page 29).

Titre : « Froidemort »

--Représenté comme un mortel maigre, sec et cruel.

#### Les Guerriers de Cuivre

- Un mortel. Titre : « lame agile »

--Reconnu pour sa qualité à l'épée.

#### Les Gantelets de Fer

- Un mortel. Titre : « Poigne de fer »

--Connu pour être particulièrement stricte et discipliné.

#### Les Masses de Plomb

- Homoncule Terre (Voir Unités magiques-Grande armée), page 29.

Titre : « La montagne mouvante »

--Représenté comme un mortel gigantesque et terriblement musclé.

#### Les Boudiers d'Étain

- Un mortel. Titre : « Le gardien d'honneur »

--Reconnu pour son haut sens de l'honneur.

Les Providiaë sont fanatisés dès la naissance pour servir leur cause, pour illustrer ce propos, voici les statistiques détaillées de leur résistance à la torture. Cet indicateur est un peu glauque mais peut être utile en temps de guerre et est un moyen plutôt fiable de mesurer le degré de fanatisation de ce peuple.

01-20 20% de braves gens 100 000 personnes

20-32 -12% qui cèdent facilement avec des baffes 60 000 personnes

32-45 --13% qui cèdent lorsque le bourreau sort des objets de torture 65 000 personnes



45-60 ----15% qui cèdent lorsque le bourreau commence à torturer 75 000 personnes

60-85 ----25% qui cèdent au bout d'un certain temps de torture 150 000 personnes

85-91 -----6% qui sont intorturables 35 000 personnes

91-97 -----6% vont tenter de s'enfuir 35 000 personnes

97-00 -----3% probablement réussiront à s'enfuir 10 000 personnes

### Unités magiques-Sur le continent

La magie est officiellement totalement interdite chez les Providiae, mais au vu de la puissance qu'elle accorde, les princes possèdent un certain nombre de serviteurs qui manient la magie vibratoire ainsi que quelques Homoncules et autres créatures magiques puissantes.

Voici la répartition des mages Providiae sur leur continent :

Mages vibratoires (dont 10% de mages mécaniques) :

-140 niveau 0

-44 niveau 1

-15 niveau 2

-12 niveau 3

-11 niveau 4

-4 niveau 5

-1 niveau 6

Total : 227

Ce chiffre doit pouvoir évoluer au fil des scénarios, parfois les Providiae parviennent à former un mage, parfois un de leurs mages meurt. En particulier si les joueurs parviennent à vaincre un mage, le Meneur de jeu doit en prendre compte.

Au vu du petit nombre de mages, les Providiae préfèrent les garder en lieu sûr et leur faire produire des objets magiques qui seront utilisés par de simples mortels.

Voici la liste des créatures magiques alliés des Providiae actuellement sur le continent :

### **« Haine Ardente »**

Homoncule Feu

Tué par la gardienne du feu lors d'une attaque sur la ville forteresse. Les gardiens du feu le traquaient depuis bien longtemps pour tous les crimes qu'il a commis. Rejoindre les Providiae était le seul moyen qu'il avait trouvé pour les fuir.

### **« Marée Sanglante »**

Homoncule Eau

Marée sanglante est un sadique profond, les autres homoncules aux ordres des Providiae ne le respectent pas, ce qui l'enfoncé encore un peu plus dans sa folie. Il a rejoint les Providiae en échange du droit de pouvoir « s'occuper » de certains prisonniers de choix.

#### **Apparence :**

Créature marine écaillée qui avance avec son corps comme un serpent.

#### **Sorts :**

6 sorts d'eau en lien avec le meurtre ou les raz-de-marée

#### **Caractéristiques :** (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Eau :

Pupille de grenouille, Suintement constant d'eau, Nage exceptionnelle, Absence de cheveux, Vivant, Palmes, Corps long, Peau écaillée, Apparence bestiale, Queue de poisson, Meurt si sec, Invisible sous l'eau

#### **Artefacts :**

Élixir imparfait (1 fois régénère entièrement un être vivant, vaut 30 Pr),  
Trident en fer rouge (vaut 30 Pr)

### **« Grande Poigne »**

Homoncule Terre/Héliion

Grande Poigne est fasciné par la grande nation Providiae. Il trouvait ses adorateurs trop faibles par rapport et a rejoint les Providiae pour entrer dans la cour des grands. Il est rival de Montagne Mouvante et fut très déçu de ne pas avoir obtenu le commandement du chapitre des « Gantelets de Fer ».

#### **Apparence :**

Homoncule couvert d'une carapace naturelle de métal.

#### **Sorts :**

4 sorts de terre en lien avec le métal et la brutalité, 2 sorts Héliion en lien avec la brutalité.

#### **Caractéristiques :** (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Héliion :

Peau couleur bronze, Réincarnation solaire

Terre :

Poids anormal (200 kg), Grande force, Force Gigantesque, Armure métallique

#### **Artefacts :**

Masse de Glace Noire alourdie avec de la fonte (vaut 30 Pr).

### **« Crocs d'acier »**

Dragon

Crocs d'acier était le 5 ème dragon d'un homoncule, il a dévoré sa cible et a ainsi gagné le droit de vivre. Ce molosse d'acier sait qu'il a été créé pour être une machine à tuer les homoncules, ce rôle le satisfait pleinement.

Apparence :

Bête à quatre pattes apparemment faite d'acier.

Sorts :

4 sorts de terre en lien avec le métal et la bestialité, 2 sorts de Sélène en lien avec la bestialité.

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Sélène :

Empreintes sombres, Forme bestiale

Terre :

Poids anormal (200 kg), Grande force, Force Gigantesque, Armure métallique

Artefacts :

Collier de passage dans l'éther (peut dépenser, une fois par scénario 10 cL pour effectuer un passage dans l'éther, vaut 50 Pr)

« Mandragore »

Homoncule Sélène

Mandragore est un passionné de magie. Il a comparé les avantages de rejoindre la Tour Sombre et ceux de rejoindre les Providiae. La Tour Sombre n'a malheureusement pas pris ses désirs au sérieux à l'époque. Elle a depuis tenté de nombreuses fois de lui faire de meilleures offres. Hélas, il a déjà commis trop d'actes impardonnables; accepter de changer de camp signifierait affronter ses crimes en face, chose que sa conscience n'est pas prête à supporter.

Apparence :

Arbre gris avec un visage dont les yeux sont rouges.

Sorts :

6 sorts de Sélène en lien avec la nature sauvage et la mort, niveau 5 de magie vibratoire.

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Sélène :

Vivant, Peau d'écorce, Peau grise, Cheveux vert feuille yeux rouges,  
Larmes de sang (1/scénario), Mode arbre, Branches, Vision de l'intelligence, Télépathie (30 m), Changement d'apparence (1/scénario),  
Fusion avec les arbres, +2 bras

Artefacts :

Armure avec symbole en or gardien : 5 kg (vaut 37,5 Pr) (Voir Artefacts Providiae, page 34),

Dague en fer rouge (vaut 10 Pr)

Racine de mandragore (vaut 50 Pr), peut faire une des trois actions suivantes puis mourir :

-Crier et étourdir voire tuer (pour des mortels normaux) tous ceux qui l'entendent.

-Être planté pour grandir et plusieurs mois après redonner la vie à « Mandragore ».

-Être ingéré et donner des hallucinations à vie à celui qui l'a consommé.

## Unités magiques-Grande armée

Voici la répartition des mages Providiae suivant la grande armée :

Mages vibratoires (dont 10% de mages mécaniques) :

-60 niveau 0

-22 niveau 1

-10 niveau 2

-4 niveau 3

-4 niveau 4

-2 niveau 5

Total : 102

Au vu du petit nombre de mages, ne se déplacent qu' au maximum les niveaux 3, aidés par des objets faits par les plus haut niveaux.

Ce chiffre doit pouvoir évoluer au fil des scénarios. Parfois les Providae parviennent à former un mage, parfois un de leurs mages meurt. En particulier si les joueurs parviennent à vaincre un mage, le Meneur de jeu doit le prendre en compte.

Voici la liste des créatures magiques alliées des Providae aidant la grande armée :

« **Marée sanglante** » (aide la grande armée durant la traversée)

Homoncule Eau

Marée sanglante est un sadique profond, les autres homoncules aux ordres des Providae ne le respectent pas, ce qui l'enforce encore un peu plus dans sa folie. Il a rejoint les Providae en échange du droit de pouvoir « s'occuper » de certains prisonniers de choix.

Apparence :

Créature marine écaillée qui avance avec son corps comme un serpent

Sorts :

6 sorts d'eau en lien avec le meurtre ou les raz-de-marée

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Eau :

Pupille de grenouille, Suintement constant d'eau, Nage exceptionnelle, Absence de cheveux, Vivant, Palmes, Corps long, Peau écaillée, Apparence bestiale, Queue de poisson, Meurt si sec, Invisible sous l'eau

Artefacts :

Élixir imparfait (1 fois régénère entièrement un être vivant, vaut 30 Pr), Trident en fer rouge (vaut 30 Pr)

« **Montagne mouvante** » (Impérator des Masses de Plomb).

Homoncule Terre

Montagne Mouvante respecte la force et la puissance. Après une lourde défaite il accepta de rejoindre les Providiae pour pouvoir vivre des batailles à plus grande échelle.

Apparence :

Grande créature constituée de pierres articulées.

Sorts :

6 sorts de terre en lien avec la force brute.

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Terre :

Absence de cheveux et d'yeux, Peau de roche, Poids démesuré (240 kg), Mode rocher, Grande force, Immunité à l'écrasement, Brise roche (1/scénario), Grand (4 m), Corps morcelé, Géant (8 m),

Artefacts :

Gigantesque masse qui peut lancer le sort *Faïlle* trois fois par scénario (vaut 30 Pr) , Armure avec symbole en or gardien : 5 kg (vaut 37,5 Pr) (Voir Artefacts Providiae, page 34)

**« Froidemort »** (Impérator des Lances de Cinabre).

Homuncule Air/Eau

Froidemort aime bien jouer avec des mortels comme des pions, c'est sans doute la raison qui l'a poussé à suivre les Providiae après que ses adorateurs se soient fait exterminés.

Apparence :

Armure de glace animée par une tempête.

Sorts :

4 sorts d'air en lien avec les tempêtes.

2 sorts d'eau en lien avec le froid.

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Air :

Gestes lents et aériens, Bourrasque de fumée, Immatériel et transport par l'air, Fuite d'âme (1/scénario)

Eau :

Absence de cheveux, Température corporelle -20°C,

Artefacts :

Armure de glace solide comme l'acier qui suit ses mouvements (vaut 20 Pr), Lance de la foudre qui peut lancer le sort de magie vibratoire *Éclair* trois fois par scénario (vaut 30 Pr) , Armure avec symbole en or gardien : 5 kg (vaut 37,5 Pr) (Voir Artefacts Providiae, page 34)

« **Soleil Noir** » (Impérator des Légions du Soleil).

Dragon

Soleil Noir était le 7 ème dragon d'un puissant Hélion. L'ayant vaincu il a gagné le droit de vivre à sa place. C'est un être ambitieux et charismatique en perpétuelle quête de puissance, pourtant il a rejoint les Providiae spontanément et sans rien demander en échange, comme si une entité supérieure lui avait fait une proposition qui ne se refuse pas.

Apparence :

Apparence angélique comme un ancien Élémentaire Soleil mais avec le teint gris et les yeux rouges.

Sorts :

6 sorts Hélion en lien avec le soleil

2 sorts de Sélène en lien avec les ténèbres

1 sort d'Air de destruction de masse

1 sort de Feu de destruction de masse

1 sort de Terre de destruction de masse

1 sort d'Eau de destruction de masse

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Hélion :



Vivant, Cheveux dorés yeux rouges, Présence inquiétante, Ailes lumineuses, Mode mortel, Vision de la vie, Détection du mensonge verbale, Majesté de Hélios, Regard de l'inquisiteur, Réincarnation solaire

Sélène :

Yeux rouges, Larmes de sang (1/scénario)

Air :

Courant d'air

Feu :

Vision infra-rouge

Eau :

Marche sur l'eau

Terre :

Peau grise

Materia Prima :

Œuvre au noir (1fois seulement)

Artefacts :

Armure avec symbole en or gardien : 5 kg (vaut 37,5 Pr) (Voir Artefacts Providiae, page 34),

Lame éternelle du Soleil Noir (50 Pr de charge, vaut 300 Pr sans charge) :

-Se réincarne au même titre que son propriétaire lors d'une réincarnation solaire

-Son propriétaire peut instantanément rappeler son arme à lui ou la dématérialiser/rematérialiser.

-Brise toute arme ou armure non magique à chaque frappe

-Peut infliger des douleurs abominables à tout mortel qui la contemple (1/scénario)

-Si Soleil Noir meurt définitivement sans possibilité de revivre, il se change en mini trou noir absorbant et détruisant tout dans un rayon d'une centaine de mètres, des êtres particulièrement puissants peuvent cependant tenter de s'enfuir, cela est naturellement une action héroïque.

## 2.2. Les Gradés Providiae

Cela fait déjà plusieurs centaines d'années que les Providiae se battent contre la Tour Sombre, ainsi il savent à quel point il est difficile de se battre contre un adversaire capable de se téléporter.

A force de perdre systématiquement tous leurs gradés durant une bataille, ils ont fini par faire évoluer leurs méthodes de commandement.

Les gradés Providiae ne portent aucun signe distinctif, ils vivent dans des conditions similaires à celle des soldats normaux (du moins en apparence) et ne sont pas en permanence entourés de gardes du corps. La tente d'état major change régulièrement et n'est pas différente des autres.

La discipline hiérarchique est assurée par deux systèmes distincts.

1-Les hommes de troupes connaissent leur chef de compagnie, qui connaît son chef de bataillon etc... Ainsi les petits gradés peuvent donner un ordre direct sans trop de difficulté.

2-Les haut gradés possèdent de très nombreux crieurs d'ordres, qui possèdent un uniforme spécial, et s'ils souhaitent faire passer un ordre, ils donnent l'ordre à des estafettes qui vont prévenir les crieurs d'ordres.

Naturellement si un crieur d'ordres est tué, il est immédiatement remplacé par un autre.

## 2.3. Artefacts Providiae

Les Providiae méprisent la magie, cependant ils respectent les mirades. C'est pourquoi leur peuple possède de nombreux artefacts dont la seule utilité est de faire des mirades.

### Dague Providiae

Chaque soldat reçoit lors de sa majorité une petite dague qu'il a pour obligation d'entretenir. En cas de guerre il ne doit pas la quitter. Sur cette dague est gravé son nom et elle sert d'identification des corps sur un champ de bataille. Le rite funéraire veut que le cadavre soit enterré sur le lieu de la mort s'il est mort au combat, incinéré sinon.

S'il est mort au combat, la dague doit être donnée à la famille, elle sert alors de tombe et est exposée soit dans un caveau soit à la maison.

Si les faits d'armes sont glorieux, il peut faire recouvrir la dague d'or (de son vivant ou après sa mort) seul son nom peut être recouvert d'or ou la dague toute entière, cela dépend des faits d'armes. Recouvrir d'or assure sa non- oxydation. Voler l'or d'une dague est puni d'une mort honteuse.

S'il est mort autrement qu'au combat, la lame est fondue en une petite tablette portant son nom et les inscriptions du choix de la famille.

-Mort hors combat-> Dague fondue en un lingot

-Mort au combat-> Dague vaut 0,1 Pr

-5% des gens Mort au combat: bon fait d'arme-> Dague avec nom recouvert d'or 1 Pr

-0,5% des gens Mort au combat: haut fait d'arme-> Dague vaut 3 Pr

Un soldat peut faire appel à la puissance de ses ancêtres en puisant dans les Pr des dagues de ses ancêtres. On ne peut pas voler la puissance d'un autre.

### Larme de deuil

Les élites Providiae qui autrefois étaient gardiens de la lance de l'eau (Voir Présentation des troupes, page 13) se sont tatoué une larme en-dessous de l'œil gauche pour porter le deuil des leurs perdus au combat. Cette larme est considérée comme un artefact.

Larme des anciens gardiens de l'eau apposée à gauche sur tous les gardiens de l'eau en souvenir de leurs camarades tombés au combat vaut 10 Pr.

Si elle est utilisée, la personne se met à saigner de l'œil gauche.

Se charge de 0,5 Pr par guerrier achevé avec classe. En moyenne 2D20 guerriers déjà achevés. (2D20 signifie deux dés à 20 faces)

Cet objet sert la plupart du temps à survivre quelques tours de plus.

--Larme des anciens gardiens de l'eau : 10 Pr de base +2D20.0,5 Pr, en moyenne se charge de 0,5 Pr par guerriers tués avec classe.

### Or gardien

Le prince d'or porte en permanence, et ce depuis son accès au pouvoir, l'or gardien. C'est un or sacré qui provient des météorites. S'il est forgé correctement, il prend une teinte or damasquiné d'un noir sombre. Cet or est réservé au prince d'or et quiconque le touche avec sa peau nue doit servir à vie le prince d'or comme chercheur de météorites. La zone de son corps ayant été en contact avec l'or est alors brûlée au fer rouge.

Cet or contient un dixième de soufre, ainsi 1 kg de cet or vaut entre 10 Pr et 1000 Pr selon la qualité, si rien n'est précisé il vaut 100 Pr le kg.

Il est mécaniquement très dur et tout mirade de défense coûte deux fois moins de Pr.

Au fur et à mesure qu'il est utilisé, il perd sa teinte noire.

Pour pouvoir utiliser la propriété: coût divisé par deux, l'or doit toucher la peau. Ex : une lance dont le bout est en or gardien est une réserve de Pr mais on ne peut pas utiliser la propriété /2 sauf si on touche le bout.

Ce métal est souple et très résistant. Mais la flexion l'use énormément. (il arrête tous les coups mais doit utiliser du Pr pour cela). À chaque flexion, l'or est trop mou, donc est expulsé du damasquiné noir qui est plus dur. La refonte peut faire apparaître le damasquinage si du soufre alchimique est utilisé ou si le forgeron dépense du Pr.

### Cottes de maille en or gardien

Si une grande guerre est déclarée, une fine chemise de maille est forgée pour le Prince d'or, à la fin de la guerre elle est démantelée. Elle pèse 5 kg et vaut 50 Pr

Les stocks royaux peuvent la réparer, ils ont 200 Pr pour cela. Elle est portée en combat et en cérémonie si le prince le souhaite. Cette chemise est silencieuse et fine, quasiment personne ne sait qu'il la porte.

--Cotte de maille du prince d'or : Poids 5 kg valeur 50 Pr peut être rechargé de en tout 200 Pr

### Armure avec symbole en or gardien

La garde très rapprochée du prince (maximum 10 pers) possède une réplique de la cotte de maille en or gardien mais en acier. Seul un symbole porté au niveau de la poitrine est en or gardien, il pèse 500 g et vaut 12,5 Pr (permet d'éviter une attaque). Étant porté à même la peau, avant d'avoir le droit de porter cette armure, les gardes doivent se faire brûler au fer rouge la zone qu'occupe le maillon. (cela laisse une marque de la forme du dessin du médaillon).

Les chefs de chapitre possèdent également une de ses armures mais le médaillon vaut 37,5 Pr

--Armure avec symbole en or gardien : 5 kg pour les 10 gardes : 12,5 Pr, pour les Impérators : 37,5 Pr

### Tablettes des loi martiales

Ces petites tablettes en pierre sont sculptées sur le mur de la salle du trône. Elles sont lues tous les jours par les hérauts qui en possèdent une reproduction traduite dans leur dialecte, de plus, des prêtres de Tyrell les lisent en continu du premier jour de guerre au dernier.

Ce rituel charge les tablettes de 1 Pr par jour (réparti entre les tablettes), de base, chaque tablette est chargée de 100 Pr

--Tablettes des loi martiales : Charge de base 400 Pr, Charge par jour 1 Pr

### Dague de Sylvia

Cette lame sacrée est entourée d'une aura d'anti-magie soit disant générée par Sylvia. Elle se charge de 25 Pr par élémentaire tué. De base, sa charge est de 500 Pr.

Elle est utilisée uniquement par les grands prêtres de Sylvia, mais elle doit rester scellée dans son coffre en temps de paix. Le coffre est lavé avec de l'eau chargée d'or tous les jours à midi, ce rituel doit durer une heure. En temps de guerre, le coffre doit rester ouvert et la dague doit en permanence être portée par quelqu'un au fourreau. Seuls le grand prêtre et les princes ont le droit de la dégainer.

-Dague de Sylvia : Charge de base 500 Pr, Charge par élémentaire tué 25 Pr

### Bracelet du pouvoir

Ce bracelet en or gardien finement sculpté est porté au bras gauche du prince d'or. Il est fermé par des rivets et un cachet de cire. Il doit être porté en cas de paix et en cas de guerre.

Il ne peut être retiré qu'à de très rares occasions pour certaines cérémonies. C'est une sorte de couronne qui atteste de l'authenticité du Prince.

Il pèse 500 g dont un disque de 100 g du plus pur or gardien. Il vaut 300 Pr (100 Pr disque, 2 Pr pour le reste) Sa qualité de couronne lui donne 300 Pr (qui ne bénéficie pas de la réduction de coût de mirades qu'offre l'or gardien) Il se charge également de 10 Pr par année ou il est resté au bras du prince, cette charge se désactive s'il est retiré ou si le prince meurt.

--Bracelet du prince d'or : poids 500 g valeur : 300 Pr due à l'or gardien 300 Pr due au fait que c'est une couronne + 10 Pr/an où il est porté par le prince. Il est actuellement porté depuis 1111 ans

## 2.4. Politique Providiae

Avant l'ouverture des mondes, l'empire Providiae menaçait de s'effondrer, les villes étant tellement distantes les unes des autres, le prince d'or avait bien du mal à asseoir son pouvoir.

C'est la raison pour laquelle il nomma les seigneurs de Vermille et Valfranc respectivement prince du matin et prince du soir.

Cette nomination n'eut pas l'effet attendu, car le prince du soir tenta en -67 PA de donner l'indépendance à sa vallée.

La rébellion fut matée très tôt et il fut exécuté. C'est la raison pour laquelle les nouveaux princes de la nuit n'ont plus le droit d'apparaître et de discourir en public. Ils ne sont que des conseillers du prince d'or sur les questions difficiles.

L'ouverture des mondes fut une aubaine pour le prince d'or qui y vit un moyen de réunifier son empire, c'est la raison pour laquelle l'armée levée fut si importante et si rapide. Actuellement, les contestations du prince d'or sont fort peu nombreuses, en effet la loi martiale lui permet d'exécuter tous les opposants qu'il souhaite sans trop de justifications, et le fanatisme religieux tient la pensée de son peuple hors de la politique.

Cependant, il n'est pas impossible que une fois la folie guerrière passée, les tensions politiques refassent surface et conduisent à une guerre civile entre les différentes citées.

En tant que Meneur de jeu, vous pouvez faire éclater cette révolte plus tôt.

Voici une répartition potentielles des différents gouvernements.

La ville forteresse, Fort le lac, Fort Blanc, Jaspe et Opaline formeront l'alliance du Soleil.

Valfranc et Fort Belluaire ainsi que Mécania formeront l'alliance du Soir

Vermille, Aurifaie et Courbaril formeront l'alliance du Matin

Bistre, Tourmaline et Aigue formeront l'alliance des Seigneurs du sud

Si des troupes Providiae sont encore sur le continent secondaire, ils se mêleront aux villes locales et formeront l'alliance du Rameau.

## 2.5. Jouer en territoire Providiae

En territoire Providiae, les joueurs doivent être particulièrement prudents.

Ils doivent à tout prix jouer avec leurs héros et être le plus discret possible. Si les Providiae se doutent qu'un homoncule est dans le coin, ils n'hésiteront pas à envoyer un grand contingent d'hommes.

Les joueurs devront rester dans leur monde et ne sortir que s'il y a vraiment besoin.

À terme, le continent secondaire sera considéré comme un territoire Providiae.



### 3. Données sur le continent primaire

Continent Primaire

Langues : Un certain nombre

Capitale : Aucune

Plus grande Ville :  
environ 20 000 habitants

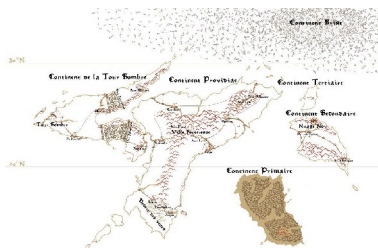
Superficie estimée : 375 000 km<sup>2</sup>

Population estimée : 300 000 habitants

Densité de population : Très Faible 1,25 hab/km<sup>2</sup>

Armée : 60 000 Personnes en petites tribus isolées.

Monnaie : Aucune



Le continent primaire n'est pas assez organisé pour être considéré comme uni. Pour pouvoir survivre, un grand nombre de ses habitants sont des soldats. Cependant il est rare de voir des armées de plus de quelques centaines de personnes réunies.

Il y a de nombreux Homoncles et anciens Élémentaires, plus quelques mages vibratoires sur ce continent. En voici le nombre par catégorie :

Homoncles et anciens Élémentaires (sans compter les joueurs)

-180 possédant 1 sort

-90 possédant 2 sorts

-45 possédant 3 sorts

-22 possédant 4 sorts

-11 possédant 5 sorts

-5 possédant 6 sorts

-2 possédant 7 sorts (Air, Feu)

-1 possédant 12 sorts (Terre/Sélène : « le Patriarche »)

Total : 356

Mages vibratoires (dont 10% de mages mécaniques) :

-60 niveau 0

-20 niveau 1

-10 niveau 2

-5 niveau 3

-3 niveau 4

-1 niveau 5

Total : 99

Répartition des troupes :

30% Archerie

dont 20% Arbalétriers avec arbalètes lourdes et pavois

et 10% Archers

40% Fantassins

et 25% Lanciers

et 15% Infanterie légère avec épées longues et petits boudiers en bois

10% Officiers

dont 2% Hérauts : Lance, drapeau.

et 7% Chefs de compagnie : Équipement de la compagnie qu'il commande, sinon Lance.

et 1% Officiers supérieurs : Épée courte.

20% Logistique militaire.

dont 15% Intendance (logistique pour la nourriture et l'équipement) :  
Dagues

et 5% Éclairage : Dagues

Lors d'un déplacement de troupes hors d'un village, un certain pourcentage de troupes reste.

75% toujours en garnison

Les statistiques de résistance à la torture ne sont absolument pas là pour inciter les joueurs à commettre ce genre d'actes. Cet indicateur est un peu glauque mais peut être utile en temps de guerre et est un moyen plutôt fiable de mesurer le degré de fanatisation d'un peuple.

Dans une armée de volontaires:

-40% de braves gens

-20% qui cèdent facilement avec des baffes

-10% qui cèdent lorsque le bourreau sort des objets de torture

-10% qui cèdent lorsque le bourreau commence à torturer

-15% qui cèdent au bout d'un certain temps de torture

-2% qui sont intorturables

-2% vont tenter de s'enfuir

-1% probablement réussiront à s'enfuir

Voici le/les personnages importants ayant un lien direct avec ce continent:

### **« Le Patriarche »**

Homuncule Terre/Sélène

Le Patriarche ne s'occupe guère des autres élémentaires et homuncules. Il vit simplement, les racines cherchant à explorer les profondeurs de la terre et les branches en perpétuelle discussion avec les étoiles.

#### **Apparence :**

Arbre gigantesque plongeant ses racines dans les profondeurs de sa colline

#### **Sorts :**

6 sorts de Terre en lien avec le sol

6 sorts de Sélène en lien avec les arbres et la nature sauvage

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Terre :

Gestes lourds, Séparation (deux parties), Grand (4 m), Géant (8 m),  
Gigantesque (16 m), Colossal (32 m)

Sélène :

Vivant, Peau d'écorce, Peau grise, Cheveux vert, feuille yeux marrons,  
Larmes de sang (1/scénario), Mode arbre, Branches, Vision de  
l'intelligence, Télépathie (30 m), Nuit argentée (1/scénario), Fusion avec  
les arbres, Amitié avec les animaux

Artefacts :

Aucun

## Lieux singuliers

Temple des mille atrocités.

Au fin fond du continent primaire se trouve le lieu le plus terrifiant de tous.

La simple vue de l'extérieur de ce temple fait fuir la plupart des mortels doués de raisons, sa forme est menaçante et disproportionnée, des statues et des bas reliefs recensant les scènes les plus atroces de l'histoire. Aucune créature, même les plus difformes, n'osent s'approcher de ce lieu. Il faut qu'il soit clair pour les joueurs que dans ces murs ils ne trouveront que mort et malédiction.

Toute personne restant plus de 3h dans ce temple a une chance sur 10 d'être la cible d'un sort de Mange-Visage et si les joueurs s'aventurent dans la salle la plus profonde de ce temple, ils trouveront la véritable représentation des mange-visage, une statue de 30 m représentant toute l'horreur et la difformité grouillante que sont les mange-visage, toute créature est soumise à un sort de mange-visage par seconde où il la

contemple. S'il est touché par ce sort, il doit dépenser 50 Pr (au lieu de 20 Pr) pour lever la malédiction, et s'il a déjà levé une malédiction de mange-visage, il peut tout de même être réaffecté par cette malédiction-ci.

Si les joueurs tentent de détruire la statue, une horde de mange-visage les assaille et s'ils parviennent à tous les repousser, ils sont tout de même soumis à la malédiction des mange-visage (sans jet pour essayer d'y résister).

Si la statue est réduite en morceaux, ses débris comptent comme des perles roc , ils peuvent en tout obtenir 10 perles de roches.

À l'appréciation du Meneur de jeu, la destruction de cette statue peut empêcher à tout jamais les mange-visage d'apparaître.

## 4. Données sur le continent secondaire

Continent secondaire

Langue : Vertparlé

Capitale : Aucune

Plus grande Ville :

Les « Hautes Tours » 500 000 habitants

Superficie estimée : 250 000 km<sup>2</sup>

Population estimée : 5 millions

Densité de population : Moyenne 20 hab/km<sup>2</sup>

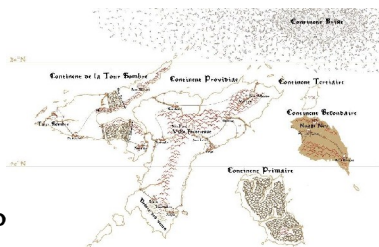
Armée : 150 000 personnes

Monnaie :

La pistole d'or (de nos jours vaudrait 40,12 euros)  
3,35g d'or frappé d'un arbre

La feuille d'argent (de nos jours vaudrait 4,01 euros)  
4,25g d'argent frappé d'une feuille

Le grain de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)  
4g de cuivre frappé d'une graine



Le continent secondaire est organisé en petits villages indépendants, il est fort rare qu'une armée de plus de 1000 personnes se rassemble. La plupart des villes sont marchandes et donc seuls 2,5% de la population sait prendre les armes. Cependant il existe quelques villes de guerriers ancestraux comptant près de 10 000 habitants dont 3 000 guerriers.

Il y a de nombreux Homoncles et anciens Élémentaires plus quelques mages vibratoires sur ce continent, en voici le nombre par catégorie :

Homoncles et anciens Élémentaires (sans compter les joueurs)

-270 possédant 1 sort

-135 possédant 2 sorts

-67 possédant 3 sorts

-33 possédant 4 sorts

-16 possédant 5 sorts

-8 possédant 6 sorts

-4 possédant 7 sorts (Hélios, Sélène, Feu, Terre)

-2 possédant 8 sorts (Air, Eau)

-1 possédant 10 sorts (Eau/Sélène : « la Grande Dame »)

Total : 536

Mages vibratoires (dont 10% de mages mécaniques) :

-40 niveau 0

-13 niveau 1

-7 niveau 2

-3 niveau 3

-2 niveau 4

-1 niveau 5

Total : 66

Répartition des troupes :

30% Archerie

dont 20% Arbalétriers avec arbalètes lourdes et pavois

et 10% Archers

30% Fantassins

dont 10% Cuirassés avec épées longues et boudiers

et 10% Lanciers

et 10% Infanterie légère avec épées longues et petits boudiers en bois

5% Garde divine ou Garde princière : Hallebardes joliment décorées

5% Élites : Arbalètes légères, épées longues, dagues et boudiers en bois

(les Élites ne sont pas meilleurs combattants que vos autres mortels, ils sont juste mieux armés et plus polyvalents).

10% Officiers

dont 2% Hérauts : Épée longue, drapeau.

et 7% Chefs de compagnie : Équipement de la compagnie qu'il commande, sinon Épée longue.

et 1% Officiers supérieurs : Épée courte.

20% Logistique militaire.

dont 15% Intendance (logistique pour la nourriture et l'équipement) :  
Dagues

et 3% Éclairage : Dagues

et 2% Police militaire : Épées courtes et Dagues

Lors d'un déplacement de troupes hors d'un village, un certain pourcentage de troupes reste.

50% toujours en garnison

Les statistiques de résistance à la torture ne sont absolument pas là pour inciter les joueurs à commettre ce genre d'actes, cet indicateur est un peu glauque mais peut être utile en temps de guerre et est un moyen plutôt fiable de mesurer le degré de fanatisation d'un peuple.

Dans une armée de volontaires:

-80% de braves gens

-10% qui cèdent facilement avec des baffes

-7% qui cèdent lorsque le bourreau sort des objets de torture



- 3% qui cèdent lorsque le bourreau commence à torturer
- 2% qui cèdent au bout d'un certain temps de torture
- 0,9% qui sont intorturables
- 0,09% vont tenter de s'enfuir
- 0,01% probablement réussiront à s'enfuir

Voici le/les personnages importants ayant un lien direct avec ce continent:

### « la Grande Dame »

Homuncule Eau/Sélène

La Grande Dame habite dans un lac au fin fond d'une caverne. Elle aime goûter au calme de son sanctuaire en composant des poèmes. Elle n'est pas sortie de sa caverne depuis de très nombreuses années et il est fort probable qu'elle préfère se retirer et s'enfermer dans son monde plutôt que de livrer bataille.

#### Apparence :

Magnifique dame aux longs cheveux bleus flottant dans les airs.

#### Sorts :

6 sorts d'Eau en lien avec la divination

4 sorts de Sélène en lien avec l'illusion et la beauté

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Eau :

Cheveux et yeux bleu aquatique, Marche sur l'eau, Nage exceptionnelle, Gestes gracieux, Habits en suspension, Vivant avec respiration aquatique, Auréole d'eau, Sphères d'eau flottantes, Flotte au-dessus du sol, Télépathie (30 m), Mode flaque, Disparaître dans l'eau,

Sélène :

Peau lumineuse au clair de lune, Gestes sensuels, Apparence féminine, Poids plume (30 kg), Mode mortel, Beauté de sélène, Nuit argentée (1/scénario),

Artefacts :

Bassin de divination, peut répondre à trois questions en oui ou non par scénario, mais a une chance sur six de se tromper. Une question posée deux fois donnera deux fois la même réponse. (vaut 200 Pr)

## 5. Données sur le continent tertiaire

Continent tertiaire

Langue : Vertparlé

Capitale : Aucune

Plus grande Ville :

« Blanche Chapelle » 50 000 habitants

Superficie estimée : 5 000 km<sup>2</sup>

Population estimée : 500 000 habitants

Densité de population : Moyenne 20 hab/km<sup>2</sup>

Armée : 22 000 personnes (dont 7 000 renégats)

Monnaie :

La pistole d'or (de nos jours vaudrait 40,12 euros)

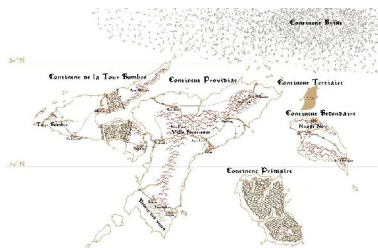
3,35g d'or frappé d'un arbre

La feuille d'argent (de nos jours vaudrait 4,01 euros)

4,25g d'argent frappé d'une feuille

Le grain de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)

4g de cuivre frappé d'une graine



Une grande partie de la population du continent Tertiaire habite à la Blanche Chapelle, ainsi ce continent est extrêmement bien organisé bien que petit. Son armée est également très bien organisée mais bien trop modeste pour faire peur aux Providiae.

Il y a de nombreux Homoncules et anciens Élémentaires plus quelques mages vibratoires sur ce continent, en voici le nombre par catégorie :

Homoncules et anciens Élémentaires (sans compter les joueurs)

-81 possédant 1 sort

-40 possédant 2 sorts

-20 possédant 3 sorts

-10 possédant 4 sorts

-5 possédant 5 sorts

-2 possédant 6 sorts (Terre, Sélène)

-1 possédant 10 sorts (Air/Eau : « la Voix du Nord »)

Total : 159

Mages vibratoires (dont 10% de mages mécaniques) :

-12 niveau 0

-3 niveau 1

-1 niveau 2

Total : 6

Répartition des troupes :

30% Archerie

dont 20% Arbalétriers avec arbalètes lourdes et pavois

et 10% Archers

30% Fantassins

dont 10% Cuirassés avec épées longues et boudiers

et 10% Lanciers

et 10% Infanterie légère avec épées longues et petits boudiers en bois

5% Garde divine ou Garde princière : Hallebardesjoliment décorées

5% Élites : Arbalètes légères, épées longues, dagues et boudiers en bois

(les Élites ne sont pas meilleurs combattants que vos autres mortels, ils sont juste mieux armés et plus polyvalents).

10% Officiers

dont 2% Hérauts : Épée longue, drapeau.

et 7% Chefs de compagnie : Équipement de la compagnie qu'il commande, sinon Épée longue.

et 1% Officiers supérieurs : Épée courte.

20% Logistique militaire.

dont 15% Intendance (logistique pour la nourriture et l'équipement):  
Dagues

et 3% Éclairage : Dagues

et 2% Police militaire : Épées courtes et Dagues

Lors d'un déplacement de troupes hors d'un village, un certain pourcentage de troupes reste.

50% toujours en garnison

Les statistiques de résistance à la torture ne sont absolument pas là pour inciter les joueurs à commettre ce genre d'actes, cet indicateur est un peu glauque mais peut être utile en temps de guerre et est un moyen plutôt fiable de mesurer le degré de fanatisme d'un peuple.

Dans une armée de volontaires:

-80% de braves gens

-10% qui cèdent facilement avec des baffes

-7% qui cèdent lorsque le bourreau sort des objets de torture

-3% qui cèdent lorsque le bourreau commence à torturer

-2% qui cèdent au bout d'un certain temps de torture

-0,9% qui sont intorturables

-0,09% vont tenter de s'enfuir

-0,01% probablement réussiront à s'enfuir

Voici le/les personnages importants ayant un lien direct avec ce continent:

### **« la Voix du Nord »**

Immortel Air/Eau

La Voix du Nord était un mortel il y a bien longtemps mais il a, depuis, obtenu un Cœur de Terre et l'immortalité. Il ne se soucie pas des sociétés mortelles et passe le plus clair de son temps à marcher entre les nuages.

#### Apparence :

Vieil homme aux yeux bleus avec une longue barbe et des cheveux blancs qui marche sur un nuage.

#### Sorts :

7 sorts d'Air en lien avec les vents

3 sorts d'Eau en lien avec le froid

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Air :

Cheveux Blancs et Yeux Bleus, Respiration aérienne, Chute Lente, Marcher sur les Nuage, Nuage Personnel, Tornade à la mort du personnage, Vent personnel, Création d'objets en air, Terraformation  
Vent,

Eau :

Marche sur l'Eau, Télépathie (30 m), Tempête à la mort du personnage,

Epique :

Immortalité

#### Artefacts :

Talisman de vents, cet objet permet de choisir la direction et dans une certaine mesure la force du vent, il ne peut pas arrêter ou calmer une tempête, mais s'il est brisé, il déclenche une tempête d'une puissance équivalente à un sort coûtant 100 cL. (vaut 200 cL)

## 6. Données sur le continent de la Tour Sombre

Continent de la Tour Sombre

Langue : Providé, Sombreparlé  
(principalement chez les Mages)

Capitale : « La Tour Sombre »

Extramuros 500 000 habitants

dont 25 000 soldats, intramuros 20 000  
habitants dont 5000 soldats et environ  
1000 mages.

Plus grande Ville : « La Tour Sombre » 520 000 habitants

Superficie estimée : 250 000 km<sup>2</sup>

Population estimée : 10 millions

Densité de population : Élevée 40 hab/km<sup>2</sup>

Armée : 200 000 personnes

Monnaie :

L'argent Providiae est accepté sur ce continent mais la Tour Sombre  
frappe tout de même ses propres pièces.

L'Oeil rouge (de nos jours vaudrait 162,48 euros)

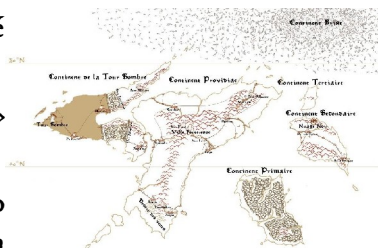
6 g d'électrum de forme ovale serti d'un rubis de 0,08g (0,4 carat,  
qualité médiocre)

La livre d'électrum (de nos jours vaudrait 16,24 euros)

4g (le centième d'une livre) d'électrum.

La coutelle de fer (de nos jours vaudrait 1,62 euros)

8,5g d'un alliage de fer de nickel et d'argent en forme de couteau.



La rouelle de cuivre (de nos jours vaudrait 0,04 euros)

3g de cuivre à l'effigie du prince d'Argent. Cette monnaie a été massivement importée par des marchands de la Tour Sombre car elle est indispensable pour les petites transactions.

Le continent de la Tour Sombre est dirigé d'une main de fer par les mages de la Tour Sombre, son armée est disciplinée et prête au combat.

Il y a de nombreux Homoncles et anciens Élémentaires plus quelques mages vibratoires sur ce continent, en voici le nombre par catégorie :

Homoncles et anciens Élémentaires (sans compter les joueurs)

-200 possédant 1 sort

-100 possédant 2 sorts

-50 possédant 3 sorts

-25 possédant 4 sorts

-12 possédant 5 sorts

-6 possédant 6 sorts

-3 possédant 7 sorts (Sélène, Terre, Eau)

-2 possédant 8 sorts (Hélios, Air)

-1 possédant 10 sorts (Hélios/Feu : « le Dernier Rempart »)

Total : 399

Mages vibratoires (dont 10% de mages mécaniques) :

-600 niveau 0

-200 niveau 1

-100 niveau 2

-50 niveau 3

-35 niveau 4



-17 niveau 5

-6 niveau 6

-1 niveau 7 enfermé au sommet de la Tour Sombre (Voir Petite histoire du Titan du Feu, page 82)

Total : 1009

Répartition des troupes :

30% Archerie

dont 20% Arbalétriers avec arbalètes lourdes et pavois

et 10% Archers

30% Fantassins

dont 10% Cuirassés avec épées longues et boudiers

et 10% Lanciers

et 10% Infanterie légère avec épées longues et petits boudiers en bois

5% Garde de la tour : Hallebardes joliment décorées

5% Élites : Arbalètes légères, épées longues, dagues et boudiers en bois

(les Élites ne sont pas meilleurs combattants que vos autres mortels, ils sont juste mieux armés et plus polyvalents).

10% Officiers

dont 2% Hérauts : Épée longue, drapeau.

et 7% Chefs de compagnie : Équipement de la compagnie qu'il commande, sinon Épée longue.

et 1% Officiers supérieurs : Épée courte.

20% Logistique militaire.

dont 15% Intendance (logistique pour la nourriture et l'équipement) :  
Dagues

et 3% Éclairage : Dagues

et 2% Police militaire : Épée courtes et Dagues

Lors d'un déplacement de troupes hors d'un village, un certain pourcentage de troupes reste.

30% toujours en garnison

Les statistiques de résistance à la torture ne sont absolument pas là pour inciter les joueurs à commettre ce genre d'actes, cet indicateur est un peu glauque mais peut être utile en temps de guerre et est un moyen plutôt fiable de mesurer le degré de fanatisation d'un peuple.

Dans une armée de volontaires:

-60% de braves gens

-20% qui cèdent facilement avec des baffes

-13% qui cèdent lorsque le bourreau sort des objets de torture

-8% qui cèdent lorsque le bourreau commence à torturer

-2% qui cèdent au bout d'un certain temps de torture

-0,9% qui sont intorturables

-0,09% vont tenter de s'enfuir

-0,01% probablement réussiront à s'enfuir

Voici le/les personnages importants ayant un lien direct avec ce continent:

### **« le Dernier Rempart »**

Homoncule Héliou/Feu

Le Dernier Rempart est un homoncule habitant à la Tour Sombre. Il siège au conseil et de nombreux mages sont ses adorateurs. Ses quartiers se situent à l'avant-dernier étage de la tour, en cas d'attaque massive son rôle est de protéger/garder le titan de feu, d'où son nom.

#### **Apparence :**

Fier guerrier en armure de fonte avec des tatouages dorés, des yeux crépitants et qui est armé d'une large lame de lave à deux mains.

### Sorts :

6 sorts Hélien en lien avec le combat au corps à corps

4 sorts de Feu de dégâts de masse

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Hélien :

Tatouages dorés sur tout le Corps, Détection du Mensonge Verbal, Grande Force, Majesté d'Hélien, Armure de Fonte, Furie à la mort du personnage, Grand 4 m, Réincarnation Solaire (1/scénario),

Feu :

Fumée légère, Peau Noir Cendre, Vision Infrarouge, Yeux Bouche Lumineux et Failles Lumineuses si énervé, Yeux Crépitants, Immunité au Feu, Téléportation par les Flammes,

### Artefacts :

Large lame de la dernière chance, la lame est maintenue magiquement à la température de 1900°C, ce qui en fait une arme dévastatrice. Elle peut également remplir une pièce de flamme une fois par scénario. (vaut 250 Pr)

Il y a également de nombreuses créatures fantastiques dans les zones sauvages. (Voir Les animaux fantastiques, page 118)

## La hiérarchie à la Tour Sombre.

La Tour Sombre est à la fois le nom du continent, de la capitale et du bâtiment central de cette dernière. C'est dire à quel point les mages ont de l'estime pour eux-mêmes.

Le système hiérarchique de la tour sombre est le plus arbitraire et le plus injuste possible.

Le bâtiment en lui-même est divisé en 8 sections, une section n'est pas exactement un étage.

On ne peut monter dans la hiérarchie qu' en remplacement de son supérieur direct (qui est à la fois employeur, professeur, tuteur etc... Bref qui a le droit de vie ou de mort sur son subordonné)

Seuls certains fils-de arrivent directement en sautant les échelons.

Pour permettre à ce système injuste de tenir debout, la hiérarchie est directement liée à l'étage auquel on a accès (à l'exception des domestiques, qui parfois montent dans les étages mais jamais dans la hiérarchie). Et en général on ne descend que très très rarement dans les étages inférieurs et il n'est possible de visiter un étage supérieur que sur invitation.

Un maître hiérarchique vient toujours d'un étage au-dessus, et parfois on peut rencontrer quelqu'un de deux étages au-dessus. La perméabilité ne va jamais plus loin.

L'espace étant très limité dans la tour, les chambres (même pour les hauts étages) sont relativement petites, c'est pourquoi les riches passent leur temps de loisirs dans leur propriété, et ne viennent dans la tour que pour 4-5 jours d'affilée.

Voici une explication détaillée sur les différentes sections de la tour, de 0 à 8.

La section 0, est composée du campus autour de la tour plutôt que de la tour elle-même. Cet étage est réservé aux élèves, ils sont très nombreux et ont payé très très cher pour être là. Ils passent plus de temps à se "forger le caractère" (c'est à dire à travailler comme des esclaves pour leur tuteur) qu'à apprendre véritablement. C'est en quelque sorte la force

de production de la tour. Sans eux, qui laveraient le linge des nobles ? Exceptionnellement, un chercheur ou un professeur peut venir donner une conférence, le reste du temps, ce sont les assistants qui font cours. Passe-temps : Laver le plancher, faire le ménage, se taire

La section 1, est pour les assistants, ce sont des bacheliers qui ont été choisis pour enseigner un domaine. Ils appliquent à la lettre les consignes des chercheurs pour faire la partie la plus laborieuse du travail de recherche. (noter les résultats des expérimentations, faire des calculs à rallonge)

Passe-temps : calculer des racines  $n$ -ièmes, surveiller des expériences et en noter l'évolution toutes les minutes, corriger des centaines et des centaines de copies.

La section 2, est pour les chercheurs, c'est le premier échelon gratifiant car un chercheur fait vraiment de la magie et dirige son équipe d'assistants. Pour devenir chercheur il faut être très bon en magie vibratoire, minimum niveau 1. (Seul 400 personnes sont au-dessus de ce niveau)

C'est aussi la destination finale de tous les braves gens. Passé cet échelon, il n'y a plus beaucoup de gens honnêtes.

C'est aussi à ce stade que les mages perdent pied avec la réalité. (naturellement, aux niveaux supérieurs ils ne reprennent pas plus pied dans le réel)

Passe-temps : Demander aux assistants de faire bouillir de la panse de bouc dans du mercure et voir si cela fait une jolie couleur.

La section 3, est pour les professeurs. À partir de cette section, le prestige et les relations comptent plus que le mérite magique, ainsi les niveaux ne sont plus liés à l'échelle sociale. Cependant, le niveau ne descend jamais en-dessous du niveau 1. (sauf cas d'un fils-de, qui peut tout à fait ne pas faire de magie)

Chaque professeur a des terres et une rente confortable. Il peut-être demandé à un professeur de faire une mission hors de la tour comme maire d'une ville ou émissaire.

Passe-temps : Tricher dans les résultats des expériences des chercheurs qu'ils chapeautent pour avoir un meilleur quota mensuel, nuire aux chercheurs des autres, dire aux administrateurs à quel point tout vas bien en dehors de la tour.

A partir de ce niveau, des terres sont systématiquement liées au poste occupé, et chaque mage a une propriété où il passe ses week-ends et multiples vacances.

La section 4, est réservée aux administrateurs. C'est à cet étage que sont implémentés un certain nombre de lois et de décrets. L'administrateur assigne alors un professeur pour s'occuper de l'implémentation sur place. Les juges sont quasiment tous des administrateurs, c'est pourquoi ceux qui sont au-dessus de ce niveau sont physiquement au-dessus des lois. Passe-temps : Envoyer des professeurs à gauche à droite pour faire appliquer les décrets locaux. Nuire aux professeurs des autres

La section 5, est réservée aux sénateurs. C'est à cet étage que sont décidés les lois du pays de la Tour Sombre, suivant des critères stupides et irréalistes. Il n'y a quasiment aucun suivi des décrets, ni d'ailleurs de mesure réelle pour savoir s'ils ont été appliqués.

Un sénateur ne sort que pour aller se reposer dans sa propriété, ou visiter une ambassade ou un palace où tout le monde lui dira que tous va bien.

Il est quasiment impossible de passer ce niveau sans être un fils-de, donc tous les sénateurs sont des frustrés consanguins.

Passe-temps : Ternir systématiquement ses adversaires politiques, soutenir coûte que coûte ses amis politiques.

La section 6, les aristocrates. À ce niveau se côtoient les fils-de et les démagogues qui ont réussi à convaincre la majorité des sénateurs de les faire monter d'un cran. c'est à dire que le niveau de magie vibratoire est anormalement bas.

Les aristocrates ne servent à rien. Leur pouvoir, bien que théoriquement grand est limité par leur incompétence et leur désintérêt du reste du monde. À priori, un aristocrate de naissance n'a jamais connu le monde extérieur (il passe sa vie entre cet étage et sa propriété). Cette section n'a d'existence que car la Tour Sombre a été créée par un certain nombre de familles riches, qui ont décidé de se réserver un belle place dans la hiérarchie. (les grandes décisions sont prises au niveau du dessus et arrivent directement au niveau en dessous, sans jamais véritablement passer par cet étage)

C'est la seule section de la tour où l'on a le droit d'amener ponctuellement des membres de la famille et où les madeines sont fraîches!

Il arrive que parfois un élève doué en musique ou en art ait l'immense honneur de venir exposer gratuitement ici. Mais naturellement cela ne lui ôte pas le statut de poulx et n'aura aucune influence sur sa vie future quand le vent aura tourné.

Passe-temps : Ballet, grande cuisine, mode vestimentaire, salon de thé, madeines (fraîches!). Intrigues de cour.

La section 7 est pour le Maître. Cette section (pourtant très vaste) ne contient que le maître et moins de 10 serviteurs.

Il décide de la politique du pays et des loi de la Tour Sombre. Le maître possède un bras gauche mage, et un bras droit guerrier-mage. Son bras droit et bras gauche sont ses gardes du corps, il les choisit donc parmi les mages d'élites, quitte à promouvoir un chercheur particulièrement brillant.

C'est toujours un de ses "bras" qui est promu après lui, c'est la raison pour laquelle tous les maîtres sont avant tout des mages surpuissants. Ils sont en général moins corrompus que les autres et méprisent toute la chaîne de commandement qui est en-dessous d'eux, mais ont conscience qu'ils ne peuvent rien faire sans.

Leur vie est luxueuse mais solitaire et laborieuse.

Passe-temps : Le monde!

Le Maître est un mage d'élite, de niveau 6 minimum, ou un guerrier mage, de niveau 5 minimum.

En plus de son arsenal magique, il peut compter sur une impressionnante quantité de principe et d'objets magiques.

Il peut se permettre d'utiliser jusqu'à 500 à 1000 Pr de miracles si sa survie est véritablement menacée.

La section 8, tout en haut de la tour. Cette section totalement vide, c'est là où le primitif est enfermé avec le maître historique de la Tour Sombre.



## 7. Données sur les gardiens :

**V**oici les informations disponibles sur les différentes castes de gardiens.

Ces castes ont été créées pour contrer un type d'ancien Élémentaire. Si vous n'induez pas ou modifiez les anciens Élémentaires dans votre univers, n'oubliez pas, également, de modifier les castes de gardiens. (Voir Les anciens Élémentaires, page 128)

Castes majeures :

-Air :

Caste disparue à ce jour. Leur arme a disparu en 57 PA à la création de la musique.

Artefact : la « Lame des Vents »

-Terre :

Caste disparue à ce jour. Leur ancien lieu de vie a été trouvé au sud du continent primaire à plusieurs kilomètres sous terre.

Artefact : Inconnu, semble avoir la forme d'épaisses racines

-Eau :

Caste disparue à ce jour. Ils ont été exterminés par les Providiae en -993 PA, leur arme a été reprise récemment par l' « Arbitre », un compagnon du « Seigneur de l'Aube ». (Voir Le panthéon, page 94) Durant cette bataille, le précédent Gardien du feu est mort, laissant place à sa sœur.

Un défi est actuellement organisé par les autres castes de gardiens pour savoir qui sera le prochain porteur de cette arme et fondateur de la nouvelle Caste des gardiens de Eaux. (Voir Devenir Gardien de l'eau, page 75)

Artefact : la « Lance de l'Eau »

Cet artefact est composé d'un manche et d'une lame. La lame et le manche ne sont pas solidaires, cependant une force magique pousse la lame à suivre le manche. Ainsi si le possesseur tente de trancher une colonne par exemple, il lui suffit de déplacer le manche et c'est la force magique de l'artefact qui se chargera de fournir à la lame la force nécessaire pour le trancher. Cet objet confère donc à son porteur une puissance quasiment illimitée. De plus, la lame est constituée d'un métal qui peut se rendre liquide à volonté. Ainsi sa forme est totalement modelable et peut tout à fait agripper une arme adverse ou recouvrir le porteur de l'objet pour le protéger.

Cette arme permet également à son porteur de se téléporter quasiment instantanément à la destination de son choix. (il doit, soit connaître la destination, soit indiquer à quelle distance elle se situe).

Si la lance de l'eau touche la rapière du feu, les deux armes produisent un violent flash d'énergie qui blesse les deux possesseurs et toutes personnes se trouvant à moins de 20 mètres.

-Feu :

Pris en -1482 PA dans la Glace Noire, libérés en 56 PA

L'actuel possesseur de leur artefact est la gardienne du feu.

Impétueuse et fière, cette guerrière d'exception manie son arme avec une impressionnante dextérité. Elle est moins habile que feu son frère mais est fort heureusement plus instruite et moins endine à prendre des décisions suicidaires pour sauver son honneur.

Artefact : la « Rapière du Feu »

Seul objet connu capable de trancher la Glace Noire, il ressemble à une rapière sauf que sa lame est d'un rouge vif comme s'il était fait de lave. Sa lame incandescente tranche absolument tout. Si elle est plongée sous l'eau, elle transforme immédiatement l'eau, avec laquelle elle est en contact, en vapeur. Au bout d'une heure, elle s'épuise momentanément et ne fait que chauffer l'eau. Dès qu'elle sort de l'eau, elle reprend en quelques minutes toute sa puissance.

Cette arme permet également à son porteur de se téléporter quasiment instantanément à la destination de son choix. (il doit soit connaître la destination, soit indiquer à quelle distance elle se situe).

Si la lance de l'eau touche la rapière du feu, les deux armes produisent un violent flash d'énergie qui blesse les deux possesseurs et toutes personnes se trouvant à moins de 20 mètres.

Castes mineures :

-Glace :

Cette caste habite dans un monastère au sud du Continent Primaire. Elle est spécialisée dans la connaissance et l'accumulation du savoir. Elle possède une bibliothèque, des livres et des parchemins mais aussi des tablettes de glace conservées magiquement. L'actuel gardien de la Glace est un être réfléchi et calme, mais tous ses adversaires s'accordent à dire qu'il est brutal et dangereux au combat. Il endosse une très lourde armure de cuir et de plates ainsi qu'une targe en Glace Noire lorsqu'il doit se battre. Tout son équipement en Glace Noire est suffisamment ancien pour que l'on puisse voir au travers les vestiges de batailles passées.

Artefact : le « Bris de Glace »

Cet artefact est une grande épée à deux mains à la lame très large. Il ne serait pas possible de la manier si elle n'était pas constituée de Glace Noire. Elle est capable de tirer de fins rayons qui produisent des gros cristaux de Glace Noire, cependant son porteur n'utilise cette fonctionnalité que quelques fois dans sa vie, car cette arme peut en produire qu'un nombre fini depuis sa création.

En réalité, lors de sa création, un rayon continu de création de Glace Noire a été capturé dans une lamelle de ce même matériau. Étant donné les propriétés étonnantes de la Glace Noire, ce rayon est ressorti longtemps après par l'autre bout de cette lamelle. Les gardiens de l'époque ont alors mis un empilement de lamelles et tous les jours, les lamelles ne contenant plus le rayon sont mises devant celles le contenant.

Lorsqu'il souhaite lancer ce rayon, il écarte une à une les lamelles, jusqu'à atteindre une lamelle contenant le rayon. Depuis le temps que cet artefact est utilisé, le rayon est affaibli et hachuré (par les utilisations ultérieures) mais il est tout de même encore efficace.

Cette arme permet à son porteur de se téléporter à l'endroit de son choix dans une explosion de glace. Il lui faut pour cela 3 tours (18 secondes) de concentration puis un tour (6 s) pour se rematérialiser.

-Métal :

Cette caste habite dans une forge souterraine située sur le Continent Primaire. Ses membres sont rustres et inamicaux. Ils passent leurs journées à cultiver leur force physique ou à forger. Ils préfèrent les armes contondantes en métal aux armes tranchantes. L'actuel gardien du métal est en un étrange personnage. Il porte en permanence (même lorsqu'il dort) une armure extrêmement épaisse, bien plus lourde que ce qu'un mortel peut porter même avec de l'entraînement. Il ne porte pas d'arme apparente et son visage est en permanence masqué par son heaume. Lorsqu'il parle, sa voix est atrocement déformée, comme si un liquide visqueux coulait en permanence dans sa trachée.

Artefact : « l'Étreinte du Métal »

Cet artefact est constitué de 20L d'acier liquide. Il peut être déformé à volonté et contrôlé à distance. Il permet au gardien de métal de porter son armure, et en cas de besoin il lui sert d'arme. Notez bien que la forme donnée à cet artefact est très approximative, ainsi ses armes ressemblent plus à des piques qu'à des épées. Cependant s'il pare un coup d'une autre arme, il peut tout à fait utiliser son artefact pour la saisir.

Cette arme permet à son porteur de se téléporter à l'endroit de son choix en se changeant en un torrent de métal liquide. Il lui faut pour cela 3 tours (18 secondes) de concentration puis un tour (6 s) pour se rematérialiser. Durant son trajet, il se déplace à 80 km/h, mais le flot évite tout obstacle et donc n'endommage rien durant le voyage.

### -Tempête :

Cette caste habite dans une magnifique forteresse à flanc de colline au-dessus de la mer sur le continent tertiaire, ses membres sont des guerriers agiles et vantards. L'actuelle gardienne de la tempête est une sublime guerrière portant un long manteau bleu clair avec de la fourrure blanche, elle porte une tenue de combat bleu clair. Elle est capable de terrasser quasiment tous les autres mortels et elle le sait. Cependant malgré son air hautain elle sait parfois faire preuve d'humour. Elle porte son artefact dans une multitude de fourreaux cachés dans son dos et le long de ses jambes. Si elle n'écarte pas son manteau, elle semble être désarmée.

Artefact : la « Nuée Bleue »

Cet artefact est constitué de 12 petites dagues de lancer en Glace Noire. Cependant elles restituent en permanence une douce lumière bleu ciel. Même après un carnage, elles ne sont jamais tachées de sang. Chacune de ses dagues peut être contrôlée par la pensée tant qu'elles restent dans le champ de vision de la gardienne. Leur force de frappe est aussi importante que si elle les maniait toutes avec deux mains. Lorsqu'elle porte ses dagues sur elle, elle peut les contrôler et ainsi améliorer son agilité ou faire des sauts spectaculaires.

Cette arme permet à son porteur de se téléporter à l'endroit de son choix, malheureusement ce transfert se fait dans la douleur car les 12 dagues doivent être plantées dans son corps pour se dématérialiser. Il lui faut pour cela 3 tours (18 secondes), une fois dématérialisée, il ne reste plus que les dagues, qui vont aller se planter à l'endroit où l'utilisatrice souhaite se téléporter. Dans ce contexte, les lames se déplacent à 80 km/h en évitant tout obstacle, il lui faut alors un tour (6 s) pour se rematérialiser. Les blessures dues à la téléportation disparaissent immédiatement après la rematérialisation. La gardienne des tempêtes actuelle choisit de toujours de planter les dagues aux mêmes endroits pour ne pas abîmer ses habits plus que nécessaire.

## -Golem

Cette caste habite près d'un lac volcanique souterrain dans une montagne du Continent Primaire, ses membres sont les plus forts physiquement des gardiens et ils sont très accueillants. Ils aiment bien faire des bras de fer ou boire des boissons « pour homme » avec les étrangers. L'actuel gardien Golem est un authentique fêtard cependant il connaît très bien ses priorités et se bat avec sérieux.

Il possède une lourde et large armure en pierre, durcie avec on ne sait quel procédé magique, avec au bout de son bras gauche un énorme boulet en fer à peine travaillé de 25 cm de rayon.

Artefact : « l'Armure des Entrailles de la Terre »

Cet artefact prend la forme d'une armure comportant un système d'enroulage, une chaîne de 10 m et un énorme boulet de 25 cm de rayon en fer rouillé et bosselé. Ce boulet pèse environ 450 kg, naturellement aucun mortel ne pourrait porter un tel poids si l'artefact en lui-même n'était pas conçu pour. Il est habituellement fixé au bout de la main gauche du porteur de l'artefact. Cependant, ce dernier n'est pas suffisamment rapide pour pouvoir s'en servir comme arme contondante. L'armure peut, par magie, propulser le boulet vers l'avant, permettant ainsi de faire de très lourds dégâts sur une petite zone. Le porteur peut ensuite décider d'enrouler la chaîne pour reprendre son arme. Cela lui prend 3 tours (18 s). Le boulet est cinq fois plus lourd qu'un boulet de trébuchet mais il est projeté moins vite, donc il a autant d'effet sur les murailles.

Cette arme permet à son porteur de se téléporter à l'endroit de son choix en disparaissant dans le nuage de fumée soulevé par le boulet frappant fortement le sol. Il lui faut pour cela 3 tours (18 secondes) de concentration puis un tour (6 s) pour se rematérialiser.

## -Montagne

Cette caste réside au plus haut point d'une montagne sur le Continent Tertiaire. Leur temple se situe au fin fond d'une grotte en pierre noire et dure. Ses membres sont dotés d'une agilité hors du commun et d'une impressionnante résistance au froid. Pour parfaire leur entraînement, ils doivent en permanence marcher pieds nus. Ils sont froids et distants avec le peu d'étrangers qui s'aventurent si haut dans la montagne. Cependant ils n'hésiteront pas à s'impliquer dans des raids initiés par les joueurs si la cause est juste et l'objectif réaliste. L'actuel gardien de la Montagne est courageux et désinvolte. Il aime profondément l'action et n'hésite pas à prendre part à des combats si ses chances de survie sont élevées. Il porte pour seul habit un pantalon de cuir doublé avec de la fourrure et porte en permanence deux dagues en Glace Noire reliées par une épaisse chaîne dans ce même matériau.

Artefact : les« Lames Jumelles du Froid et du Vent »

Cet artefact est composé de deux dagues en Glace Noire de 50 cm de longueur reliées par une chaîne dans le même matériau dont les maillons sont larges de 10 cm. Les dagues et la chaîne sont encore noires, ce qui laisse supposer que leur création n'est pas extrêmement ancienne. Leur possesseur peut décider instantanément de les fixer dans le vide. Pour pouvoir les déplacer il est alors nécessaire d'appliquer une force de 10 kN, soit à peu près la force nécessaire pour soulever 1000 kg. Seul son possesseur connaît la manipulation magique nécessaire à leur libération. Il est également possible d'utiliser cet artefact pour passer dans l'éther. Le personnage est alors intangible et quasiment invisible, cependant il est toujours soumis à la gravité et doit donc fixer ses armes dans le vide pour ne pas tomber. En alternant les phases de fixation de ses armes dans l'éther, le gardien Montagne peut, après une phase initiale d'accélération de plusieurs minutes, atteindre et maintenir la vitesse de 80 km/h.

Il ne lui faut pas plus d'une seconde pour se dématérialiser et se rematérialiser, ainsi, il peut tout à fait se servir de cet avantage en combat.

## -Faille

Le temple de cette caste se situe au fond une faille volcanique située sur le Continent Primaire, entouré d'un micro climat désertique difficile à expliquer d'un point de vue météorologique. La tanière des gardiens de la Faille est constituée de cavités souterraines dont le sol est recouvert de sable. Les membres de cette caste sont extrêmement distants et froids. Ils sont très détachés et las de la vie. Ils ont un corps plutôt sec et des gestes lents, mais ils peuvent aussi surprendre leurs adversaires en effectuant des gestes extrêmement rapides. L'actuel gardien de la Faille est un mortel ayant perdu toute vie. Il parle sur un ton monotone avec le regard dans le vague, son corps sec et blafard semble ne plus avoir d'âme. Il possède un long bâton en bois brut gris possédant en son extrémité un cristal brut ressemblant à du sel.

Artefact : le « Sceptre d'Antivie »

Cet artefact ressemble à une branche de bois non taillée grise formant un grand sceptre au sommet duquel se trouve un cristal brut d'environ 500 g ressemblant à du sel. Ce cristal est en réalité du Scel. Il a donc pour particularité de détruire le mouvement, l'eau et la vie. Il peut sur simple contact figer un éboulement, assécher une marre de boue et dessécher un être vivant. Toute créature vivante approchant à plus de 2 m de ce cristal ressent son désir profond de vider de leur substance chacune de ses cellules, ainsi aucun animal libre d'esprit n'acceptera de s'en approcher.

Cette arme permet à son porteur de se téléporter à l'endroit de son choix en disparaissant dans un nuage de sable créé par le bâton. Il lui faut pour cela 3 tours (18 secondes) de concentration puis un tour (6 s) pour se rematérialiser.



## -Briseurs de Soleil

Cette caste habite une imposante forteresse de pierre blanche, située sur une petite île ensoleillée entre le Continent Secondaire et le Continent Primaire. Ses membres ont un grand sens de l'honneur, du devoir et de l'ordre. Ils passent leurs journées en armure complète et suivent un entraînement particulièrement strict, même pour des gardiens. L'actuel gardien briseur de soleil est considéré comme le deuxième gardien le plus puissant, il dirige son ordre d'une main de fer et agit quotidiennement pour le couvrir de gloire.

Artefact : le « Fléau Briseur de Soleil »

Cet artefact ressemble à un fléau d'arme à deux mains dont le manche mesure environ 80 cm et dont la chaîne d'environ 60 cm se termine par une grosse sphère lumineuse d'une dizaine de centimètres de rayon entourée par des auréoles de piques rappelant des rayons de soleils stylisés. La chaîne et les auréoles de piques sont en Glace Noire encore noire, ce qui laisse supposer que leur création n'est pas extrêmement ancienne. Cet artefact possède la terrible capacité de pouvoir enfermer tout homoncule ou ancien Élémentaire majoritairement Hélien. Pour pouvoir être capturé, il doit avoir été vaincu. L'artefact ne peut contenir que 3 personnes. Le possesseur peut forcer un de ses captifs à lancer un de ses sorts. Il peut également en libérer un temporairement ou définitivement. Une fois libéré, même temporairement, le captif n'est plus obligé d'obéir au possesseur de l'artefact, ce dernier doit donc passer un marché avec lui s'il souhaite se faire obéir.

Le fléau contient actuellement deux anciens Élémentaires particulièrement puissants:

-« Ré »

-« Soleil de Platine »

Il contenait précédemment « le Gardien de Thanatos » mais il a été libéré suite à un pacte avec les Briseurs de Soleil. (Voir Autres personnages importants non alignés, page 109 pour plus de précision sur ces personnages)

Cette arme permet également à son porteur d'utiliser les portes du soleil. Il existe de très nombreuses portes du soleil à travers le monde, environ un million. Tout encadrement de bois pouvant ressembler à un encadrement de porte peut, en réalité, être une porte du soleil. En utilisant son artefact, il peut passer une porte du soleil pour se rendre à n'importe quelle autre porte du Soleil, il y a au moins une porte du soleil par grande ville, et naturellement la forteresse des Briseurs de Soleil en est pleine.

### -Stellaire

Cette caste habite au fin fond d'un marais obscur et sauvage situé sur le Continent Primaire. Ses membres sont spontanés et cyniques, cherchant à fuir toutes contraintes. L'actuel gardien Stellaire est de loin le plus inquiétant des gardiens. Il est couvert de bandelettes noires, ses gestes sont anormalement fluides. Il ne semble pas doué de parole, il communique par télépathie. Au travers des bandelettes de son visage, il est possible de voir trois lueurs rouges en triangle équilatéral dont deux prennent l'emplacement de ses yeux. Il possède une petite athamé en Glace Noire sur le pommeau de laquelle se trouve une rune.

Artefact : l'« Athamé du Néant »

Cet artefact ressemble à une athamé (sorte de manche avec une toute petite lame servant à graver des runes dans la pierre) en Glace Noire encore noire, ce qui laisse supposer que sa création n'est pas extrêmement ancienne. Sur son pommeau est gravé un cercle, symbole du néant. Cet objet est extrêmement affûté et, étant en Glace Noire, il est quasiment impossible d'abîmer son tranchant. Un peu comme le « Fléau Briseur de Soleil » il a la capacité d'enfermer des homoncles ou anciens Élémentaires dont l'élément majoritaire est Sélène. Pour pouvoir capturer une de ces créatures il doit, à l'aide de l'athamé graver sur leur front le symbole du Néant. L'artefact ne peut contenir que 3 personnes. Le possesseur peut à volonté s'approprier les caractéristiques de ses captifs. Il

peut également en libérer un temporairement ou définitivement. Une fois libéré, même temporairement, le captif n'est plus obligé d'obéir au possesseur de l'artefact. Ce dernier doit donc passer un marché s'il souhaite se faire obéir.

Le fléau contient actuellement un ancien Élémentaire particulièrement puissant:

—« Etoile Solitaire »

(Voir Autres personnages importants non alignés, page 109)

Cette arme permet également à son porteur de se thanatoporter. C'est à dire que, comme grâce à la caractéristique Oeuvre au Noir, il peut, après sa mort, renaître avec tout son matériel à l'endroit de son choix. Il peut effectuer cette action une fois seulement dans toute son existence. Il est cependant possible de tuer définitivement un captif de l'arme pour pouvoir utiliser cette capacité une fois de plus. Le malheureux est alors absorbé par le néant, d'où le nom de l'artefact. Utiliser la capacité de thanatoportation peut, soit permettre au porteur de sauver sa vie et son artefact une fois, soit permettre de se téléporter instantanément à un endroit où son adversaire ne l'attend pas. Lorsqu'il fait appel à cette capacité, son corps fond en une pâte gluante noire et une substance similaire apparaît à l'endroit où il souhaite se thanatoporter et prend forme. La coutume veut qu'après avoir utilisé cette capacité sans sacrifier de captifs, un gardien Stellaire doive donner son artefact à un successeur et s'exiler hors du temple pour profiter de la vie. C'est considéré comme un grand honneur.

## 7.1. Devenir Gardien de l'eau

La caste des Gardiens de l'eau est disparue à ce jour. Ils ont été exterminés par les Providiae en -993 PA. Leur arme a été reprise récemment par l'« Arbitre », un compagnon du « Seigneur de l'Aube ». (Voir Le panthéon, page 94)

Un défi est actuellement organisé par les autres castes de Gardiens pour savoir qui sera le prochain porteur de cette arme et fondateur de la nouvelle caste des Gardiens de l'eau.

Chaque caste de Gardiens propose un défi, seuls les mortels peuvent se présenter. Le mortel ayant réussi le plus d'épreuves devient Gardien de l'eau. Actuellement, le Jarl (Voir Le panthéon, page 94) est parvenu à réussir toutes les épreuves sauf une. Ainsi, si un joueur souhaite devenir Gardien de l'eau, il doit réussir toutes les épreuves.

Les épreuves sont secrètes et à priori aucun participant n'a intérêt à dévoiler une partie de ce qu'il sait sur elles. Pour qu'ils ne perdent pas directement à la première épreuve, indiquez à vos joueurs qu'ils doivent posséder au minimum 7 qualités pour pouvoir réussir ces tests, sans pour autant leur préciser lesquelles ils doivent choisir. (rappelons qu'il est possible de payer 10 Pr pour gagner une qualité, rappelons également qu'il faut plusieurs mois pour gagner une nouvelle qualité).

Le Meneur de jeu peut décider d'autoriser ou non la magie vibratoire ou les artefacts puissants selon les épreuves. Notez bien que certaines épreuves nécessitent des qualités. Posséder ces qualités n'assure pas la réussite du test, mais c'est une condition nécessaire de leur réussite. D'autres qualités sont utiles à la réussite de l'épreuve, un joueur peut tout à fait la remporter sans la posséder.

Si un aspirant échoue à une seule épreuve, les tests s'arrêtent. Les 6 premières épreuves peuvent se faire dans un ordre aléatoire, mais les trois dernières doivent être dans l'ordre: Stellaire, Briseur de Soleil puis Feu.

Voici la listes des épreuves:

Glace :

L'aspirant doit faire une recherche documentaire extrêmement difficile dans la bibliothèque glacée des Gardiens de la glace. S'il passe trop de temps dans la bibliothèque, il doit être résistant au froid.

Qualités utiles pour réussir ce test: Patience ou Érudition, Résistance au froid si l'aspirant reste longtemps dans la bibliothèque.

#### Métal:

L'aspirant doit survivre 5 tours (30 s) devant les portes d'une forteresse assaillie par les Gardiens métal (LE Gardien métal ne prend pas part à ce combat), après les 5 tours, les portes s'ouvrent et il doit parvenir à rentrer dans la forteresse.

Qualités utiles pour réussir ce test: qualités en rapport avec le combat.

#### Tempête:

L'aspirant est convié dans les appartements privés de la Gardienne des Tempêtes. Après un court accueil, elle le pousse par la fenêtre avec pour seule instruction de revenir en vie à ses appartements. S'il parvient à ne pas tomber, elle lui demande de se jeter par la fenêtre tout seul. Après une longue chute, il tombe sur une plaque de glace et la brise. Il doit alors nager sous la plaque de glace dans une mer démontée pour pouvoir revenir au château.

Qualités nécessaires pour réussir ce test: Nage exceptionnelle, Grande capacité d'apnée.

Qualité utile pour réussir ce test: Résistance au froid.

#### Golem:

L'aspirant doit tout simplement battre le Gardien Golem au bras de fer. Considérez ce test comme une lutte de fatigue, le Gardien golem possédant 140 points d'endurance. Un joueur peut dépenser du Pr pour gagner de l'endurance. Un Pr rapporte un point d'endurance. S'il apprécie l'aspirant, il lui proposera une revanche, voire une belle.

À priori l'endurance du joueur se calcule comme suit:

100+10.Qualités utilisant la force+20.Qualités en rapport directe avec la force.

Qualités utiles pour réussir ce test: Qualités en rapport avec la force.

Montagne:

L'aspirant doit faire un long parcours d'agilité, durant lequel il doit sauter de plateforme en plateforme, se déplacer en s'accrochant à des barreaux avec les mains etc..

Qualité nécessaire pour réussir ce test: Une qualité en rapport avec l'agilité.

Faile:

L'aspirant est convié chez le Gardien. Toute boisson lui est alors confisquée. Il est ensuite conduit dans le désert où on lui demande de s'asseoir avec pour seule consigne d'attendre le retour du Gardien. Il reviendra une journée plus tard. Durant une journée et une nuit entière le personnage devra résister à la soif, à la chaleur, à l'ennui, à un scorpion qui viendra essayer de le piquer etc... Ce test de patience est considéré comme réussi si le personnage n'a pas fait des traces supplémentaires dans le sable par rapport à celles qu'il a faites en arrivant. Ainsi même s'il change de position assise pour plus de confort, il échoue le test.

Qualité nécessaire pour réussir ce test: Une qualité en rapport avec la patience.

Qualités utiles pour réussir ce test: Résistance à la chaleur, à la douleur.

Stellaire et Briseur de Soleil.

Le test des Stellaire et des Briseurs de Soleil est commun, mais l'aspirant ne le sait pas. Il doit commencer par le test Stellaire. Au début de ce test, un bandeau rouge est apposé sur ses yeux, ce bandeau contient des larmes de sang Sélène (naturellement, l'aspirant ignore que ce bandeau est couvert de sang). Ainsi, dès l'instant où il met se bandeau, il

est dans une illusion contrôlée par le Gardiens Stellaire (il ne peut pas résister à ce sang). Le test Stellaire est un parcours que le personnage doit effectuer sans voir (d'où l'apposition du bandeau rouge). Ce parcours doit être très étrange et dérangent. Ce test doit faire fonctionner la ruse du personnage pour qu'il comprenne, à quoi ressemble le parcours, sans pouvoir le voir . Par exemple, il peut se déplacer sur un damier où une case sur deux est un trou, la sortie se trouvant au centre du damier. Pour réussir, le personnage devra tout d'abord comprendre qu'il est sur un damier, puis en déterminer le centre.

Le test des Briseurs de Soleil est toujours dans l'illusion créée par le Gardien Stellaire. Après avoir réussi le test des Stellaires, l'aspirant aura l'illusion de rentrer chez lui, puis, après une phase de repos, il ira chez les Briseurs de Soleil tenter leur épreuve. Le but de sa mission est d'escorter une Briseuse de Soleil entre deux portes du Soleil (Voir Briseurs de Soleil, page 73). Le personnage va emprunter un Portail du Soleil dans leur forteresse qui le mènera à un Portail du Soleil aléatoire. Il devra alors trouver le Portail du Soleil le plus proche pour rentrer au château.

À ce stade, le joueur doit ignorer qu'il est dans une illusion. Ce voyage doit être un véritable cauchemar. Le joueur doit être poursuivi par des créatures qu'il ne peut pas battre. Blessé et acculé, il doit poursuivre sa mission. L'épreuve est considérée comme réussie si le joueur sacrifie délibérément sa vie pour tenter de sauver sa protégée. Il se réveille alors hors de l'illusion et est chaudement félicité par les Stellaires et les Briseurs de Soleil.

## Feu

Cette épreuve doit impérativement être effectuée en dernier, c'est la plus difficile de toutes. L'aspirant doit vaincre la Gardienne du feu en duel.

Ce duel s'effectue dans une reconstitution des ruines de l'ancien temple des Gardiens de l'eau, c'est à dire dans une caverne circulaire au centre de laquelle se trouve un gigantesque monolithe brisé entouré d'un petit cours d'eau. Ce cours d'eau est alimenté par des fontaines dont l'eau est bleu ciel.

Ce duel se fait en deux manches avec une belle possible. Pour la première, les compétiteurs n'amènent pas d'armes, mais des armes sont disposées sur place à la discrétion du Meneur de jeu. La première manche se termine au premier sang versé. Si elle est en mauvaise posture et risque de se voir infliger une blessure handicapante, la Gardienne du Feu n'hésitera pas à se faire une balafre à la joue pour perdre prématurément cette manche.

La seconde manche se fait exactement dans les mêmes conditions que la première, les armes étant remises à leur place.

Si chaque combattant gagne une manche, une belle est organisée. Les armes sont retirées de l'arène, et les combattants peuvent apporter trois armes non magiques de leur choix. La Gardienne choisira une rapière, une petite dague et une bague griffue pour pouvoir faire de petites plaies au corps à corps.

La Gardienne est une guerrière exceptionnelle. Elle a un bonus de +3 sur tous ses jets de dés.

Cependant, un 1 déclenche tout de même un échec critique possible et un 6 déclenche également une réussite critique possible. (un 4 ne déclenchera pas de réussite critique possible, même si 4+3>6) De plus, elle a toujours une chance sur deux de confirmer un coup critique ou un échec critique.

#### Réussite de tests:

Si un aspirant parvient à remporter toutes les épreuves, une procession extraordinaire est organisée, et après plusieurs mois de formation, il obtient la Lance de l'Eau. L'ordre des Gardiens de l'Eau est alors refondé avec tous les aspirants ayant réussi au moins 3 épreuves.



Si tous vos joueurs souhaitant passer le test y échouent, le nouveau Gardien de l'Eau sera le Jarl (Voir Le panthéon, page 94).

Si par miracle un joueur parvient à réussir tous les tests, il peut (ou son héros peut) utiliser la Lance de l'Eau. Étant donné que cet artefact est extrêmement puissant, le joueur doit, la plupart du temps, utiliser un autre personnage, et, lorsque le Meneur de jeu l'autorise, sur des opérations de grande envergure, il peut faire appel à la puissance du Gardien de l'Eau.

## 8. Les Titans

Dans l'univers de Prima il y a quatre Titans. Cependant, à ce stade de l'histoire, seuls deux ont été dévoilés.

Le Titan du Feu et le Titan des Profondeurs (de l'eau).

Ces deux créatures sont actuellement entravées et c'est au travers de leurs serviteurs qu'ils agissent.

La guerre entre les deux Titans est un enjeu majeur de l'univers, la victoire totale de l'un sur l'autre signifierait un violent déséquilibre de l'univers.

### 8.1. Le Titan du Feu

#### Petite histoire du Titan du Feu

Les Gardiens du Feu ont toujours été particulièrement efficaces.

Avant -1482 PA, le Continent Brisé n'était pas encore recouvert de Glace Noire, et le Titan était enchaîné dans un temple chez les Gardiens du Feu. Cependant, malgré sa posture défavorable, il parvenait toujours à donner des ordres à ses suivants.

Le Titan des Profondeurs parvint alors à recouvrir entièrement ce continent de Glace Noire dans le but de l'empêcher d'agir.

En 2 PA, certains suivants du Titan du Feu parvinrent à convaincre les mages de la Tour Sombre que s'ils libéraient leur maître, leur pouvoir serait illimité.

Un pacte fut ainsi signé, et les Mages de la Tour Sombre tentèrent de l'invoquer.

Le Seigneur de l'Aube découvrit à temps ce qu'ils tramaient et les obligea à invoquer le Titan au milieu de l'Océan.

Il s'en suivit la bataille de la main rouge.

À la fin de cette bataille, l'enveloppe corporelle du Titan fut détruite, mais le grand maître de la Tour Sombre appela l'âme du Titan à lui.

À cet instant précis, le Titan des Profondeurs canalisa une grande partie de sa puissance pour piéger le Titan et son invocateur dans une sphère de Glace Noire au sommet de la Tour Sombre.

La magie autour de la Tour Sombre est due à la présence du Titan du Feu.

Le continent de la Tour Sombre est en train de subir le même châtiment que le continent Brisé. Il se recouvre peu à peu de Glace Noire et s'enfonce sous l'eau.

### Le Positionnement du Titan du Feu

Les Providiae craignent le Titan bien plus que tout autre démon Élémentaire. Sa libération pourrait signifier leur éradication.

Les Gardiens du Feu sont les ennemis héréditaires du Titan du Feu et font tout pour l'entraver et éviter sa libération.

La Tour Sombre est dans une situation assez ambiguë. En tant qu'alliée des Gardiens, elle ne peut agir en faveur du Titan, d'autant qu'ils sont conscients de leur position de faiblesse.

Cependant, la Tour Sombre a fait un pacte avec le Titan et elle pense que sa libération pourrait éventuellement tourner en sa faveur.

En tout cas, la situation actuelle leur convient. Tant que le Titan est enfermé dans leur tour, les Élémentaires affluent pour se joindre à eux et leur conflit avec les Gardiens s'est calmé.

Le Titan du Feu n'a que faire du Continent Secondaire et de l'alliance seigneuriale.

Le Panthéon n'a pas de position claire sur le Titan du Feu. Ce dernier pourrait être d'une grande aide contre les Providiae mais nul ne sait ce dont il est capable. D'autant que le Titan a une rancœur personnelle contre le « Seigneur de l'Aube ».

Le Titan est impulsif et direct, cependant il sait plus ou moins que son alter égo est grandement monté en puissance et qu'il doit trouver des alliés.

## Libération du Titan du Feu

Si vos joueurs parviennent à libérer le Titan du Feu, ne les empêchez pas de le faire, cela marquera un grand tournant dans votre univers sans toutefois le ruiner totalement.

Si le Titan du Feu venait à être libéré, il commencerait par récompenser son libérateur. À la discrétion du Meneur de jeu, cette récompense peut se matérialiser par plusieurs milliers de Pr ainsi que le gain de dix sorts de Feu.

Lors de sa libération, si la caste des Gardiens du Feu existe encore, elle a deux chances sur six de parvenir à l'enfermer de nouveau après plusieurs jours de batailles intenses.

Il va ensuite choisir un continent (soit le Continent Brisé, soit le Continent de la Tour Sombre) et en faire son domicile. Ce continent tout entier va alors se couvrir de lave et de flammes. Le ciel de la planète entière va se charger de cendres pendant plusieurs semaines.

Les suivants et alliés du Titan des Profondeurs vont quasiment tous périr durant cette période.

Les Providiae seront attaqués par des hordes de créatures de lave et seront au bord de l'extinction.

Tout homoncule pourra choisir une nouvelle caractéristique de Feu à deux points:

- Suivant du Titan du Feu -Donne 100 Pr ou un sort de feu

Effet-Le personnage porte la marque du Titan du Feu, il peut, une fois par scénario, gagner 100 cL de Fluide. Cette marque permet au Titan du Feu de lui donner à distance un ordre par scénario. S'il refuse cet ordre, il perd 200 cL de Fluide. S'il n'a plus de Fluide, il devra s'acquitter de cette somme au scénario suivant.

Après avoir fait ces quelques « réformes », il s'installera paisiblement sur son continent et n'influera que rarement sur le devenir du reste du monde.

La Libération du Titan du Feu entraînera une nouvelle aire. Le Nuage Noir va grandement s'intensifier et de nouvelles forces vont apparaître pour rééquilibrer le monde.

## 8.2. Le Titan des Profondeurs

### Toute petite histoire du Titan des Profondeurs

Les Gardiens de l'Eau ont réussi à enfermer durablement leur Titan au centre de la terre. Il n'a que peu d'espoir de se libérer totalement un jour. Cependant, en -993 PA les Gardiens de l'Eau ont été exterminés par les Providiae, ce qui lui a permis de gagner progressivement en puissance.

À force de patience, il a finalement pu sécréter lentement un liquide bleu qui s'est douloureusement frayé un chemin jusqu'à la surface. Ce liquide, appelé eau claire, lui sert de relais magique. C'est grâce à lui qu'il commande à ses suivants et qu'il se bat contre le Titan du Feu.

## Le Positionnement du Titan des Profondeurs

Les Providiae savent plus ou moins que le Titan des Profondeurs n'est pas capable de se libérer, c'est pourquoi ils pourraient éventuellement accepter de l'aider ponctuellement dans sa guerre contre le Titan du Feu. Cependant, il est clair pour eux que c'est un ennemi héréditaire au même titre que le Titan du Feu.

Les Gardiens de l'Eau sont pour l'instant inexistants. Mais lorsque cette caste sera fondée de nouveau, le Titan aura un ennemi supplémentaire.

La Tour Sombre est un obstacle pour lui. Elle a pactisé avec son ennemi de toujours. Cependant, ils sont probablement manipulables.

Le Titan des Profondeurs n'a que faire du Continent Secondaire et de l'alliance seigneuriale. Cependant il aime toujours manipuler des mortels pour se faire des alliés involontaires.

Le Panthéon est encore indécis. Le Titan va donc tout faire pour les attirer à lui, d'autant qu'il peut paraître moins dangereux que le Titan du Feu.

Le Titan des Profondeurs est très méticuleux et manipulateur. Tant qu'il n'y a pas de caste des Gardiens de l'Eau il est en position de force. Il va donc tout mettre en œuvre pour agir rapidement contre le Titan du Feu et les Gardiens.

Si le Titan du Feu est Satan, celui des Profondeurs est un grand ancien à la Lovecraft.

## Enfermement du Titan du Feu

Si vos joueurs parviennent à enfermer durablement le Titan du Feu, ne les empêchez pas de le faire. Cela marquera un grand tournant dans votre univers sans toutefois le ruiner totalement.

Si le Titan du Feu venait à être enfermé durablement, et si toutes les poches d'eau claire du Titan des Profondeurs n'ont pas été découvertes et détruites, il va grandement récompenser le responsable. À la discrétion du Meneur de jeu, cette récompense peut se matérialiser par un millier de Pr ainsi que le gain de cinq sorts d'Eau.

Le continent sur lequel se trouve le Titan du Feu va s'enfoncer sous l'eau d'un coup.

Le niveau général de la mer va monter de plusieurs mètres.

Lors de cet événement, si la caste des Gardiens de l'Eau a été refondée, elle a deux chances sur six de parvenir à détruire toutes les poches d'eau claire et empêcher le Titan des Profondeurs de poursuivre son œuvre.

Un grand tourbillon va apparaître quelque part dans l'océan. Il mène à un continent abyssal dominé par les suivants du Titan de l'Eau.

Une pluie torrentielle va s'abattre sur le monde pendant des mois.

Les suivants et alliés du Titan du Feu vont quasiment tous périr durant cette période.

Les océans seront remplis de monstres marins et il sera aussi difficile de s'y déplacer que dans les zones sauvages.

Tout homoncule pourra choisir une nouvelle caractéristique d'Eau à deux points:

•• Suivant du Titan de l'Eau -Donne 100 Pr ou un sort d'eau

Effet-Le personnage porte la marque du Titan de l'Eau. Il peut, une fois par scénario, gagner 100 cL de Fluide. Cette marque permet au Titan de l'Eau de lui donner à distance un ordre par scénario. S'il refuse cet ordre, il perd 200 cL de Fluide. S'il n'a plus de Fluide, il devra s'acquitter de cette somme au scénario suivant.

La Libération du Titan de l'Eau entraînera une nouvelle aire. Le Nuage Noir va grandement s'intensifier et de nouvelles forces vont apparaître pour rééquilibrer le monde.

## 9. Les 7 épreuves

Tout mortel ou créature magique peut décider d'acquérir un Cœur de Terre. Ce qui lui permet de produire sa propre magie et de gagner des sorts à la fin de certains scénarios. Pour cela il doit effectuer 7 épreuves durant lesquelles il doit vaincre 7 dragons. Les Dragons en question ne sont pas des gros lézards qui crachent du feu, mais des entités créées uniquement pour ce test. Un Dragon peut tout autant ressembler à un Griffon qu'à une Flaque de sang mouvante.

Si ces entités parviennent à faire échouer celui qui passe le test, elles gagnent leur indépendance, sinon elles sont détruites.

Les Dragons sont créés par rapport à celui qui passe le test. C'est à dire qu'elles vont tenter d'exploiter ses failles tout en restant proportionnels à sa puissance. Un Dragon créé pour un mortel sera bien moins puissant qu'un Dragon créé pour un homoncule. Vous pourrez trouver une liste d'exemples de dragons. (Voir Exemples de dragons:, page 92)

Voici le déroulement des épreuves:

### 1-L'Oracle:

Le personnage doit trouver son Orade, c'est un être qui lui est cher, qui l'a soutenu depuis toujours. Cela peut être par exemple un héros qui l'a suivi depuis le début. Il se peut qu'un personnage n'ait aucun Oracle, auquel cas sa quête de Cœur de Terre s'arrête là. Son Oracle est déterminé par le Meneur de jeu. Le personnage sent qu'il a trouvé la bonne personne lorsqu'il est proche de lui. L'Oracle va alors avoir des visions qui le mèneront à l'endroit où se trouve le Cœur de Terre. Un Cœur de Terre se trouve habituellement à une cinquantaine de centimètres sous terre, à un endroit où personne n'a jamais marché. Cela peut être dans un endroit inaccessible ou simplement inintéressant. En



chemin, pour trouver l'emplacement du Cœur de Terre, l'Oracle sera attaqué par le premier Dragon. Sa mission sera de tuer l'Oracle. Le Dragon sera donc particulièrement doué pour cela. L'épreuve est réussie lorsque le Dragon est tué ou que l'Oracle parvient à toucher la zone où se situe le Cœur de Terre.

Durant toute la suite des épreuves, l'Oracle va expliquer au personnage ce qu'il va devoir faire.

## 2-Protection Magique:

L'Oracle va alors tenter de tracer un cercle de protection magique autour du Cœur de Terre. Il lui faut pour cela 6 tours (36 s) durant lesquels le personnage devra affronter le second Dragon. Sa mission est d'empêcher que ce cercle soit tracé, quitte à tuer l'Oracle. Il sera donc particulièrement offensif et dangereux, il n'a que 6 tours pour agir! L'épreuve est réussie lorsque le Dragon est tué ou que l'Oracle parvient à tracer le cercle de protection magique autour de la zone où se situe le Cœur de Terre.

Si le dragon échoue la première partie de l'épreuve, il aura le droit à une revanche. Durant la nuit suivant le tracé du cercle, le personnage et son oracle vont sombrer dans un sommeil profond, et dans leurs rêves ils devront vaincre une fois pour toutes le Dragon. L'épreuve est réussie lorsque le Dragon est tué.

## 3-Protection Physique:

Le personnage va devoir être diplomate pour qu'un mage vibratoire de niveau 2 au moins accepte de venir tracer une rune de protection physique à l'emplacement du Cœur de Terre (il ne peut pas le faire lui-même ou le faire faire par un de ses adorateurs), le Dragon est là pour envenimer les relations diplomatiques entre le personnage et d'éventuels

mages. Sa mission est d'assassiner tous les mages dès l'instant où ils ont accepté de tracer cette rune et ce jusqu'à ce que le personnage abandonne. L'épreuve est réussie lorsque le mage trace la rune de protection physique.

#### 4-Sauver le Cœur:

Le personnage devra montrer sa détermination à sauver le Cœur. Un Dragon va en effet tenter de tuer le Cœur en plantant simplement une dague à son emplacement. L'attaque doit être prévisible ou suffisamment lente et voyante pour que le personnage ait le temps de réagir. Par exemple l'attaque peut venir d'une silhouette fantomatique noire marchant lentement vers le Cœur, apparemment invincible, sans utiliser une certaine ruse. L'épreuve est réussie lorsque le Dragon est vaincu ou l'assaut est repoussé.

#### 5-Survivre:

Le personnage sera assailli par un Dragon créé pour exploiter toutes ses failles et pouvoir le tuer de la manière la plus efficace. Le Meneur de jeu doit réfléchir un certain temps avant de décider comment sera ce Dragon. Sa mission est simplement de tuer le personnage. Elle est considérée comme réussie même si, après sa mort, le personnage parvient à revivre. L'épreuve est réussie lorsque le Dragon est tué ou si le personnage meurt et revit.

#### 6-Détermination dans sa quête:

Le matin suivant l'accomplissement de la cinquième épreuve, un rayon multicolore descend du ciel et arrive à l'emplacement du Cœur de Terre. Il se met alors à battre fortement. Un faible halo de lumière se maintient à l'emplacement du Cœur de Terre et l'Oracle prévient le personnage qu'il doit prendre tout son temps pour se préparer à la prochaine épreuve. Lorsque le personnage est prêt, il rentre dans le halo de lumière. Il est alors minutieusement scanné par le halo et le septième

Dragon est créé à son image. Une fois entré dans le halo, il est téléporté dans une étrange dimension. Personne ne sait si cette dimension est purement illusoire ou si elle existe. Toujours est-il qu'elle ressemble à un terrain pavé s'étendant à l'infini dans toutes les directions. Le ciel est totalement noir mais étrangement, le personnage peut voir comme s'il y avait de la lumière. Dans cette arène il doit vaincre un Dragon. Contrairement aux autres Dragons, celui-ci doit ressembler à ce que l'on entend habituellement par dragon, c'est à dire qu'il fait 32 m de haut, ressemble à un reptile avec des ailes et peut cracher du feu. Les flammes qu'il projette sont dorées et brûlent l'âme, ce qui signifie que si le personnage meurt brûlé par ses flammes il n'a aucune possibilité de résurrection, sauf s'il utilise l'Œuvre au Noir. Le joueur doit ressentir ce que ce feu peut lui faire, et s'il souhaite abandonner son combat, il le peut. La bataille contre ce dragon doit être extrêmement difficile et durer au minimum 15 tours épiques. L'épreuve est réussie lorsque le dragon est tué.

#### 7-Le monde peut-il vous vaincre?

À l'instant même où le personnage entre dans le halo et disparaît, le septième Dragon apparaît à sa place. C'est une copie exacte du personnage et de tout son équipement avant qu'il combatte le dragon précédent, à la différence que ses yeux sont rouges et sa peau est plus pâle. Les proches du personnage reconnaissent tout de suite qu'il ne s'agit pas de la même personne, mais des personnes ne le connaissant que peu peuvent se tromper. Sa mission est de massacrer le personnage, ses alliés et ses amis. Le personnage sort de son combat contre le sixième dragon une minute après être rentré dans le halo, quel que soit le temps qu'a duré son combat. Il sera probablement très affaibli mais devra tout de même vaincre le septième Dragon à l'aide de ses alliés. Cette épreuve doit être longue et difficile. Le septième Dragon doit réagir intelligemment et utiliser toutes ses ressources pour faire le plus de dommages possibles et éviter de mourir. Après sa mort, tout son équipement et son corps se transforment en boue.

Réussite des épreuves:

Si un personnage parvient à remporter les épreuves, il plonge les mains dans l'emplacement du Cœur de Terre et une intense lumière vient se loger dans sa poitrine. Il découvre alors à quel point ce Cœur lui a manqué depuis qu'il est né. Il est très important que le Meneur de jeu prépare la scène et le ressenti du personnage lorsqu'il gagne son Cœur. Ce moment doit être mémorable, il peut être accompagné d'une grande cérémonie.

Posséder un Cœur de Terre arrête le vieillissement et permet au personnage de produire de la magie, apprendre des sorts et des caractéristiques comme un homoncule.

## 9.1. Exemples de dragons:

1-L'Oracle:

-Énorme bête ressemblant à un rhinocéros couvert d'écailles. Cette bête est forte et résistante comme 32 mortels.

-Âme capable de contrôler un mortel. S'il se fait tuer, elle peut changer de mortel, et ce 10 fois.

2-Protection Magique:

-Arbre vivant fort comme 10 mortels mais résistant comme 50.

-Fine couche de terre de 30 m de rayon qui remue la terre et empêche le cercle d'être tracé.

3-Protection Physique:

-Flaque d'ombre pouvant, à volonté, utiliser le sort *Poison* Il se met en flaque sur le Cœur de Terre pour empêcher la gravure et attaquer tous les éventuels graveurs.

-Milliers de moustiques en verre pouvant injecter du poison à quiconque souhaite aider le personnage. Près du Cœur de Terre se trouve un moustique pris dans de l'ambre qui produit ces moustiques. Le détruire tue la nuée.

#### 4-Sauver le Cœur:

-300 silhouettes d'un homme d'ombre avec un couteau qui marchent 300 fois plus lentement qu'un homme normal vers le Cœur de Terre. Une seule est vraie, toutes les autres sont illusoires. Pour le voir, les joueurs doivent remarquer qu'une seule silhouette se soucie du relief.

-Une silhouette d'homme d'ombre avec un couteau qui semble invulnérable. En réalité, les joueurs ne voient qu'une illusion. La véritable créature est dans le sol sous l'illusion. Si les joueurs creusent, ils pourront le voir et le détruire.

#### 5-Survivre:

-Flaque de sang capable de rentrer dans un cadavre et de le contrôler. Elle est capable d'utiliser à volonté le sort de *Poison*. Les armes tranchantes, contondantes et perçantes ne sont d'aucune utilité face à elle.

-Phénix gigantesque. S'il est tué, il est régénéré par le soleil dans un œuf immatériel situé quelques centaines de mètres au-dessus de Cœur de Terre. Le seul moyen de le battre est de remarquer qu'un véritable œuf de phénix est posé sur le Cœur de Terre. Il est quasiment invisible et contient une plume de phénix. La retirer tue le phénix.

#### 6-Détermination dans sa quête:

-6 ème dragon (voir description de la 6ème épreuve.)

#### 7-Le monde peut-il vous vaincre?

-7 ème dragon (voir description de la 7ème épreuve.)

# 10. Feuille de personnages importants

## 10.1. Le panthéon

Constitué pour l'instant de quelques divinités, il intègre petit à petit de nouveaux homoncules. Ce panthéon est pour l'instant incomplet (sa création date environ de 108 PA) et un personnage cohérent possédant plus de 4 sorts doit pouvoir l'intégrer.

**Thordek**

Prêtre du panthéon

Symbole : Un ours doré

Thordek était le grand prêtre de « l'Arbitre », il a depuis trouvé sa voie en ne vénérant non pas un mais plusieurs dieux. Il va de ville en ville pour prêcher la bonne parole du panthéon et annoncer les miracles prochains qu'ils vont accomplir. Ce grand parleur est totalement persuadé de posséder de grands pouvoirs de divination et il ne manque jamais une occasion de prouver sa grande puissance. Il a pour l'instant peu d'adorateurs (il n'a que 4 disciples), mais de nombreux mortels sont convaincus par ses discours, et il est fort probable que, à terme, le culte du panthéon devienne une puissante religion que l'armée Providiae aura bien du mal à éradiquer.

Qualités: Magie vibratoire niveau 1, Discours, Astrologie

Objets: Tenue de cérémonie.

Adorateurs :

Aptes: 4 (ses disciples)

Famille: 0

Convaincus: 635

Qualité: Fanatique

### « Le Seigneur de l'Aube »

Dieu de la Création

Symbole : Un cercle dont le pourtour est noir et le centre est blanc. Dans ce disque sont représentés la lune à gauche et le soleil à droite.

Ancien Élémentaire ayant obtenu un Cœur de Terre.

Le Seigneur de l'Aube est né bien avant l'ouverture des mondes, avant même le grand Cataclysme. C'est un personnage récurrent dans l'histoire de Prima. Il a plus ou moins pris part à chaque grand évènement de son histoire. Par chance, pour les joueurs, ce personnage surpuissant est un grand allié des homoncles, de la Tour Sombre et des Gardiens.

Il est particulièrement prévoyant et calculateur. Il fait grand usage du sort Yeux de Bois et pratiquement tous les objets qu'il possède sont sertis d'un tel œil.

#### Apparence :

Apparence angélique comme un ancien Élémentaire Soleil mais avec les yeux couleur sable.

#### Sorts :

Hélion: Inquisition, Soleil, 1 sort Hélion permettant de mieux utiliser son arme.

Sélène: Appel des animaux, Omniscience, 1 sort de Sélène de suggestion mentale supérieure.

Air: Poussée du Vent, 1 sort d'Air permettant de déplacer ses Yeux de Bois, 1 sort d'Air de combat direct.

Feu: Main de feu, Sphère de plasma.

Eau: Brume de détection, Tentacules noires, 1 sort d'eau de destruction de masse.

Terre: Faille, Création d'Yeux de Bois (comme Yeux de Pierre mais en bois)

Magie mécanique niveau 1

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Hélion :

Cheveux dorés - yeux dorés, Majesté d'Hélion, Présence rassurante,

Ailes lumineuses

Sélène :

Vivant, Voir les fantômes, Sang, Vision nocturne

Air :

Courant d'air, Entendre la dimension Air, Vol parfait

Feu :

Vision infra-rouge, Immunité au feu

Eau :

Nage exceptionnelle, Télépathie (30 m), Disparaître dans l'Eau,

Terre :

Yeux couleur sable, Immunité à l'écrasement, Changement de corps (1/scénario)

Materia Prima :

Œuvre au noir (1fois seulement)

Œuvre au blanc (déjà utilisé)

Épique:

Créateur

Paradis

Artefacts :

Objets :

Fiole d'eau dorée (1 fois dépose une fine couche d'or temporairement sur une petite surface, vaut 1 Pr),

Teinture de lune (1 fois donne 100 cL à un être vivant, vaut 30 Pr),



Diamant violet protecteur (est chargé de 50 Pr qui ne peuvent être utilisés que pour un mirade qui protégerait le personnage, vaut 40 Pr),

Quartz de régénération (1 fois régénère entièrement, vaut 50 Pr),

Codex niveau 2 (vaut 57 Pr),

Perle roc (vaut 100 Pr),

Talisman de magie (donne 100 cL 1/scénario, vaut 150 Pr),

Talisman de vie (régénère entièrement un être vivant 1/scénario, vaut 150 Pr),

Targe Gèletemps (arrête le temps 1/scénario, vaut 1000 Pr)

Cet artefact majeur ressemble à une targe constamment couverte d'une brume gelée qui semble couler tel un liquide. (La brume est à peine visible si l'objet est déchargé). Il peut, une fois par scénario, arrêter totalement le temps.

Il faut une seconde pour activer l'objet.

Lorsque le temps est arrêté, l'air cesse de bouger, le personnage également. Cependant la puissante magie de cet objet permet à son possesseur de pouvoir penser, sentir et voir, comme si le temps n'était pas arrêté (bien que la lumière et les sons ne se propagent plus).

De plus il a la possibilité de se téléporter à très courte distance. Ce qui lui permet de se décaler spatialement. Il ne lui est cependant pas possible de traverser quoi que ce soit d'autre que de l'air (éventuellement il peut traverser de la neige et de la pluie, mais pas pénétrer dans une étendue d'eau).

Il peut en tout se déplacer dans une zone de 250 m de rayon autour du point où il a activé cet objet.

Ce puissant artefact peut servir à reconnaître une zone, à éviter une attaque où à se déplacer instantanément.

Armes :

Arc composite long, Couteaux de lancer, Dague,

Athamé des foules (1 fois lance le sort *Haine de masse* sans temps d'incantation ni dépense de Fluide vaut 80 Pr)

Dague fendeuse (vaut 300 Pr)

- Un oeil de bois est serti sur cet artefact

- Son propriétaire peut instantanément rappeler son arme à lui ou la dématérialiser/rematérialiser.

- Pour 2 cL la dague devient immatérielle comme si le personnage utilisait un sort de *Bras de Givre*. Le personnage a le droit à un test très difficile pour tenter de stopper son sort lorsque la dague est au travers de sa cible, bloquant ainsi la dague dans celle-ci.

- Si la dague est plantée dans un objet, elle va fendre son support, en 6 s elle fend un fourreau, en 30 s elle fend le bois, en 1 min elle fend la roche et les os. Elle ne peut pas fendre des matériaux plus solides que la roche ou les os (ni le métal ni la Glace Noire par exemple).

Epée de l'aube (vaut 1000 Pr)

- Un oeil de bois est serti sur cet artefact

- Son propriétaire peut instantanément rappeler son arme à lui ou la dématérialiser/rematérialiser.

- L'artefact peut contenir trois sorts. Pour remplir un emplacement, il faut dépenser la quantité de Fluide nécessaire au lancement du sort. lorsque l'emplacement est utilisé, le personnage lance le sort normalement sans toutefois utiliser de Fluide. Notez cependant que l'éventuel temps d'incantation du sort doit être respecté lors de l'utilisation de l'emplacement.

- Pour 2 cL son propriétaire peut frapper avec l'équivalent de quatre fois sa force.

- Pour 10 Pr son propriétaire peut ressusciter un allié mortel, mort il y a moins d'une semaine. Cet artefact puissant peut entièrement recréer un nouveau corps, seule l'âme doit être intacte.

-Pour 10 Pr son propriétaire peut ressusciter un allié mort (pas forcément mortel) il y a moins d'une heure. Cet artefact puissant peut entièrement recréer un nouveau corps, seule l'âme doit être intacte.

-Lors d'un combat de masse si le personnage fait 6 sur de jet de qualité de combat puis fait de nouveau 6 sur son dé de confirmation de réussite critique puis fait au-dessus de 3 sur son dé de confirmation de critique supérieur (s'il fait donc un double 6 confirmé), le personnage est magnifié jusqu'à la fin du combat.

Il est ainsi entouré d'un puissant halo lumineux. Il est alors 5 fois plus résistant (il est donc aussi résistant que 50 mortels normaux) et peut utiliser 30 Pr par tour pour faire des miracles sans puiser dans sa réserve. S'il est gravement blessé et qu'il ne lui reste plus que 10 points de vie, l'effet cesse.

#### Suivants :

- **« Le Guide de l'Aube »** Fluide pris à son maître: 0 cL/scénario  
Homuncule Hélion

Le Guide de l'Aube était un mortel au service du Seigneur de l'Aube. Ce dernier lui a depuis accordé le statut divin en accomplissant l'Oeuvre au Blanc.

#### - Apparence :

Il ressemble à un mortel.

#### - Sorts :

1 sort Hélion à 100 cL le transformant en une créature puissance

1 sort Hélion à 100 cL de régénération

- Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Hélion:

Vivant, Réincarnation Solaire,

#### - Artefacts :

Quartz: 2. Poussée de vent, Sphère de plasma (chacun vaut 1 Pr)

Élixir imparfait (1 fois régénère entièrement un être vivant, vaut 30 Pr),  
Trident en Glace Noire (vaut 30 Pr)  
Plante dorée créée lors de son ascension (vaut ?Pr).

- « Jergal » Fluide pris à son maître: 0 cL/scénario

Créature fantastique

Jergal est un serpent de mer, de 100 m de long. Il suit le Seigneur de l'Aube fidèlement car ce dernier lui a offert de doubler son espérance de vie. Ce puissant allié est une grande menace pour les navires Providiae de taille modeste.

- Apparence :

Serpent géant de 100 m de long

- Cité :

Pas de cité, il réside à la Tour Sombre.

Monde :

Imposante forteresse de pierre blanche sur un île volante baignée dans un levé de soleil à 360°.

Adorateurs :

Aptes: 1210

Famille: 4605

Convaincus: 13215

Qualités: Sang-froid, Discipline.

Héros:

- « Charmeur de flammes »

-Qualité : Artificier

-Artefacts: Feux d'artifices et explosifs mineurs (en tout vaut 10 Pr)

- « Témoin de l'Aube »

-Qualité: Génie de la poésie épique

- « Sage Novare »

-Qualités: Erudition, Connaissances runiques, Connaissance des Élémentaires.

- « Esengrim »

-Qualité: Combat

-Artefact:

Dague d'Esengrim (vaut 80 Pr):

--Son propriétaire peut instantanément rappeler son arme à lui ou la dématérialiser/rematérialiser.

--Le poids apparent de cette dague est de 15 kg

--Si cette dague est plantée dans la terre, une statue animée par Armée silencieuse avec un emplacement apparaît.

- « Le Serviteur éternel »

-Spécial: Le serviteur éternel est considéré comme une troupe catapultée Prodiae (Voir Catapultés, page 16)

-Artefact:

Monolithe du renouveau (vaut 400 Pr) Ce monolithe renferme le véritable corps du serviteur éternel, il peut en créer une projection. Elle est tout à fait identique à l'originale et est directement contrôlée par lui, mais si elle meurt, elle ne le tue pas. Ce monolithe possède trois charges qui permettent toutes de recréer la projection si elle est détruite. Il se recharge d'une charge par scénario.

### - « Elu de Taranis »

-Sort : Mage vibratoire niveau 5

-Qualité : Discrétion

-Artefact: Arc des Cimes (vaut 50 Pr) Possède 10 flèches spéciales, si le jet de tir donne moins que 4, relancez le dé.

### « L'Arbitre »

Dieu de la Justice

Symbole : Une balance dorée avec à droite une flamme et à gauche une épée, la balance penche fortement du côté de la flamme.

Homoncule Sans Cœur de Terre

L'Arbitre est un des premiers Homoncules à être né, ce qui fait tout de même de lui une divinité relativement récente. Il défend une vision tout à fait personnelle de la justice où les dieux sont seuls juges. C'est son grand prêtre qui est à l'origine de la création du panthéon, c'est pourquoi il y tient une part importante. Son Champion, le Jarl, est jusqu'à présent le mortel à avoir réussi le plus d'épreuves pour devenir Gardien de la Lance de l'Eau (Voir Devenir Gardien de l'eau, page 75) puisqu'il n'a échoué qu'à l'épreuve contre la gardienne du Feu en personne. « L'Arbitre » est également l'homoncule ayant ramené la lance de l'Eau aux Gardiens, c'est pourquoi ils n'auraient probablement pas d'objection à ce qu'un de ses adorateurs puisse la manier.

Lors de l'arrivée des Providiae sur le Continent Secondaire, il est entré dans une frénésie sans précédent. Il a alors sacrifié son Cœur de Terre pour leur livrer bataille. C'est alors qu'il a pris sa forme bestiale.

### Apparence :

Énorme lion de 8 m de long, couleur noir veinée de gris, avec des runes de feu sur tout le corps et une crinière de cristaux. Il traîne en permanence une épée à deux mains de 16 m de long qu'il ne peut manier que lorsque sa taille passe de 8 m à 16 m.

#### Sorts :

Magie vibratoire niveau 2

Feu: Vent du désert, Haine de masse, Armée incandescente, 1 sort permettant de déclencher un incendie, 1 sort de feu à utilisation unique visant à apposer son symbole sur le plus grand nombre de pièces de cuivre Providiae possibles.

Terre: Armée silencieuse, Incarnation, 1 sort de terre servant à vitrifier le sable pour bâtir des forteresses et rendre son sort Vent du désert plus dangereux, 1 sort de régénération.

Hélion: Armure de lumière, 1 sort qui double sa taille

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Spécial : Marque du Titan du Feu (permet de communiquer avec le Titan du Feu s'il est à 5 m de lui, ressemble à un Symbole du feu classique)

Feu :

Traces de pas enflammées, Peau noire veinée de gris cendre, Ongles incandescents, Ailes de feu rétractables (vol de mauvaise qualité), Grand (4 m), Géant (8 m), Apparence bestiale (lion), Runes de feu sur le corps, Immunité au feu, Ailes de feu

Hélion :

Léger halo doré, Meurt la nuit

Terre :

Cheveux de cristaux noirs, Grande force, Force Gigantesque, Force Colossale.

Artefacts :

22g de Soufre

Objets:

Perle roc (vaut 100 Pr).

Bonne étoile (pierre perpétuellement lumineuse qui soigne comme un sort de *Soleil* une personne par jour vaut 35 Pr)

Huile d'invisibilité (rend un objet plus petit qu'un homoncule invisible pour toujours, vaut 35 Pr)

Porte secrète (ne se voit pas, s'ouvre sur mot de passe, sert d'entrée à sa forteresse vaut 35 Pr)

Quartz : Tornade (vaut 50 Pr)

6 pièces de fer Providiae (chacune vaut 0,5 Pr)

Armure de plates de 1 cm d'épaisseur (ignore toute arme n'étant pas une arme de siège)

Armes:

Lame de justice (vaut 300 Pr):

-Son propriétaire peut instantanément rappeler son arme à lui ou la dématérialiser/rematérialiser.

-Incassable

-Blesse les créatures immatérielles (comme de la Glace Noire)

-16 m de long (ne peut être manié qu'à deux mains par une créature de 16 m)

-Ne blesse que ceux qui sont coupables (coupable de quoi? Cela n'a pas d'importance).

-Rapporte 1/100 de la valeur en Pr de ceux qu'elle tue (un mortel normal rapporte ainsi 0,1 Pr, un Homoncule rapporte 6 Pr+1 Pr/sort possédé)

### Cité

Son peuple réside dans une tour rénovée d'une ruine de forteresse se situant dans le désert Providiae.

### Monde



Canyons infinis battus par les vents du désert.

Adorateurs:

Aptes: 210 (+1 Nomade +2 Providiae)

Famille: 850 (+4 Nomades)

Convaincus: 3210

Qualité: Robustesse

Objets: Petite hache, Dague, Nécessaire de voyage

Héros:

- « Le Jarl » Ymir

-Qualités: Bon en combat corps à corps au Harpon; Réfléchit; Grand Navigateur; Survivant; Endurant au froid; Bon nageur; Athlétique; Grand Harponneur; Colère dévastatrice 1fois/scenario; Impose le Respect martial; Bons réflexes s'il est préparé; Erudition; Esquive; Parade; Robustesse; Science de la robustesse; Capitaine légendaire; Maîtrise du Harpon.

-Artefacts: Harpon de baleinier en Mythril (Chargé de 2 Pr vaut 35 Pr), Targe en Glace Noire (vaut 35 Pr), Dague en Glace Noire (vaut 35 Pr), Élixir imparfait (1 fois régénère entièrement un être vivant, vaut 30 Pr), Quartz: Armure de lumière (vaut 25 Pr), Poussée de Vent (vaut 1 Pr), Faille (vaut 1 Pr), Main de Feu (vaut 1 Pr), Bourse contenant 2 pièces en os de Cachalot, 4 pièces en ivoire de Cachalot sculptés (valant 1 Pr chacune), 2 Petites bombes (chacune vaut 0,5 Pr), Pantalon en cuir (chargé de 0,5 Pr), Ceinture en cuir renforcée avec anneau pour attacher une corde (chargé de 0,3 Pr), Torche à poudre (vaut 0,3 Pr)

-Objets: Brassard en cuir renforcé, Corde très solide, 2 cordes normales, Dague étrange, Hache d'abordage, Graisse de baleine, Alcool Fort, Petit miroir, Grappin, Gourde d'eau 5L,

- « Fille du Jarl » Nagel

-Qualités: Combat à l'épée, Donne du moral aux troupes

-Défaut: Impétueuse, Air inquiétant.

- « Fils du Jarl » Lan

-Qualités: Combat à la hache, Réfléchit

-Défaut: Air inquiétant

- « Nomade du désert des vents » Tofic

-Qualités: Survie en milieu désertique, Course surnaturelle (1/scénario)

-Objets: Habits marron déchirés (camouflage total dans le désert), Lance.

« Le Porte-Vie »

Dieu de la Vie

Symbole : Les portes lumineuses du paradis et les portes sanglantes de l'enfer.

Homoncule

Le Porte-Vie défend une idée particulière de la vie car c'est un puissant nécromancien!

Il offre la « vie » éternelle à tous ses adorateurs et la non-vie décadente et pestilentielle pour ses ennemis. « On ne meurt pas pour moi! » tel est son crédo.

Comme la vie, il est capricieux. Et si un mortel s'oppose à lui d'une quelconque manière, il n'hésitera pas à lui faire entendre raison en lui ôtant discrètement la vie puis en la lui « rendant ».

Il est cependant très respectueux de ses adorateurs et met tout en œuvre pour que leur « autre vie » soit la plus douce possible.

Apparence :

Homoncule à la peau d'un noir très sombre couverte de plaques de fonte dont les yeux sont toujours clos portant une très grande faux.

### Sorts :

Terre: Âme éternelle, Nécromancie (sort pris 2 fois), Incarnation

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Spécial : Lien avec le Gardien de la Faille (Le porte-vie a passé un étrange pacte avec le Gardien de la Faille, ce qui lui fait perdre 10 emplacements de nécromancie sur son nombre total.)

Terre : Peau noire, Grande force, Force colossale, Force titanesque, Yeux clos, Armure métallique,

### Artefacts :

Objets:

Miroir en Glace Noire (vaut 40 Pr)

Quartz : 2xInquisition (vaut 1 Pr chacun), Sphère de plasma (vaut 3 Pr), Catadysme (vaut 50 Pr)

Armes:

Faux de 2,5 m (ne peut être maniée qu'à deux par une créature de 4 m ou ayant une force équivalente)

Dague couverte de Glace Noire (charge 10 Pr vaut 10 Pr sans charge)

### Cité

Forteresse se trouvant dans la partie gelée du Continent de la Tour Sombre (en territoire Providiae).

### Monde

Le portail permanent mène à un magnifique portail du paradis. Le portail temporaire mène aux portes putrides de l'enfer. Entre les deux, il y a des étagères réfrigérées contenant des cadavres et des morts vivants.

### Adorateurs:

Aptes: 180

Famille: 825

Convaincus: 1635

Qualité: Obéissance fanatique

Objets: Petite hache, Dague, Nécessaire de voyage.

### Héros:

#### - « L'Élu » Edge

-mortel mort-vivant (5 emplacements)

-Spécial : Marque du Titan de feu (permet de communiquer avec le Titan de feu s'il est à 5 m de lui, ressemble à un Symbole du feu classique)

-Qualité: Bon en Combat à l'épée à deux mains s'il est équipé d'une armure lourde.

-Défaut: Perte de foi en l'humanité.

#### - Wermer

-Sort : Mage vibratoire niveau 0

-Qualités: Charisme, Assassinat

#### - « Fils de Wermer » Arnulf

-Qualité: Taxidermie

-Défaut: Air inquiétant

#### - Sephira

-Qualité: « négociateur » à l'aide de ses atouts féminins

#### - « L'infiltré »

-Qualité: Infiltration chez les Providiae

Le Gardien de la Civilisation, tout comme le Seigneur du Crépuscule ont une importance symbolique majeure dans l'alliance, mais le détail de leur personnage est plus sujet à interprétation personnelle.

-Le « Gardien de la civilisation »

Dieu de la civilisation et des rituels.

Élément favori : Hélium

Symbole : Un poignard doré

-Le « Seigneur du Crépuscule »

Dieu de l'extinction.

Élément favori : Terre, Hélium

Symbole : Une bille noire

## 10.2. Autres personnages importants non alignés

« Ré »

Ancien Élémentaire Soleil

Ré fut un grand ancien Élémentaire Soleil il y a plusieurs centaines d'années de cela. Il était chef d'un grand culte d'anciens Élémentaires Soleil.

Cependant il est devenu trop puissant et les Briseurs de Soleil ont décidé d'arrêter son règne.

Il vit depuis comme esclave des Briseurs de Soleil.

Apparence :

Comme un ancien Élémentaire Soleil mais bien plus imposant.

Là où un ancien Élémentaire Soleil est Bronze, il est Or.

C'est l'incarnation du soleil au zénith.

### Sorts :

Hélion: Catadysme, Gloire éternelle, Inquisition, Soleil, Tentacules noires,

10 sorts de combat de masse ou de création pouvant être de n'importe quel élément.

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Les mêmes caractéristiques qu'un ancien Élémentaire de Soleil

### Artefacts :

Il n'en possède plus aucun

### Spécial :

Moyennant 100 cL, Ré peut forcer le Soleil à se lever pendant 1 minute. Le soleil se lève véritablement, ce qui fait qu'à l'autre bout de la planète il fait nuit.

Au terme de cette minute, le soleil revient à sa place précédente.

## « Soleil de platine »

Ancien Élémentaire Soleil

Soleil de platine fut un grand ancien Élémentaire de Soleil, érudit parmi tous et profondément bon. En quête perpétuelle de pouvoir il étudia les Cœurs de Terre avant la levée de homoncules.

Nul ne sait réellement ce qu'il découvrit, mais les Briseurs de Soleil décidèrent qu'il ne devait pas poursuivre ses recherches.

Il vit depuis comme esclave des Briseurs de Soleil.

### Apparence :

Comme un ancien Élémentaire Soleil.

Là où un ancien Élémentaire Soleil est Bronze, il est Platine. C'est l'incarnation du doux soleil du matin.

### Sorts :

Hélion: Soleil de platine (spécial)

Autre: Appel du Dragon (spécial)

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Les mêmes caractéristiques qu'un ancien Élémentaire de Soleil

Artefacts :

Trident de Platine (est chargé de 30 Pr vaut 100 Pr sans charge):

-Incassable

-Blesse les créatures immatérielles (comme de la Glace Noire)

-Ce trident est fortement ionisé, ce qui fait que quiconque croise le fer avec lui et n'est pas isolé du sol, est électrisé. Il lâche alors tous les objets qu'il tenait et tombe par terre.

Spécial :

Le sort Soleil de platine est une version grandement améliorée du sort Soleil, seul Soleil de Platine peut l'utiliser.

Soleil de platine-Coût 10 Pr

Portée-0 m.

Zone-4 m de rayon autour du soleil créé.

Effet-Le personnage crée dans sa main une petite sphère lumineuse qui régénère instantanément tous les êtres vivants dans une zone de 4 m de rayon. Si, dans cette zone, une créature est morte depuis moins d'une heure, elle revient à la vie.

Utilisation alternative-Moyennant 1 cL de Fluide par heure le personnage peut simplement faire de la lumière et éclairer comme une lanterne.

Utilisation alternative-Moyennant 50 cL de Fluide, le personnage peut invoquer une sphère lumineuse de gaz à haute température qui s'étend rapidement et brûle tout, excepté le personnage dans un rayon de 4 m.

Le sort « Appel du Dragon » est également un sort que seul Soleil de Platine peut utiliser.

Appel du Dragon -Coût 100 Pr

Temps d'incantation-6 s durant lesquelles le personnage est visible et audible. La zone que le sort va toucher est également visible. Il est clair pour tous que le personnage est en train de lancer un sortilège dévastateur dans la zone.

Durée-1 min.

Zone-cerle de 100 m de rayon.

Effet-Une lourde brume obscurcit le champ de bataille. Une ombre lumineuse en forme de Dragon apparaît alors et inonde la zone de flammes argentées qui ne sont pas douloureuses mais pourtant bien destructrices. Rien ne peut les éteindre et elle brûlent jusqu'à consumer ce qu'elle touchent (à l'exception du sol bien sûr).

Toute créature se trouvant dans cette zone doit soit s'amputer partiellement ou mourir.

### **« Le Gardien de Thanatos »**

Ancien Élémentaire Soleil

La Gardien de Thanatos est un ancien Élémentaire Soleil très particulier.

Il dit avoir vaincu la mort elle-même en duel et que son arme n'est autre que son trophée.

Probablement faut-il voir ses paroles comme allégoriques. Cependant il est vrai qu'il semble immortel et que son arme est d'une puissance venue d'un autre monde.

Il fut autrefois esclave des Briseurs de Soleil, mais le Seigneur de l'Aube le libéra de leur fléau.

Il passe à présent le plus clair de son temps à visiter le continent brisé. Il ne fait jamais rien d'utile, sauf aider parfois le Seigneur de l'Aube si cela l'amuse.

#### **Apparence :**

Comme un ancien Élémentaire Soleil mais en beaucoup plus pâle et livide. Là où un ancien Élémentaire Soleil est Bronze, il est blanc.



Sa tenue ressemble à un linceul et son visage a perdu depuis longtemps toute couleur et émotion.

Sa voix est monocorde et particulièrement lente.

#### Sorts :

Hélios: Coucher de Soleil (spécial)

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Les mêmes caractéristiques qu'un ancien Élémentaire de Soleil

#### Artefacts :

Thanatos, la faux de la faucheuse (est chargé de 100 Pr n'a pas de prix en Pr):

- Elle peut à volonté revenir dans la main de Thanatos
- Incassable
- Blesse les créatures immatérielles (comme de la Glace Noire)
- Si elle est plantée dans le sol, tous les cadavres à 100 m de rayon aux alentours se relèvent et combattent pour son propriétaire.
- Tout être que cette arme a blessé est destiné à mourir dans le mois.

Ciseau d'Atropos (n'a pas de prix en Pr) Cette arme pourrait effectivement ressembler à une moitié de paire de Ciseaux.

Lorsque cette arme est dégainée, lancez un dé. Sur un 6, l'ennemi de son possesseur meurt, sur un 1 son possesseur meurt. (notons que Thanatos ne peut mourir, le 1 n'a donc aucun effet.)

Le Pacte (n'a pas de prix en Pr) Cet objet est un pendentif en forme de tablette en Glace Noire gravé accroché autour du cou du Gardien de Thanatos par une grosse chaîne également en Glace Noire.

Sur cette tablette est écrit le pacte qu'il prétend avoir passé avec la mort. Cependant, le langage utilisé sur cet objet est oublié des mortels et des Élémentaires. L'âme du Gardien de Thanatos est rattachée à ce pendentif. Tant qu'il le porte, son corps « vit » encore.

Si le pendentif est mis sur un autre corps que le sien, il prend le contrôle dudit corps.

Le seul véritable moyen de tuer le Gardien de Thanatos serait de détruire ce pendentif.

### Spécial :

Comme indiqué précédemment, tant que Thanatos porte son collier, il ne peut pas mourir. Quelles que soient les blessures que son corps reçoit, il continue de bouger et peut recoller ses membres.

Si toutefois, son corps est suffisamment abîmé pour qu'on ne puisse plus considérer qu'il porte son collier (par exemple s'il est écrasé par une météorite ou autre), il meurt temporairement.

Si son collier lui est retiré, il devient également immobile (comme s'il était mort).

Le sort Coucher de Soleil est une version altérée du sort Soleil. Seul le Gardien de Thanatos peut l'utiliser.

Coucher de Soleil-Coût 1 Pr

Portée-0 m

Zone-100 m de rayon autour du soleil créé

Effet-Le personnage crée une petite sphère noire entourée d'un halo rouge. Tout être vivant le regardant (jusqu'à une distance maximale de 100 m) ressent alors une très vive douleur au niveau de ses yeux et se tord de douleur.

## « Étoile Solitaire »

Ancien élémentaire Stellaire

Étoile Solitaire tenta toute sa vie de voyager dans le cosmos en utilisant la caractéristique Sélène: Téléportation au clair de lune.

Quand il parvint enfin à ses fins, il fut intercepté par les Gardiens Stellaires.

Il vit depuis comme esclave des Gardiens Stellaires.

Apparence :

Comme un ancien Élémentaire Stellaire mais son aura ne possède qu'une étoile.

Sorts :

Sélène: Contrôle des rêves, Omniscience, Persuasion, Vision discordante, Vent de folie.

5 autres sorts n'ayant pas un rapport direct avec le combat.

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Les mêmes caractéristiques qu'un ancien Élémentaire de Stellaire sauf qu'il ne se téléporte pas au clair de lune mais au clair de l'étoile polaire.

Artefacts :

Aucun.

Spécial :

Étoile Solitaire produit 100 cL de Fluide par scénario.

## II. Bestiaire/Suivants Type

Ce chapitre sert à la fois de bestiaire et de liste des suivants-types. Ainsi, vous trouverez dans cette section, à la fois la description et le coût en Fluide par scénario des différentes créatures.

### II.1. Explication des notations

- Nom de la créature (coût en Fluide si utilisé comme suivant)

-Type de la créature

-Description

-Résistance : Comme X mortels. Lorsqu'un joueur se bat contre cette créature, considérer que la créature est aussi résistante que X mortels (ou X points de vie). Évaluez donc le nombre de mortels que l'attaque du joueur aurait pu tuer et retirez ce nombre. Notez-bien que, sauf situation particulière, toute créature intelligente tentera de s'enfuir après avoir perdu 20% de ses points de vie.

-Capacité offensive : Comme X mortels. Lorsque la créature attaque, considérez qu'elle est aussi dangereuse que X mortels, imaginez donc combien de dégâts un tel nombre de mortels ferait à leur cible.

-Comportement : Notes particulières sur son comportement.

-Spécial : Notes particulières sur la créature.

## 11.2. Déterminer le coût en cL d'un suivant

Le plus simple pour déterminer le coût en cL qu'un suivant prendra à chaque scénario est de le construire avec des sorts et des points de caractéristique en partant d'une base:

Coût de base pour un homoncule n'ayant pas de Cœur de terre: 100 cL/scénario

Coût de base pour un mortel: 2 cL/scénario

Coût de base pour un animal intelligent de la taille d'un chat: 40 cL/scénario si l'on voit difficilement qu'il est magique, 10 cL/scénario sinon.

Coût de base pour un animal grand comme un insecte: 500 cL/scénario si l'on voit difficilement qu'il est magique, 300 cL/scénario sinon.

Coût pour une créature fantastique aussi puissante que X mortels normaux :  $2X$  cL/scénario

(rappelons qu'une créature douée d'intelligence tentera de s'enfuir dès qu'elle aura perdu 20% de ses points de vie)

+2 cL/scénario par qualité possédée

+10 cL/scénario par point de caractéristique

+30 cL/scénario par sort possédé (Si vous avez x sorts, la somme des sorts de vos suivants ne peut dépasser  $x/5$ , si votre suivant est votre création, vous ne pouvez lui donner que des sorts que vous possédez)

+(coût en Pr des artefacts possédés)/6 par scénario

+(Nombre de Pr utilisés pour acquérir son niveau de magie vibratoire)/6 par scénario

Ce coût en Fluide est prélevé par le suivant, il peut utiliser jusqu'à la moitié de ce coût pour lancer des sorts.

Si un suivant est tué, le personnage devra payer le triple du Fluide normal pendant un scénario s'il souhaite posséder un suivant similaire.

S'il est trop difficile de décider du prix d'un suivant en observant ces règles, vous pouvez essayer d'estimer son coût en fonction de son utilité en général (pour le combat mais aussi et surtout pour l'infiltration et la diplomatie) et en regardant les quelques exemples ci-dessous:

## 11.3. Les animaux fantastiques

### Introduction

Il y a en tout trois zones sauvages, celles du nord et du sud du continent de la Tour Sombre ainsi que l'intégralité du continent primaire.

Le nord du continent de la Tour Sombre est une forêt tempérée plutôt froide, comme les forêts du Gévaudan, du Jura ou de la Finlande pour les zones les plus au nord.

La forêt du sud du continent de la Tour Sombre est une forêt tempérée, comme les forêts allemandes ou françaises.

Le continent primaire, quant à lui, est tempéré au nord et tropical au sud.

Lorsque vous créez une nouvelle créature fantastique, il est important de se demander dans quelle forêt elle habite. Essayez autant que possible de vous inspirer de créatures folkloriques européennes (folklore européen, mythologie arthurienne, basque, bretonne, celtique, russe, éventuellement mythologie grecque ou juive) cela permet d'assurer la cohérence de l'univers.

### Créatures relativement faibles

- Araignée hurleuse (Fluide potentiellement pris à son maître: 50 cL/scénario)

-Créature fantastique

Cette créature ressemble à une grosse araignée avec de longues et fines pattes, elle fait en tout 15 cm de long et 7 cm de large. Elle tisse de fines et longues toiles entre les arbres sur lesquelles sa progéniture se pose et attend.

Ses toiles sont quasiment invisibles. Tout mortel normal pris dans sa toile est vite mordu par de toutes petites araignées qui lui injectent un venin pour le moins déplaisant.

La victime se met à hurler comme si son corps tout entier brûlait, puis est paralysé pendant une demi-heure.

Si le mortel n'est pas aidé par d'autres mortels, la grande araignée vient à lui et lui injecte le même venin mais dans une plus forte proportion pour le conduire à sa mort.

-Résistance : nulle

-Capacité offensive : nulle

-Comportement : cette créature ne tentera jamais d'apparaître aux yeux d'une personne non paralysée.

Cette créature n'est pas très intelligente, et en tant que suivant ne répondra qu'à des ordres extrêmement simples (tisse une toile là, attend, attaque).

- Meute de loups affolée (Fluide potentiellement pris à leur maître: 20 cL/scénario)

- Animaux normaux.

Meute de 10 loups rendus agressifs par une magie étrange.

-Résistance : chacun est résistant comme 1 mortel

-Capacité offensive : chacun est puissant comme 1 mortel

-Comportement : Ces loups ont perdu toute volonté propre et attaqueront jusqu'à la mort.

- Sanglier rouge (Fluide potentiellement pris à son maître: 30 cL/scénario)

-Créature fantastique

Cette créature ressemble à un gros sanglier mais sa peau semble brûlée en de nombreux endroits, ses yeux sont injectés de sang et sa peau est rouge par endroits.

-Résistance : Comme 10 mortels

-Capacité offensive : Comme 10 mortels

-Comportement : Si ce Sanglier est lourdement blessé, il devient frénétique et se bat alors jusqu'à la mort.

## Créatures moyennes

- Forêt marcheuse (Fluide potentiellement pris à son maître: 70 cL/scénario)

-Phasmes géants magiquement créés

Cette horde ressemble à s'y méprendre à un bosquet d'arbres morts. Cependant, lorsqu'une créature le traverse, les arbres se mettent à bouger et tentent de dévorer leur proie.



3 de ces créatures sont de la taille d'un arbre, 5 sont de la taille d'une branche et une centaine sont de la taille d'une brindille.

-Résistance : Arbre: 10 mortels, Branche: 3 mortels

-Capacité offensive : Arbre: 10 mortels, Branche: 3 mortels

-Comportement : Les phasmes n'ont pas de conscience propre et ne peuvent se déplacer séparément.

-Spécial : Un des phasmes, de la taille d'un arbre, est possédé par un esprit de la forêt. S'il meurt, tous les phasmes se transforment de nouveau en arbres morts.

- Sanglier pourpre (Fluide potentiellement pris à son maître: 60 cL/scénario)

-Créature fantastique

Cette créature ressemble à un sanglier rouge mais est bien plus dangereuse. Sa peau est entièrement brûlée, ses yeux sont constamment fermés et il a une tache noire au milieu du front. Ses mouvements sont saccadés et un faible râle constant sort de sa bouche. La plupart du temps cette créature est calme, cependant, de temps en temps elle se met à charger sur plusieurs kilomètres et assaille jusqu'à la mort toute créature se trouvant sur son chemin.

-Résistance : Comme 20 mortels

-Capacité offensive : Comme 20 mortels

-Comportement : Ce sanglier a perdu tout contrôle de son être, il se battra donc jusqu'à la mort.

-Spécial : S'il est tué, son cadavre va se mettre à brûler et un être de feu va en sortir.

Lorsque l'être de feu sort, un petit feu de forêt commence.

Il ressemble à une silhouette enflammée et est résistant et puissant comme 5 mortels.

## Créatures dangereuses

- Fleur solitaire (Fluide potentiellement pris à son maître: 82 cL/scénario)

-Végétal fantastique

Cette fleur ressemble à une magnifique rose aux pétales parfaits et à la couleur intense. Elle attire immédiatement l'œil car elle est entourée d'une zone de plantes séchées de 40 m de rayon. Aucune végétation ne vit près d'elle. Si un imprudent marche dans sa zone, il se fera attaquer, les racines de la fleur vont essayer de l'attraper et de le tuer. Elle peut en tout sortir 80 racines, chacune résistante et puissante comme un mortel normal.

-Résistance : nulle (cueillir la fleur suffit à la tuer)

-Capacité offensive : nulle (seules ses racines sont dangereuses)

-Spécial : Si un personnage s'approche trop près de la fleur, elle va cesser immédiatement toute forme d'hostilité et lui envoyer un message télépathique.

Elle tentera de négocier sa vie contre un cadeau, elle peut offrir l'artefact suivant:

Goutte d'ambrosie (vaut 10 Pr) si un mortel normal mange ce petit morceau de miel, il entrera immédiatement dans une délicieuse transe mystique pendant 3 jours et 3 nuits. Au terme de cette transe il gagne les qualités: Charismatique, Beau mais gagne également le défaut: Besoin constant de luxe.

- Simiot (Fluide potentiellement pris à son maître: 140 cL/scénario)

-Créature fantastique

Le Simiot ressemble à un singe noir fait d'ombre et dont les yeux sont d'un rouge braise.

-Résistance : Comme 5 mortels.

-Capacité offensive : Comme 1 mortel.

-Comportement : Le Simiot déteste toutes formes de vie non-sauvage. Il déclenche les forces de la nature sur tout individu qu'il considère comme un intrus. Il a conscience de sa faiblesse physique et restera à bonne distance de ses proies tout en les harcelant avec des calamités.

Il tente le plus possible de se dissimuler, mais lorsqu'il lance une calamité, il doit se mettre à hurler.

-Spécial : Le Simiot sait parler, mais préfère pousser des hurlements simiesques.

Il peut lancer les calamités suivantes:

Assèchement des gourdes et autres réserves d'eau (2 fois/scénario)

Pluie d'éclairs (zone de 100 m de rayon, 10 éclairs) (2 fois/scénario)

Vent violent (chute de tous les arbres dans une zone de 20 m de rayon) (2 fois/scénario)

Feu de forêt (le feu s'arrête après avoir brûlé un disque de 1 km de rayon de forêt) (1 fois/scénario)

Hordes monstrueuses (invoque 3 créatures fantastiques relativement faibles) (1 fois/scénario)

Orage de grêle (zone de 500 m de rayon) (1 fois/scénario)

Si le Simiot se sent menacé et veut se cacher, il peut, une fois par scénario se réfugier dans l'ombre d'un arbre. Il est alors invisible mais son ombre est toujours visible accrochée aux branches de l'ombre de l'arbre.

- « La Bête » (Fluide potentiellement pris à son maître: 120 cL/scénario)



*is Les élémentaires craignent les Providiae et les Providiae craignent la Bête. II*

*Proverbe de la Tour sombre*

**-Créature fantastique**

Elle est de la taille d'un veau d'un an, beaucoup plus souple qu'un loup, avec une longue échine fauve rayée en long d'une bande plus sombre et tachetée de rougeâtre sur les flans et le ventre, avec une sorte de crinière noirâtre se prolongeant sur le cou, une forte gueule très large et une queue assez longue qu'elle agite, des pattes fortes et larges munies de griffes de belle dimension .

-Résistance : Comme 60 mortels, sa peau est dure comme le plus épais des cuirs, il semble totalement impossible de la blesser! Comme tout animal doué de raison, elle s'enfuit lorsqu'elle a perdu 20% de ses PV.

-Capacité offensive : Comme 20 mortels.

-Comportement : « La Bête » est une dangereuse créature qui rôde dans la zone sauvage. Cependant elle ne se bat pas pour le plaisir, elle n'attaquera que pour arracher un cadavre ou un bout de viande fraîche. Si elle se rend compte qu'elle n'attaque que des êtres fait de boue, elle s'enfuira.

-Spécial : La bête est intelligente et sait parler, mais elle ne le fait que rarement.

Elle peut, une fois par scénario, pousser un lourd hurlement et déclencher une tempête de neige de 5 km de rayon. Cette tempête gêne tous les mouvements et lui permet, si elle le souhaite, de disparaître sans laisser aucune trace.

Elle peut utiliser 50 Pr pour faire des mirades de protection si sa vie est réellement en danger.

## Créatures uniques

- La Vouivre (Fluide potentiellement pris à son maître: 875 cL/scénario)

-Créature fantastique unique

La Vouivre est un serpent long de 16 mètres avec de grandes ailes. Sur son front se trouve une magnifique Escarboude (pierre précieuse rouge de la famille des grenats). Parfois elle se transforme en mortelle pour prendre un bain dans une source pure. Cette mortelle est magnifique et porte un diadème sur lequel se trouve la pierre. Pour prendre son bain elle dissimule la pierre dans l'herbe. Si un joueur souhaite la lui dérober, c'est le bon moment mais la vouivre le poursuivra alors pour toujours.

-Résistance : Comme 200 mortels. Comme toute créature douée de raison, elle s'enfuit lorsqu'elle a perdu 20% de ses PV.

-Capacité offensive : Comme 100 mortels.

-Comportement : La Vouivre fera tout pour défendre sa pierre, mais elle n'attaquera à priori pas de personnages non-hostiles.

-Spécial : La Vouivre est intelligente et n'hésite pas à parler aux voyageurs.

La Vouivre peut, à volonté, avoir la forme d'une magnifique mortelle ou d'un serpent ailé.

La Vouivre dispose de 50 Pr par scénario pour faire des miracles. Ces miracles peuvent être défensifs, offensifs ou avoir un rapport avec l'air, l'eau ou Sélène. Si elle se sent menacée, elle n'hésitera pas à en faire.

-Artefact : Escarboucle (vaut de base 100 Pr, est chargé de 50 Pr) cette magnifique pierre rouge semblable à un grenat peut trois fois par scénario lancer tout sort d'Eau, d'Air ou de Sélène coûtant 2 cL de Fluide. lorsque cet objet est utilisé, il se met à vibrer puis à chanter avec la voix mélodieuse d'une jeune fille.

## 11.4. Exemple de Dragons

Pour une introduction sur les dragons, Voir Les 7 épreuves, page 88

- Arbre rouge (Fluide pris à son maître: 110 cL/scénario)

-Dragon ayant gagné son indépendance

Cet Arbre fut désigné pour être un Dragon, très apparemment il a rempli son rôle et gagné son indépendance.

-Résistance : Comme 50 mortels. Dénué de raison, ne peut s'affoler.

-Capacité offensive : Comme 10 mortels.

-Spécial : Cet arbre peut pour 2 cL, reprendre temporairement sa forme initiale et redevenir un simple arbre (n'étant même pas magique).

- Grand Phénix (Fluide pris à son maître: 120 cL/scénario)

-Dragon ayant gagné son indépendance

Le Phénix est un grand oiseau dont le plumage est parsemé de rouge, de bleu et d'or éclatant. Une intense chaleur irradie de son corps et il est brûlant au toucher.

D'aucuns disent que s'il vient à être terrassé, son corps s'embrase et de ses cendres il renaît.

-Résistance : Comme 10 mortels.

-Capacité offensive : Comme 30 mortels. (n'oubliez pas la forte température de son corps)

-Spécial : La température corporelle de cet oiseau est de 300°C.

Pour 50 cL, le phénix peut battre fortement des ailes et créer une *Levée de flammes* en-dessous de lui.

Si le Phénix est tué lors d'un combat, son corps se met à brûler, il est alors possible de le faire revivre pour 30 cL de Fluide au scénario suivant à partir de 1 kg de ses cendres.

(Il est éventuellement possible d'avoir pour suivant une version diminuée du Grand Phénix pour un coût amoindri)

- Horreur Sanglante(Fluide pris à son maître: 80 cL/scénario)

-Dragon ayant gagné son indépendance

L'horreur sanglante fut autrefois une goutte de sang putride arrachée à un cadavre de mortel. Elle ressemble à présent à une flaque de sang mouvante.

-Résistance : Comme 10 mortels pour les armes normales, Comme 1 mortel pour le feu, le froid et éventuellement d'autres types de dégâts

-Capacité offensive : Comme 10 mortels

-Spécial : L'horreur sanglante peut lancer les sorts suivants:

--Contrôle d'un cadavre, pour 2 cL par jour, elle rentre dans un cadavre et le contrôle.

Si le cadavre est frais, elle peut simuler totalement sa vie (entre autre son pouls), cependant les yeux du cadavre sont obligatoirement fortement injectés de sang.

## 11.5. Les anciens Élémentaires

### Introduction

Les anciens Élémentaires étaient ce que les joueurs pouvaient incarner dans les tout débuts de Prima. Tout imparfaits qu'ils soient, il a été décidé de les conserver pour cette version de Prima, libre à vous de les conserver tels quels, de les modifier ou de les exclure de votre univers.

Si vous ne les gardez pas tels quels n'oubliez pas de modifier également les castes de Gardiens.

- Air(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de l'air ressemble à un homoncule brumeux et immatériel, son souffle est une brise, ses paroles des murmures.

Une lame ne peut le blesser mais un simple éventail suffit à le repousser.

Il est un des quatre anciens Élémentaires les plus répandus.

-Résistance : Comme 1 mortel (n'est blessé que par l'onde de vent créée par les armes, ainsi une épée est bien moins dangereuse qu'une flèche)

-Capacité offensive : Comme 100 mortels (s'il possède une arme)

-Caractéristiques:

Cheveux Blanc et Yeux bleus, Cheveux de plumes, Courant d'air, Gestes lents et aériens, Poids plume 30 kg, Respiration aérienne, Chute lente, Entendre la dimension Air, Flotter au-dessus du sol, Immunité à l'électricité, Parler par les vents, Semi transparence, Immatérialité et transport par l'air, Terraformation Vent.

-Spécial :

Tous les sorts utilisés par un ancien Élémentaire d'air coûtent 25% de Fluide en moins.



Un ancien Élémentaire d'air ne peut avoir que des sorts d'air et il ne peut en avoir plus de 5.

- Feu(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de feu ressemble à un homoncule de lave flottant au-dessus du sol.

Il est un des quatre anciens Élémentaires les plus répandus.

-Résistance : Comme 10 mortel

-Capacité offensive : Comme 150 mortels

-Caractéristiques:

Cheveux rouges-jaunes et yeux rouges, Fumée légère, Température corporelle 60°C, Yeux crépitants, Flotter au-dessus du sol et flammes à la place des jambes, Immunité au feu, Meurt si refroidit, Température corporelle 300°C, Température corporelle 900°C, Être de lave, Terraformation volcan.

-Spécial :

Un ancien Élémentaire de feu ne peut avoir que des sorts de feu et il ne peut en avoir plus de 5.

- Eau(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire d'eau est une créature vivante écailleuse suintant constamment de l'eau, loin de son milieu naturel elle est faible, mais dès qu'elle est près d'un lac, ses sorts sont destructeurs. Il est un des quatre anciens Élémentaires les plus répandus.

-Résistance : Comme 10 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Absence de cheveux, Nage exceptionnelle, Suintement constant d'Eau, Apparence bestiale (créature marine), Corps long type serpent, Palmes, Peau écailleuse, Vivant pouvant respirer sous l'Eau, Terraformation lac.

-Spécial :

Proche d'un grand point d'eau, tous les sorts de l'ancien Élémentaire d'eau coûtent 25% de Fluide en moins et leur effet est 1,5 fois plus puissant.

Un ancien Élémentaire d'eau ne peut avoir que des sorts d'eau et il ne peut en avoir plus de 5.

- Terre(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de terre ressemble à s'y méprendre à un arbre mouvant.

Cependant il possède un visage et une magnifique chevelure de feuilles. Il est un des quatre anciens Élémentaires les plus répandus. Contrairement à ce que son nom indique, cet élémentaire n'est pas tant lié à l'élément terre qu'à l'élément Sélène.

Cela prouve que les anciens Élémentaires ont été créés par une entité douée d'intelligence, et non qu'ils sont apparus spontanément comme les homoncles.

-Résistance : Comme 5 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Allongement possible bras/jambes, Changement de corps (Voir spécial), Cheveux vert feuille et yeux marrons, Peau d'écorce, Vivant, Aucun besoin nourricier, Branches, Mode arbre, Terraformation forêt sauvage.

-Spécial :

L'ancien Élémentaire de terre peut produire des graines et les faire pousser.

Il peut décider à volonté de détruire son corps actuel pour incarner un de ses arbres.

S'il meurt et qu'il ne lui reste plus d'arbres, son âme est en suspend le temps qu'une autre de ses graines ait suffisamment grandi.

S'il ne reste plus aucune de ses graines, son âme est en suspend pour toujours.

Un ancien Élémentaire de terre ne peut avoir que des sorts de terre ou de Sélène et il ne peut en avoir plus de 5.

- Glace(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de glace est soit une âme immatérielle glacée soit une statue de glace. Pour passer de la forme « âme » à la forme « statue » il suffit de toucher de l'eau. Le passage inverse se fait soit très violemment à coup de masse, soit avec un procédé lent et complexe mais sans douleur.

-Résistance : Comme 1 mortel (si en âme) 20 mortels (si en glace)

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Courant d'air, Peau bleu ciel, Flotter au-dessus du sol, Semi transparence, Température corporelle -20°C, Immatérialité (sans transport par l'air), Terraformation: froid.

-Spécial :

Si l'ancien Élémentaire de glace est en contact avec une quantité suffisante d'eau, il se charge d'eau pour devenir une statue mouvante de glace. Sa résistance est alors accrue. Si la glace est réduite en morceaux, cela libère son corps immatériel gravement blessé (il perd la moitié de ses points de vie), il peut alors être définitivement tué. Mis à part ses blessures, rien n'empêche son âme de se recharger d'eau immédiatement après.

Lorsqu'il est en statue de glace, tous ses mouvements sont deux fois plus lents.

S'il n'est pas en statue de glace, ses sorts lui coûtent 10% moins de Fluide.

Un ancien Élémentaire de glace ne peut avoir que des sorts d'eau ou d'air en lien avec le froid et il ne peut en avoir plus de 5.

- Métal(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de métal ressemble à une statue de métal étincelante. Sa carapace externe est quasiment indestructible. Cependant, s'il elle est brisée, il est possible de voir un très fin corps de mercure contrôler l'armure de l'intérieur.

-Résistance : Comme 100 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Gestes lourds, Grande force, Immunité à l'écrasement, Poids démesuré 300 kg, Force gigantesque, Armure métallique.

-Spécial :

Le véritable corps de l'ancien Élémentaire de métal est son squelette de mercure, ce qui fait qu'il peut tout à fait réparer son armure si elle est abîmée, d'autant qu'il peut à volonté absorber du métal pour lui donner la forme de son choix. (ne fonctionne pas en combat)

Il est particulièrement vulnérable aux changements de température.

Son armure est bien plus épaisse qu'une armure métallique normale, seule des armes de siège peuvent l'abîmer.

Les sorts que lance l'ancien Élémentaire de métal lui coûtent 25% de Fluide en plus.

Un ancien Élémentaire de métal ne peut avoir que des sorts de terre ou Hélion en lien avec le combat au corps à corps (il peut également posséder *Tir de précision* et *Fuite*) et il ne peut en avoir plus de 5.

- Tempête(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de tempête est véritablement plus rare que celui de glace. Certains sages pensent qu'il fut un prototype de l'ancien Élémentaire de glace. Il lui ressemble sur certains points. En effet, il est fait d'une âme immatérielle glacée qui peut se charger d'eau. Cependant au lieu de se changer en statue de glace, seuls quelques cristaux de glace se forment et tourbillonnent dans son âme.

Il est moins résistant qu'un ancien Élémentaire de glace mais peut voler et est fortement ionisé. De plus, son affinité avec la tempête rend sa fureur redoutable.

-Résistance : Comme 1 mortel (si en âme) 5 mortels (si chargé d'eau)

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Courant d'air, Peau bleu ciel, Flotter au-dessus du sol, Semi transparence, Forte ionisation, Température corporelle -20°C, Vol parfait, Immatérialité (sans transport par l'air), Terraformation: froid.

-Spécial :

Si l'ancien Élémentaire de tempête est en contact avec une quantité suffisante d'eau, il se charge de petit cristaux de glace qui circulent dans son âme. Sa résistance est alors accrue. Si la glace est réduite en morceaux, cela libère son corps immatériel gravement blessé (il perd la moitié de ses points de vie), il peut alors être définitivement tué. Mis à part ses blessures, rien n'empêche son âme de se recharger d'eau immédiatement après.

Lorsqu'il est chargé de glace, il ne peut plus voler.

S'il n'est pas chargé de glace, ses sorts lui coûtent 15% moins de Fluide.

Un ancien Élémentaire de Tempête ne peut avoir que des sorts d'eau ou d'air en lien avec le froid ou la tempête et il ne peut en avoir plus de 5.

- Golem(Fluide pris à son maître: 300 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

Le nom de cet ancien Élémentaire lui a été donné car sa forme générale pourrait ressembler à un Golem, cependant il n'en est pas un.

À l'instar de l'ancien Élémentaire de Tempête par rapport à celui de Glace, il semblerait que l'ancien Élémentaire Golem soit une version altérée ou un prototype de l'ancien Élémentaire de Métal. Tout comme lui, son corps n'est qu'un squelette de mercure couvert d'une armure. À l'exception près que son armure est constituée de blocs de roches. Il est donc bien moins résistant que l'ancien Élémentaire de Métal, mais son grand volume le rend au final plus difficile à abattre.

-Résistance : Comme 150 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Absence de cheveux, Gestes lourds, Brise-roche, Grande force, Immunité à l'écrasement, Mode rocher, Peau de roche, Poids démesuré 300 kg, Corps morcelé, Force gigantesque, Grand 4 m, Géant 8 m,

-Spécial :

Le véritable corps de l'ancien Élémentaire Golem est son squelette de mercure, ce qui fait qu'il peut tout à fait réparer son armure si elle est abîmée.

Son armure est faite d'une roche si dure que seule des armes de siège peuvent l'abîmer.

Les sorts que lance l'ancien Élémentaire de Golem lui coûtent 50% de Fluide en plus.

Un ancien Élémentaire de Golem ne peut avoir que des sorts de terre ou de feu en lien avec le combat au corps à corps ou le volcanisme et il ne peut en avoir plus de 5.

- Montagne(Fluide pris à son maître: 350 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de Montagne est un des plus difficiles à trouver mais ses sorts sont de loin les plus redoutables. Son essence vitale est tellement instable que son corps n'est qu'un courant d'air inoffensif. Certains alchimistes ont découvert l'existence de cette créature et ont fabriqué un tissu alchimiquement modifié pouvant emprisonner ce courant d'air et le forcer à former une enveloppe physique.

Ainsi un élémentaire de montagne est toujours couvert d'une cape ou une tenue faites dans ce tissu.

Sa tenue est agitée par un tourbillonnement de vent constant, seuls deux lumières sont visibles là où devrait se trouver ses yeux.

Si le tissu vient à être déchiqueté, son essence se dissipe jusqu'à ce qu'il parvienne à retrouver une enveloppe faite de ce tissu.

-Résistance : Comme 1 mortel

-Capacité offensive : Comme 100 mortels (s'il tient une arme)

-Caractéristiques:

Courant d'air, Poids plume 5 kg, Respiration aérienne, Bourrasque de fumée, Chute lente, Entendre la dimension Air, Flotter au-dessus du sol, Immunité à l'électricité, Yeux lumineux et corps invisible, Température corporelle -20°C, Vent personnel, Vol parfait, Fuite d'âme (spécial).

-Spécial :

L'enveloppe corporelle de l'ancien Élémentaire de montagne n'est autre qu'un habit ou une cape en tissu alchimiquement altéré. Si ce tissu est fortement abîmé, il se change en courant d'air à peine contrôlable.

Sous forme de courant d'air il ne peut plus rien faire d'autre que d'essayer de se déplacer dans la direction de son choix.

Cette forme ne peut être utilisée pour l'espionnage car sa vision est très chaotique et imprécise.

Le courant d'air ne peut reprendre forme que s'il rentre dans une autre tenue dans ce tissu alchimique.

Une telle tenue coûte 10 Pr.

Si le courant d'air tarde trop à rentrer dans un nouveau corps, il perd tous ses souvenirs.

Les sorts de l'ancien Élémentaire de montagne lui coûtent 50% moins de Fluide.

Un ancien Élémentaire de montagne ne peut avoir que des sorts d'eau ou d'air en lien avec le froid ou la tempête et il ne peut en avoir plus de 5.

- Faille(Fluide pris à son maître: 350 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

L'ancien Élémentaire de Faille est aussi difficile à trouver que l'élémentaire de Montagne et son affinité avec la boue le rend quasiment insaisissable.

Le nom de Faille provient de son antagonisme par rapport à l'élémentaire de montagne, mais il semble plus affilié à la boue et aux marécages qu'aux failles.

Il ressemble à un homoncule si ce n'est qu'il est fait de boue fraîche et qu'il ne possède ni bouche, ni cheveux, ni yeux, ni pieds.

-Résistance : Comme 3 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:



Absence de cheveux et d'yeux, Absence de voix et de bouche, Glissement sur le sol et absence de jambes, Déplacement par la boue, Corps en boue.

-Spécial :

Un ancien Élémentaire de Faille ne peut avoir que des sorts de terre ou d'eau en lien avec la boue ou la terre. Il ne peut utiliser que des sorts utilisant plus de 50 cL et il ne peut en avoir plus de 5.

- Stellaire(Fluide pris à son maître: 400 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien Élémentaire

Les anciens Élémentaires Stellaires et Soleil ont un statut à part parmi les anciens Élémentaires. Ils sont particulièrement proches d'un élément mais cependant, ils peuvent maîtriser des sorts de tous les éléments. Les Stellaires ont une apparence très singulière, ils ressemblent à un squelette animé, entouré d'un halo noir étoilé.

-Résistance : Comme 10 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Absence de cheveux, Yeux rouges, Vision nocturne, Faiblesse le jour et puissance la nuit, Larmes de sang (1/scénario), Peau étoilée et squelette apparent, Voir les fantômes, Détachement des membres, Sanglots rouges (spécial), Téléportation au clair de lune, Terraformation: lune.

-Spécial :

Un ancien Élémentaire Stellaire peut utiliser Larmes de sang autant de fois qu'il le souhaite par scénario, cela lui coûte 10 cL.

Il peut connaître tous les sorts qu'il souhaite, dont le coût en Fluide est inférieur à 20 cL.

La moitié au moins de ses sorts doivent être des sorts Sélènes.

- Soleil(Fluide pris à son maître: 400 cL/scénario+30 cL par sort connu)

-Ancien élémentaire

Les anciens Élémentaires Stellaires et Soleil ont un statut à part parmi les anciens Élémentaires. Ils sont particulièrement proches d'un élément mais cependant peuvent maîtriser des sorts de tous les éléments. Les Soleils ressemblent à des mortels ailés, leur peau est bronzée et leur présence est rassurante.

-Résistance : Comme 10 mortels

-Capacité offensive : Comme 100 mortels

-Caractéristiques:

Cheveux dorées et yeux dorés, Léger halo doré, Peau couleur bronze, Présence rassurante, Vivant, Ailes lumineuses, Faiblesse la nuit et force le jour, Journée splendide, Résurrection solaire (associé à un sort de votre choix), Terraformation: plaine, Terraformation: soleil.

-Spécial :

Un ancien Élémentaire soleil peut connaître tous les sorts qu'il souhaite. Cependant la moitié au moins de ses sorts doivent être des sorts Héliens.

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]