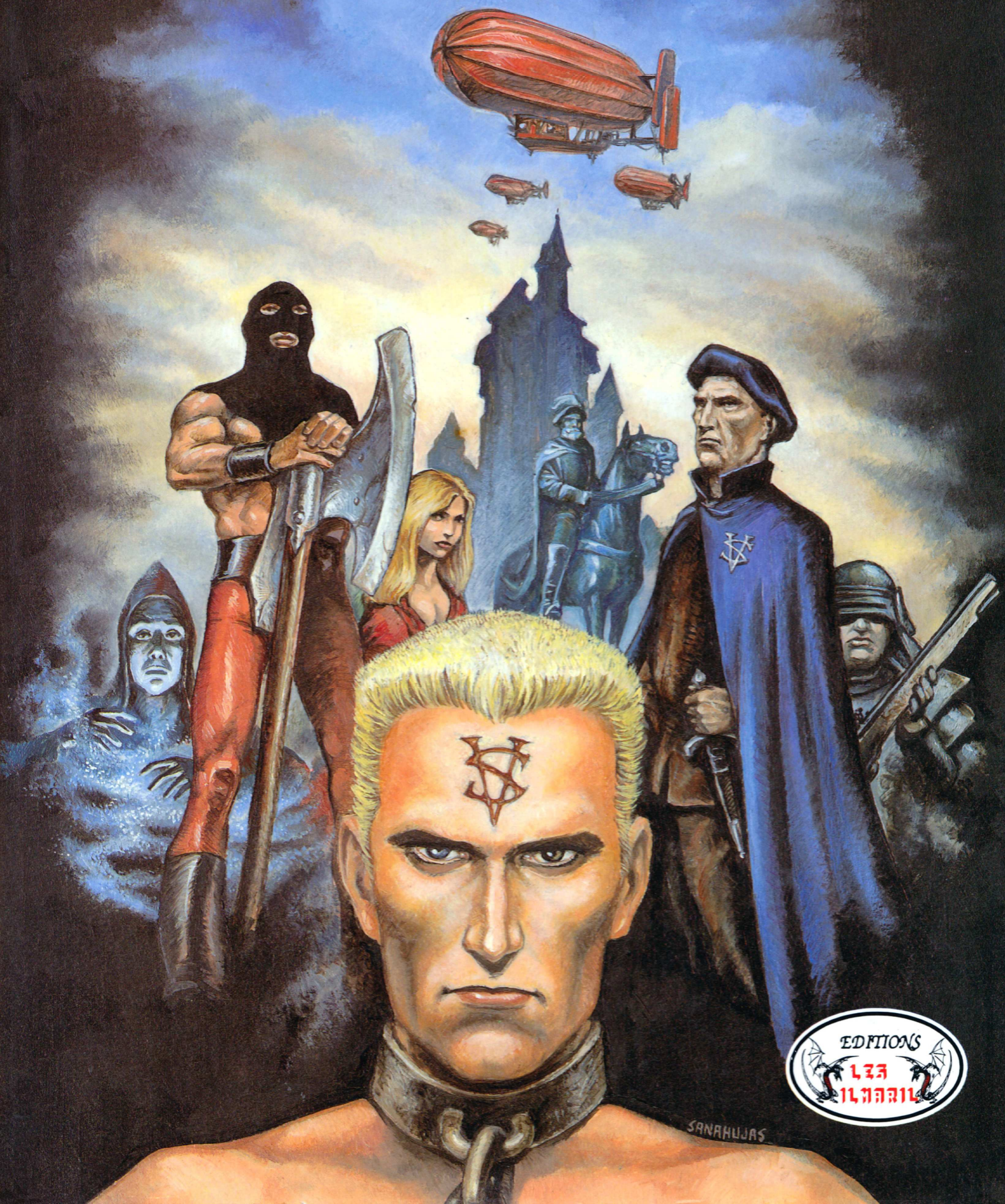
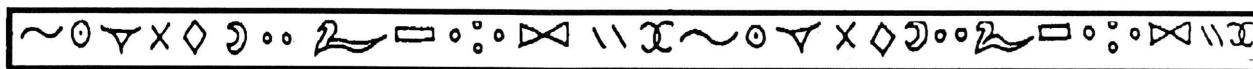


LA TERRE CREUSE

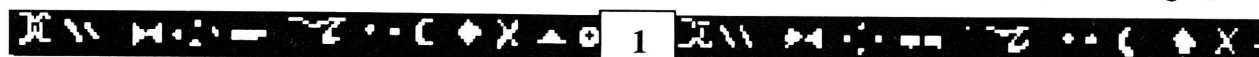




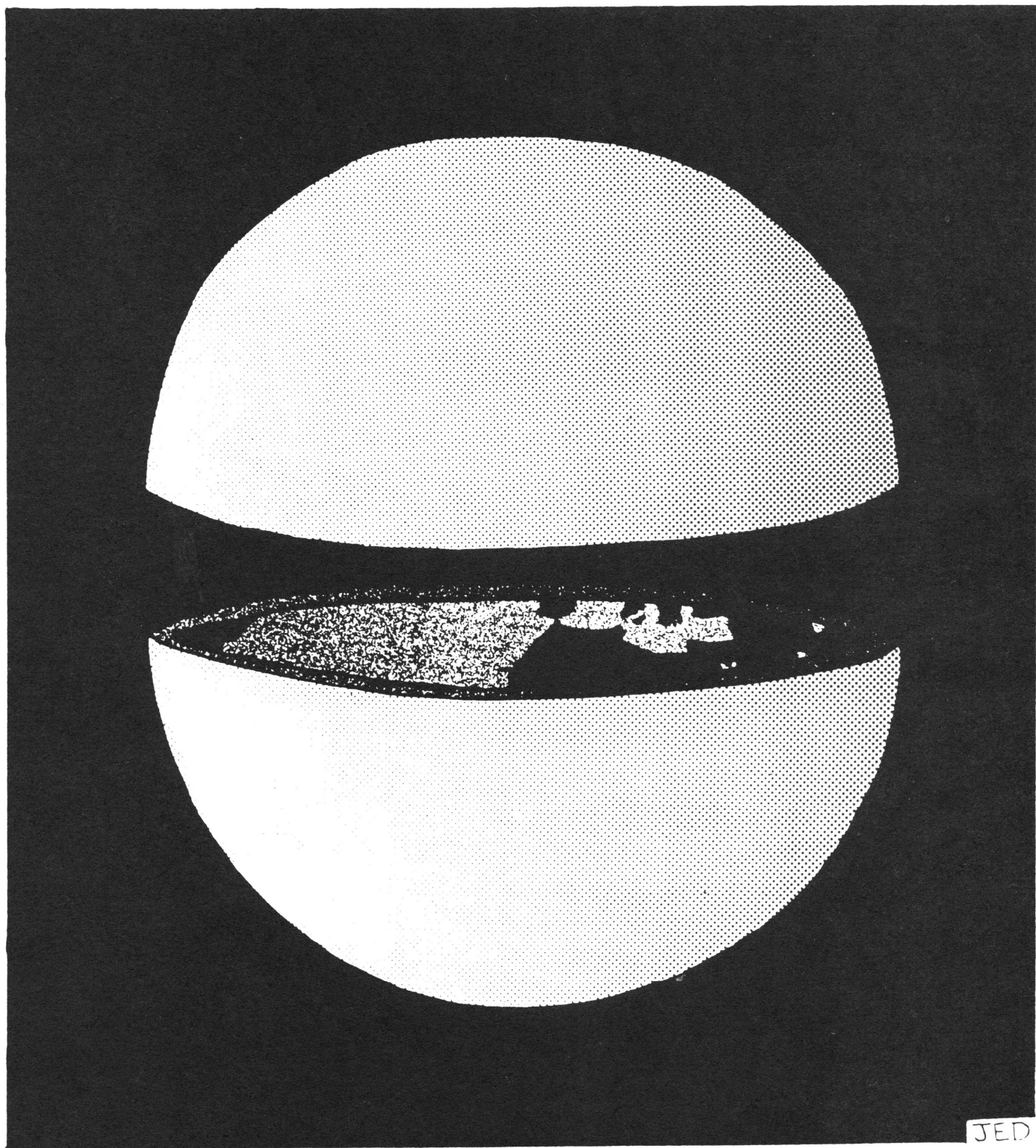
LA TERRE CREUSE

ALAIN PARIS
LAURENT ALONZO
VINCENT CHIGHISOLA
BERNARD PERICHAUD

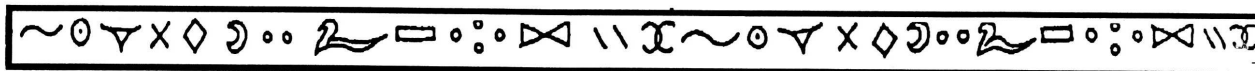
LES SILMARILS



~0VX◇◇00 2=0:0◇\X~0VX◇◇00 2=0:0◇\X



JED



Nous tenons à remercier toutes les personnes qui nous ont aidés et soutenus durant les deux ans qu'a duré cette galère, sans elles nous n'y serions pas arrivé. Donc un grand merci à Paul et Kali qui nous ont ouvert les yeux la première fois, à Patrice MERMOUT qui nous a encouragé, Petit Tof pour sa présence et son soutien (accessoirement la feuille de personnage), ainsi qu'à Jean-Claude et l'équipe du Dragon dans son ensemble, Pierre Rosenthal et Casus, et toute l'équipe du regretté Chronique. Merci également à toutes les personnes qui ont testé ce jeu et en particulier à François, Beubeu, Francky, Jacquot, Petit Tof et au club de CHAMALIERES (AJC) dans son ensemble. Plus toutes celles que nous n'avons pas oubliées. **UN GRAND MERCI A TOUS !!!**

Edité, distribué par LES SILMARILS "Edition", 12 rue du Maréchal Joffre 63000 CLERMONT-FERRAND

Couverture: SANAHUJAS

Illustration : Phillipe MOLINES et Jacques DOMAI

Maquette : Laurent ALONZO

Conseil technique mise en page: Jacky PAGNEUX

Conseil artistique: Carole CASORRAN, Bruno DUBOIS

Photocomposition: CALYPSO, ALINEA

Impression : Imprimerie Générale du Centre St ETIENNE

© **LES SILMARILS** Novembre 1989

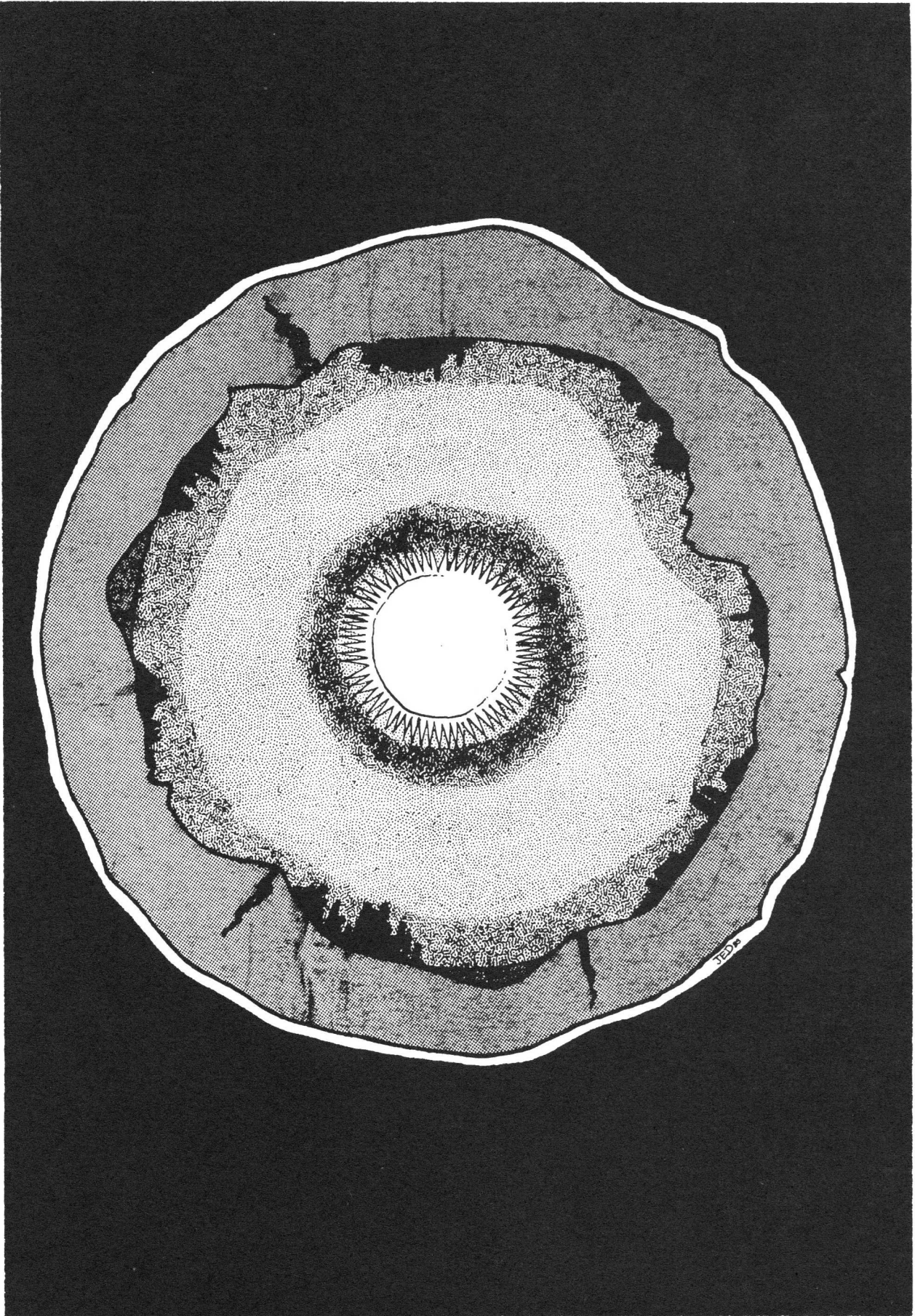
Questions, suggestions, remarques sont à envoyer à : Les SILMARILS " LA TERRE CREUSE"

12, rue du Maréchal Joffre

63000 CLERMONT-FERRAND

Inspiré des romans d'Alain Paris : "Le cycle de la Terre Creuse" parus aux Editions Fleuve Noir.

~0VX◇◇00 2=0:0X\\X~0VX◇◇00 2=0:0X\\X



X\\ ▶.:. — 2..C◇X▲○ 4 X\\ ▶.:. — 2..C◇X▲

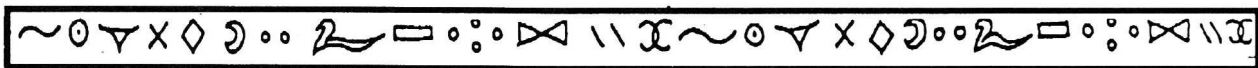
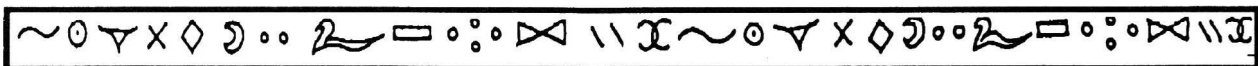


TABLE DES MATIERES

<i>INTRODUCTION</i>	<i>6</i>
<i>CREATION DES PERSONNAGES</i>	<i>11</i>
<i>COMPETENCES</i>	<i>23</i>
<i>COMBAT</i>	<i>41</i>
<i>MAGIE</i>	<i>61</i>
<i>GUIDE DE LA TERRE CREUSE</i>	<i>79</i>
<i>SCENARIO</i>	<i>113</i>
<i>TABLES RECAPITULATIVES</i>	
<i>FEUILLE DE PERSONNAGE</i>	



INTRODUCTION

LA TERRE CREUSE est un jeu de rôles, inspiré du roman d'Alain Paris «Le monde de la Terre Creuse».

LE JEU

Le jeu de rôles est différent des jeux de plateaux, de cartes, ou autre jeux de société, en ce sens que, dans tous ces jeux, les participants sont en compétition pour gagner la partie. Dans le jeu de rôles il n'y a pas de compétition. Les joueurs évoluent dans un monde imaginaire où ils essaient de gagner en puissance, en influence. Une partie de jeu de rôles ne se termine pas forcément avec une séance de jeu.

LES JOUEURS

Dans un jeu de rôles il y a deux type de joueurs : les personnages joueurs (PJ) incarnant des personnages qui évoluent dans le monde propre du jeu, le maître de jeu (MJ) jouant le rôle d'arbitre chargé de diriger les personnages dans leur vie.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Les personnages joueurs (PJ) sont déterminés aléatoirement à l'aide de dés, ainsi que selon les convenances exprimées par les joueurs. Les PJ sont définis par des caractéristiques, des compétences, et une personnalité qui leur est propre, ce qui rend chaque PJ unique. Les PJ vont évoluer dans le cours du jeu en devenant plus forts, plus intelligents, etc... Les joueurs doivent choisir et créer un personnage qui leur plaise, afin que le plaisir de jouer soit plus assuré.

LE MAITRE DE JEU

Le maître de jeu (MJ) a un rôle d'arbitre, de conteur. Il décrit ce que voient les personnages. C'est lui qui crée les scénarios, les histoires où vont évoluer les PJ. Il représente l'autorité suprême, il connaît parfaitement les règles et le monde. Il contrôle toute créature y vivant.

LES REGLES

Une particularité du jeu de rôles est la suivante : les règles ne sont qu'un support de jeu. Toutes sont optionnelles. Le MJ, en accord avec ses joueurs, peut les modifier, en supprimer certaines, en ajouter d'autres. Le MJ ne doit pas rester enfermé dans un carcan de règles. Si, au cours d'une partie, les joueurs ont une initiative brillante, mais dont le cas n'est pas explicité dans les règles, le MJ ne doit pas les sanctionner par un «C'est pas dans les règles» ou «je ne trouve pas, vous ne pouvez pas le faire», mais doit adapter les règles à la situation.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Chaque joueur possède une feuille de personnage sur laquelle il note les caractéristiques, les compétences, et tout autre élément concernant son personnage. Les joueurs devront amener cette feuille à chaque séance et ils s'y référeront constamment. Certaines informations changeront en cours de jeu, et il convient donc de les noter au crayon à papier.

LES DES

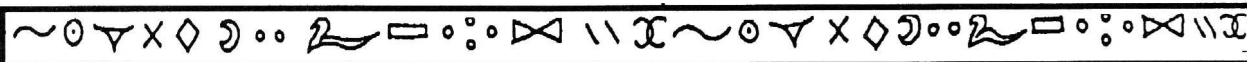
Pour jouer à **LA TERRE CREUSE** il faut des dés spéciaux autres que les traditionnels dés à 6 faces : des dés à 6, 8 et 10 faces. De tels dés sont utilisés lors de la création du personnage, ainsi que pour résoudre certaines situations dans le cours du jeu. La notation représentant les dés est un «d» entre deux chiffres (ex : 2d8). Le chiffre avant le «d» indique le nombre de dés à lancer, le chiffre après le «d» indique quel type de dés doit être lancé. Par exemple «3d6» indique qu'il faut lancer 3 dés à 6 faces. Vous trouverez fréquemment dans les règles la notation «1d100», qui indique qu'il faut lancer un dé de pourcentage. Pour réaliser ce dé de pourcentage on lance 2 dés à 10 faces, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités. Il peut y avoir également derrière un signe d'opération indiquant qu'il faut lancer les dés puis effectuer l'opération demandée : soit par addition (ex : 3d6+2), soustraction (ex : 3d6-2), multiplication (ex : 3d6X2), ou division (ex : 3d6/2)

ARRONDIR LES FRACTIONS

Les fractions sont arrondies au nombre le plus près (inférieur de 0 à 4 ou supérieur de 5 à 9) sauf contre-indication dans le texte.

LA TERRE CREUSE PAR RAPPORT AUX AUTRES JEUX DE ROLES

L'univers de la Terre Creuse est fondamentalement original, entièrement différent de ceux des autres jeux de rôles. Nous conseillons donc aux joueurs et au MJ de lire attentivement, avant de débiter le jeu, l'introduction du livret «Le guide de la terre creuse», qui donnera à chacun une idée assez précise de l'ambiance et de la démarche à suivre pour jouer avec un maximum de plaisir.



LA TERRE CREUSE

Il y a huit siècles, la «Mort silencieuse» a frappé la Terre Creuse. Une arme effroyable a été utilisée par des puissances belliqueuses connues sous le nom de «Forces de l'Axe».

La «Mort silencieuse» a anéanti près de 90 % de l'humanité. Famines, épidémies et guerres intestines ont encore réduit cette population. Pendant deux cents ans, toute civilisation a pratiquement disparu, sciences et techniques ont été oubliées, scientifiques et techniciens ont été pourchassés et sommairement exécutés.

Puis, peu à peu, l'humanité s'est remise de ce cataclysme. De nouveaux états sont nés, sur les débris des précédents. Ainsi en Europe règne désormais l'Impérium, voisinant avec le royaume de Grande-Espagne et l'Empire du Croissant (Moyen Orient). L'Empire Indo-Iranien et l'Empire du Soleil Levant se partagent l'Asie. L'Empire Andin s'étend sur l'Amérique du Sud et l'Amérique Centrale. L'Amérique du Nord, quant à elle, est restée «terra incognita» durant huit siècles. La «Mort silencieuse» s'étant retirée, on espère ouvrir ces étendues redevenues vierges à la colonisation.

L'Impérium règne donc sur l'Europe, partagée en plusieurs états : Territoire Impérial (Allemagne, Autriche, Hollande, Danemark), Protectorat de Bourgogne (Suisse, Luxembourg, Alsace, Lorraine), Protectorat des Balkans, Protectorat d'Ukraine (Pologne, Russie blanche, Sibérie occidentale), Marches de Frankie (Belgique, France moins la Bretagne), Marches de Lombardie (Italie, Sicile, îles Méditerranéennes), Marches de Celtique (Bretagne, Grande-Bretagne, Irlande), Marches de Scanie (Scandinavie, Islande). Le pouvoir est centralisé par l'Empereur, élu et résident sur l'Obersalzberg (une montagne fortifiée et transformée en forteresse dans l'ancienne Bavière).

Les cités importantes sont peu nombreuses et faiblement peuplées. Nuremberg, ville principale de l'Empire, compte entre 6 et 700.000 habitants. Parmi les autres «grandes» cités : Kiev, Warsaw (Varsovie), Wien (Vienne), Londonstadt (Londres), Zurich, etc...

L'Impérium a une religion officielle qui est en même temps une cosmogonie officielle : le dogme de la Terre Creuse.

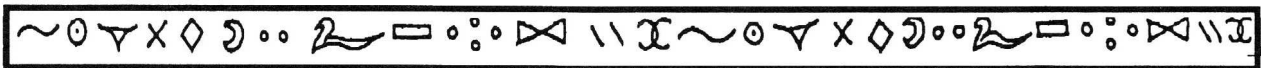
Selon ce dogme, l'humanité évolue non sur la face externe de la terre mais sur sa face interne. Le Soleil, la lune et les étoiles (qui ne sont que des points lumineux brillant au sein d'une nappe de gaz bleuâtre) sont suspendus au centre de la terre. L'interférence de la nappe gazeuse entre le soleil et la surface interne de la terre crée l'alternance du jour et de la nuit.

Toujours selon la cosmogonie officielle, il existe d'autres terres creuses, auxquelles on pourrait accéder par des passages situés aux pôles nord et sud. Jusqu'à présent cette hypothèse n'a pu être confirmée, ni infirmée, mais de nombreuses expéditions ont tenté de trouver un passage. Et ont échoué.

L'univers, en résumé, ressemble assez à une éponge dont la partie solide est constituée de roc, à l'infini, et dont les bulles, les trous, abritent des terres creuses ...

Au sein de l'Impérium, on distingue un certain nombre de pouvoirs et de contre-pouvoirs.





LES POUVOIRS SONT LES SUIVANTS :

L'ORDRE NOIR, qui rassemble la classe des seigneurs dirigeant des domaines octroyés par l'Empereur régnant ou ses prédécesseurs. Les domaines peuvent être plus ou moins étendus, plus ou moins riches. Les seigneurs résident dans leur «burg», soit, s'ils sont appelés à des fonctions officielles, dans les cités ou même sur l'Obersalzberg

- **La FRATERNITE RUNIQUE**, est une confrérie militaire assez semblable aux anciens Templiers, Hospitaliers ou Chevaliers Teutoniques. Elle exerce principalement ses activités en Mer Méditerranée et aux frontières des Balkans et d'Ukraine.

- **La SOCIÉTÉ DU VRIL ou LOGE LUMINEUSE**, qui détient le savoir para-scientifique, défend la cosmogonie officielle, veille jalousement sur ses secrets (pratique de certaines magies, cartographie, etc...).

- **La SAINTE-VEHME**, police et justice, qui tient à la fois de l'inquisition et des services secrets, traque aussi bien les hérétiques que les opposants au régime.

LES CONTRE- POUVOIRS SONT REPRESENTES PAR :

- **Les HERETIQUES DU VRIL**, qui utilisent la magie interdite et nient la cosmogonie officielle.

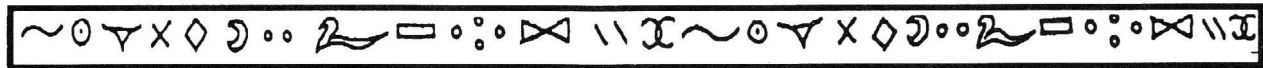
- **Le GROUPE STERN**, nom secret de la Résistance, adversaire de la Sainte-Vehme. Au sein du Groupe Stern cohabitent diverses tendances, les uns favorables à une action à long terme, les autres à des actions ponctuelles type commando. Le Groupe Stern compte aussi bien dans ses rangs des esclaves que des libres-citoyens, des artisans, des paysans que des seigneurs, des sociétaires du Vril que des Hérétiques, et même paraît-il certains hauts personnages de la Sainte-Vehme.

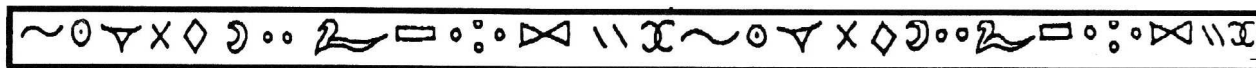
Au début du IXème siècle, le Grand Empire combat les Nippons à l'Est et les Sectateurs du Croissant en Méditerranée. Il est en compétition avec l'Empire Andin et les Nippons pour la future colonisation de l'Amérique du Nord. Les révoltes d'esclaves se multiplient, particulièrement en Celtique, en Frankie et en Scanie. Le Groupe Stern accentue ses actions de résistance et la Sainte-Vehme n'a jamais été aussi répressive. Les Hérétiques du Vril s'acharnent à retrouver d'anciens documents prouvant la fausseté de la cosmogonie officielle, et la Société du Vril tente de prouver l'existence de passages vers d'autres terres creuses...

Avant de débiter une partie, chaque joueur crée le personnage qu'il va incarner. Il note sur une feuille (appelée «Feuille de Personnage») tous les renseignements le concernant.









CREATION DES PERSONNAGES

CARACTERISTIQUES PERSONNELLES

12

- Sexe
- Lieu de naissance
- Milieu, Classe Sociale, Occupation
- Age
- Taille
- Poids
- Facteur Poids

CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

18

- Force
- Dextérité
- Constitution
- Apparence
- Intelligence
- Magnétisme
- Volonté
- Intuition

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

19

- Bonus aux Dommages
- Encombrement
- Energie
- Endurance

HISTOIRE PERSONNELLE

20

CARACTERISTIQUES PERSONNELLES

SEXE

Le joueur choisit le sexe de son personnage (il est conseillé de choisir un personnage de son propre sexe qui sera beaucoup plus facile à interpréter, mais ce n'est pas une obligation).

LIEU DE NAISSANCE (1D100)

Le joueur lance 1d100 pour déterminer la région où il est né. Mais il est toutefois conseillé au MJ de faire en sorte que les personnages d'un même groupe soient tous de la même région, ce qui lui simplifiera la tâche pour leur première rencontre.

d100	REGION
01-50	Territoire Impérial
51-60	Protectorat d'Ukraine
61-64	Protectorat de Bourgogne
65-70	Protectorat des Balkans
71-79	Marches de Celtique
80-88	Marches de Frankie
89-92	Marches de Lombardie
93-98	Marches de Scanie
99	Colonie d'Argentine
00	Colonie d'Afrique du Sud

MILIEU/CLASSE SOCIALE/ OCCUPATION (1d100)

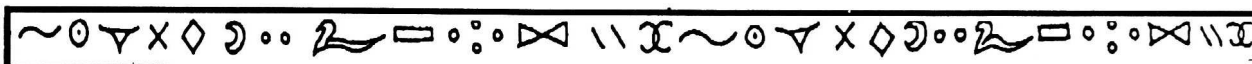
Les tableaux suivants servent à déterminer le milieu, la classe sociale, et l'occupation des parents des personnages.

Le salaire ou le revenu détermine également avec quelle somme d'argent le PJ va se lancer dans la vie active.

Si le personnage choisit le même métier que son père : multiplier le salaire hebdomadaire par 100. Pour les enfants de Jarls, propriétaires terriens, multiplier le revenu annuel par 10. En plus si le père du personnage est artisan, il part avec les outils (transportables) de son artisanat.

Si le personnage a une occupation différente de celle de son père : multiplier le salaire hebdomadaire par 500.





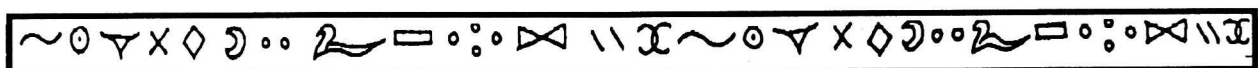
MILIEU/CLASSE SOCIALE/OCCUPATION :

URBAIN	01-10	RURAL	11-00
URBAIN :		RURAL :	
Esclave	01-10	Esclave	01-20
Affranchi	11-19	Affranchi	21-25
Homme-libre	20-98	Homme-libre	26-95
Noble	99-00	Noble	96-00
ESCLAVE :		ESCLAVE :	
Armée	01	Armée	01
Employé municipal	02-09	Fraternité Runique	02
Fraternité Runique	10	Ouvrier agricole	03-73
Serviteur d'homme-libre	11-90	Serviteur de Burg	74-87
Serviteur de Noble	91-00	Serviteur d'homme-libre	88-95
		Serviteur de Noble	96-00
AFFRANCHI :		AFFRANCHI :	
Armée	01-13	Armée	01-05
Artisan	14-79	Artisan	06-45
Employé municipal	80-88	Fraternité Runique	46-50
Fraternité Runique	89-95	Sainte-Vehme	51-54
Sainte-Vehme	96-00	Travailleur rural *	55-00
HOMME-LIBRE :		HOMME-LIBRE :	
Armée	01-10	Armée	01-10
Artisan	11-59	Artisan	11-39
Employé municipal	60-64	Fraternité Runique	40-44
Fraternité Runique	65-69	Lettre-Assermenté	45-49
Lettre-Assermenté	70-89	Sainte-Vehme	50-54
Sainte-Vehme	90-94	Travailleur rural *	55-95
Vril **	95-00	Vril **	96-00
JARL :		JARL :	
Armée	01-15	Armée	01-05
Fraternité Runique	16-20	Fraternité Runique	06-10
Haut-Fonctionnaire	21-33	Propriétaire terrien	11-90
Propriétaire terrien	34-89	Sainte-Vehme	91-95
Sainte-Vehme	90-95	Vril **	96-00
Vril **	96-00		

Notes :

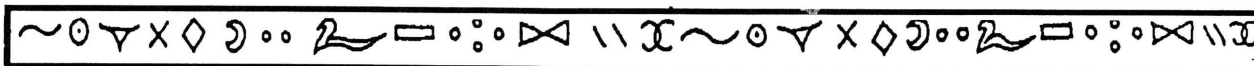
* : il y a une chance sur cent que le personnage soit rebouteux.

** : il y a une chance sur cent que le personnage soit hérétique.



ARTISAN :

NOM	SALAIRE HEBDO	AFFRANCHI URBAIN	AFFRANCHI RURAL	HOMME LIBRE URBAIN	HOMME LIBRE RURAL
Armurier	300g	—	—	01-05	01-05
Aubergiste	150g	01-02	01	06-08	06-10
Blanchisseur	50g	03	—	09	—
Boucher	65g	04-06	02-03	10-12	11-13
Boulangier	60g	07-09	04-05	13-15	14-16
Brasseur	70g	10	06-07	16-18	17-21
Bronzier	80g	11	—	19-21	—
Charron	45g	12-14	08-12	22-23	22-23
Charbonnier	30g	15-17	—	—	—
Charpentier	40g	18-20	13-17	24-25	24-25
Cocher	50g	21-22	—	26	—
Colporteur	45g	23-25	18-21	27-28	26-27
Cordier	35g	26-27	22-23	—	—
Coutelier	80g	28-29	24-26	29-31	28-32
Cuisinier	40g	30-32	27-28	32-33	33-34
Drapier	40g	33-34	—	34-35	—
Ebéniste	50g	35-36	29-33	36-37	35-36
Emailleur	35g	37-38	—	38	—
Etameur	35g	39-41	—	—	—
Forgeron	40g	42-44	34-38	39-40	37-39
Fourreur	60g	45-47	—	41-42	—
Glacier	30g	48-50	—	—	—
Graveur	85g	51	39	43-45	40-44
Joaillier	400g	—	—	46-50	—
Maçon	30g	52-56	40-44	51	45
Maître d'Arme	200g	—	—	52-56	46-50
Maréchal-ferrant	40g	57-59	45-49	57-58	51-52
Marin	40g	60-64	—	59-60	—
Meunier	30g	65	50-54	—	53-55
Menuisier	40g	66-68	55-59	61-62	56-57
Mineur	40g	—	60-64	—	—
Mosaïste	45g	69	65	63-65	58-60
Musicien	35g	70	66	66-67	61-62
Pelletier	50g	71-73	67-70	68-69	63-65
Potier	65g	74-76	71-75	70-72	66-69
Ramasseur de plantes	50g	77-80	76-78	73-74	70-71
Rémouleur	40g	81-82	79-81	75-77	72-73
Saleur	35g	83-86	82-83	—	—
Saltimbanque	35g	87	84	78-79	74
Savetier	45g	88-89	85-86	80-82	75-76
Sellier	55g	90	87	83-85	77-80
Tailleur	70g	91	88	86-88	81-85
Tanneur	35g	92-93	89-91	89-90	86-87
Teinturier	40g	94-95	92-93	91-92	88-89
Tisserand	45g	96-98	94-97	93-94	90-92
Tonnellier	50g	99	98-99	95-97	93-95
Verrier	70g	00	00	98-00	96-00



ARMEE :

NOM	SALAIRE HEBDO	ESCLAVE	AFFRANCHI	HOMME-LIBRE	JARL
Soldat	50g	01-90	01-70	01-40	—
Caporal	60g	91-99	71-90	41-70	—
Sergent	100g	00	91-95	71-80	—
Sergent-chef	120g	—	96-98	81-85	—
Adjudant	150g	—	99-00	86-90	—
Sous-lieutenant	200g	—	—	91-94	01-10
Lieutenant	300g	—	—	95-97	11-40
Capitaine	400g	—	—	98-99	41-80
Colonel	500g	—	—	00	81-90
Général de division	10th/arg	—	—	—	91-95
Général d'armée	20th/arg	—	—	—	96-99
Maréchal	30th/arg	—	—	—	00

Notes :

- Lancer 1d100 pour connaître l'arme :

Cavalerie	:	01-20
Artillerie	:	21-30
Infanterie	:	31-80
Marine	:	81-99
Dirigeable	:	00

- En opération, la solde de chaque homme est doublée.

- Les Aérostiers ont leur solde multipliée par 1,5

FRATERNITE RUNIQUE :

NOM	SALAIRE HEBDO	TOUTE CLASSE	JARL
Sergent-convers	100g	01-80	—
Ecuyer-convers	150g	81-99	—
Seigneur des Runes	450g	00	01-95
Commandeur des Runes	15th/arg	—	96-00

Notes :

- Les Sergents-convers combattent à pied.

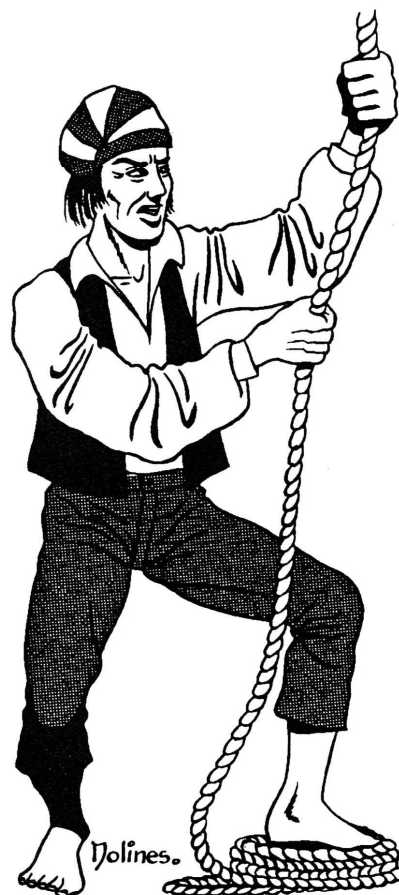
- Les ecuyers-convers et les Seigneurs de Runes à cheval.

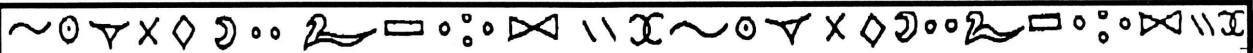
- Lancer 1d100 pour connaître l'arme :

Terre	:	01-80
Marine	:	81-95
Dirigeable	:	96-00

- En opération, la solde de chaque homme est doublée.

- Les Aérostiers ont leur solde multipliée par 1,5





EMPLOYE MUNICIPAL :

NOM	SALAIRE HEBDO	ESCLAVE URBAIN	AFFRANCHI URBAIN	HOMME LIBRE URBAIN
Circulation	45g	01-05	01-10	01-05
Coursier	30g	06-15	11-15	06-10
Employé de voirie	40g	16-80	16-60	11-15
Fossoyeur	50g	81-85	61-70	16-25
Police Municipale	60g	—	71-85	26-80
Pompier	65g	86-90	86-00	81-00
Porteur d'eau	—	91-00	—	—

Notes :

Les Affranchis ont 5% de chance d'être chef d'équipe, les Hommes-libres 30%. Un chef d'équipe voit son salaire multiplié par 1,5.

Les esclaves ne touchent pas de salaire.

TRAVAILLEUR RURAL :

NOM	SALAIRE HEBDO	AFFRANCHI RURAL	HOMME-LIBRE RURAL
Apiculteur	70g	01-05	01-05
Bûcheron	40g	06-15	06-10
Eleveur	65g	16-20	11-30
Fermier	70g	21-25	31-65
Horticulteur	65g	26-30	66-70
Ouvrier agricole	30g	31-65	71-75
Pêcheur	40g	66-85	76-85
Trappeur	40g	86-95	86-90
Vigneron	60g	96-00	91-00

Notes :

Si le personnage ne vit pas dans une région maritime, remplacer Pêcheur par Fermier.

Pour les Eleveurs, le type d'élevage dépend de la région.

PROPRIETAIRE TERRIEN :

REVENU ANNUEL	JARL
10th/or	01-50
15th/or	51-70
20th/or	71-80
25th/or	81-85
30th/or	86-90
35th/or	91-94
40th/or	95-97
45th/or	98-99
50th/or	00

HAUT FONCTIONNAIRE :

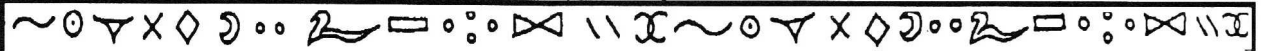
NOM	SALAIRE HEBDO	JARL
Gouverneur de cité	7th/arg	01-20
Gouverneur de province	25th/arg	21-27
Haut-fonctionnaire	5th/arg	28-97
Ministre	35th/arg	98-00

VRIL :

NOM	SALAIRE HEBDO	HOMME LIBRE	JARL
Astrologue	800g	01-29	01-44
Cartographe	350g	30-39	45
Chimiste	700g	40-54	46
Généalogiste	250g	55-64	47
Héraldiste	200g	65-74	48
Historien	400g	75-84	49
Physicien	500g	85-99	50
Sociétaire	600g+	00	51-00

LETTRE-ASSERMENTE :

NOM	SALAIRE HEBDO	HOMME LIBRE URBAIN	HOMME LIBRE RURAL
Administrateur	250g	01-05	---
Apothicaire	300g	06-15	01-05
Architecte	250g	16-19	06-07
Banquier	600g	20-29	---
Commandant de navire	200g	30-34	---
Collecteur d'impôts	100g	---	08-18
Comptable	100g	35-37	19-20
Fonctionnaire d'Etat	150g	38-57	---
Fonctionnaire de Village	100g	---	21-50
Génie Civil	200g	58-62	51-53
Imprimeur	100g	63-65	54-55
Ingénieur de dirigeable	400g	66-68	---
Ingénieur maritime	250g	69-72	---
Intendant	200g	---	56-71
Marchand	200g	73-77	72-76
Médecin	250g	78-82	77-81
Négociant	300g	83-85	82-85
Précepteur	500g	---	86-00
Prêteur sur gages	450g	86-88	---
Professeur	500g	89-98	---
Usurier	500g	99-00	---



SAINTE-VEHME :

NOM	SALAIRE AFFRANCHI HEBDO	HOMME LIBRE	JARL
Familier	100g	01-90	01-70 ---
Bourreau	spécial	91-98	71-80 ---
Sous-dignitaire	200g	99-00	81-95 ---
Dignitaire	600g	---	96-00 01-98
Haut-dignitaire	15th/arg	---	---

Notes :

- Le salaire d'un bourreau est de 50g pour un interrogatoire, et de 100g pour une exécution.
- Lancer 1d100 pour connaître le service auquel appartient le personnage :

Service I	Administration et Economie	: 01-30
Service II	Questions idéologiques, culturelles, scientifiques, artistiques	: 31-40
Service III	Recherche des adversaires intérieurs de l'Impérium et répression	
	III/a Adversaires politiques	: 41-50
	III/b Hérésie, Sorcelleries	: 51-60
Service IV	Identifications et recherches, Police criminelle	: 61-80
Service V	Renseignements à l'étranger.	
	V/a Territoire Nippon	: 81-82
	V/b Territoire Andin	: 83-84
	V/c Territoire de Grande-Espagne	: 85-86
	V/d Territoire du Croissant	: 87-88
	V/e Territoire Indo-iranien	: 89-90
Service VI	Documentation, archives, fichiers	: 91-00

- Les bourreaux appartiennent tous au Service IV

CONSEIL SUR LA CLASSE SOCIALE ET L'OCCUPATION

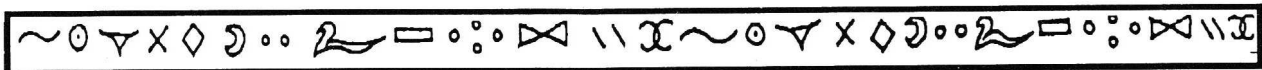
Nous avons donné toutes les Classes Sociales ainsi que toutes les Occupations possible au sein de l'Impérium, afin que le MJ ait une idée de la répartition de la population, mais toutes les occupations et/ou classes sociales ne sont pas «jouables» par les personnages.

Il est fortement déconseillé que le père d'un personnage soit Esclave, car le personnage en serait obligatoirement un. Les possibilités d'aventures pour un esclave sont très limitées.

De la même manière un personnage ou son père appartenant à la Sainte-Vehme n'est pas intéressant à jouer étant donné que chaque personnage a une raison quelconque de ne pas apprécier l'Impérium ou son mode de vie, sa culture, et que la Sainte-Vehme constitue justement le côté le plus «noir», le plus déplaisant de l'Impérium.

Dans tous les cas, la décision finale revient au MJ, mais n'oubliez pas qu'un esclave peut très difficilement s'échapper, et que s'il réussit il sera pourchassé. Un personnage appartenant à la Sainte-Vehme aura une position très difficile à tenir du fait de ses pensées profondes allant à l'encontre du travail qu'il effectue.





AGE

L'âge est déterminé en lançant **3d4 + 12 ans**

TAILLE

La taille dénote la stature du personnage. Le MJ peut, s'il le désire, la modifier en fonction de l'origine sociale et ethnique. La taille est déterminée en lançant :

8d10 + 130 cm pour les hommes

8d10 + 120 cm pour les femmes

POIDS

Le Poids (kg) représente la masse du personnage, il est fonction de la taille.

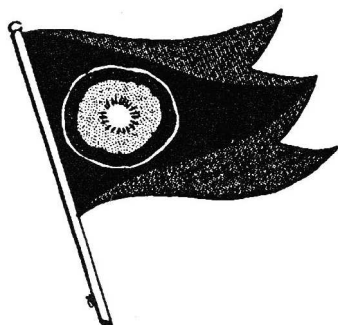
TAILLE/POIDS	TAILLE/POIDS	TAILLE/POIDS	TAILLE/POIDS
128-130/44	131-135/47	136-140/50	141-145/53
146-150/57	151-155/61	156-160/64	161-165/67
166-170/70	171-175/74	176-180/77	181-185/81
186-190/85	191-195/90	196-200/95	201-205/100
206-210/106			

MODIFICATEUR DE POIDS/ FACTEUR POIDS (1D100) :

Le modificateur de poids augmente ou diminue le poids du pourcentage indiqué. Le facteur poids indique la corpulence du personnage par rapport à sa taille, et sert à déterminer les bonus aux dégâts.

d100	Modificateur	Facteur poids
01-05	-30 %	-4
06-20	-20 %	-3
21-40	-10 %	-2
41-60	-05 %	-1
61-80	+00 %	+0
81-90	+05 %	+1
91-95	+10 %	+2
96-99	+20 %	+3
00	+30 %	+4

Note : Les femmes lancent 1d100 - 10



CARACTERISTIQUES PRIMAIRES :

Elles sont au nombre de huit et définissent le personnage physiquement ainsi que mentalement. Elles servent également à déterminer les compétences. Elles sont déterminées en lançant **6d10 + 60**, ce qui donne le nombre de points que vous pouvez répartir dans toutes les caractéristiques, en tenant compte des restrictions suivantes :

Le minimum d'une caractéristique doit être de 5, le maximum de 20. Le coût d'achat en points des caractéristiques n'est pas le même selon la valeur que vous leurs donner, ainsi pour une valeur comprise entre 1 et 17 : 1pt = 1 ; et pour une valeur de 18 à 20 : 2pts = 1 (ex : pour avoir 19 dans une caractéristique il faudra dépenser 21 pts, 17 pts jusqu'à 17, et 4 pts pour monter à 19).

FORCE (FOR)

Représente la puissance musculaire pure.

DEXTERITE (DEX)

Représente la souplesse du corps, aussi bien que l'habileté des mains.

CONSTITUTION (CON)

Représente la résistance aux maladies, à la fatigue, à la douleur, etc...

APPARENCE (APP)

Représente la beauté, l'apparence extérieure, le maintien, etc...

INTELLIGENCE (INT)

Représente la mémoire, le quotient intellectuel, la logique, etc...

MAGNETISME (MAG)

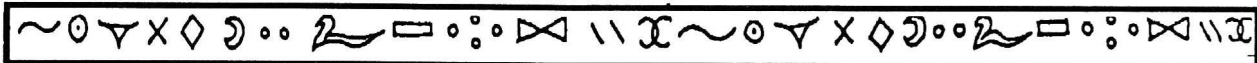
Représente la puissance psychique, le pouvoir, le charisme, etc...

VOLONTE (VOL)

Représente la résistance aux agressions morales, le dépassement de soi.

INTUITION (ION)

Représente la perception tant physique que psychique de tout phénomène.



CARACTERISTIQUES SECONDAIRES :

Elles dépendent des caractéristiques primaires,
et sont au nombre de 4.

BONUS AUX DOMMAGES

Représente la force avec laquelle un personnage
assène un coup. Elle se calcule selon le tableau suivant

	FORCE			
FACTEUR POIDS	1-5	6-10	11-15	16-20
-4	-4	-2	+0	+1
-3	-3	-1	+0	+1
-2	-2	-1	+0	+2
-1	-2	+0	+1	+2
+0	-2	+0	+2	+3
+1	-1	+0	+2	+4
+2	-1	+1	+2	+4
+3	-1	+2	+3	+5
+4	+0	+2	+4	+6

ENCOMBREMENT

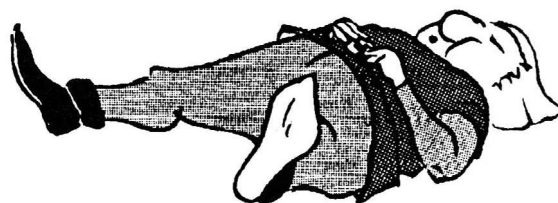
Représente la charge maximum que le
personnage peut transporter sans se fatiguer. La formule
pour calculer l'Encombrement est : $(DEX + CON + FOR) \times 2$

ENERGIE

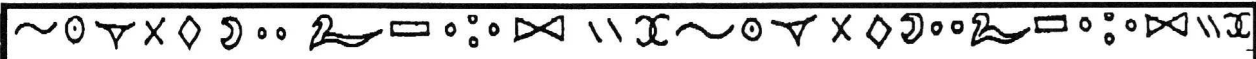
Représente la force spirituelle, sert uniquement
pour la Magie. Elle se calcule en faisant : $(VOL + CON + MAG) \times 2$

ENDURANCE

Représente la résistance aux coups et à la fatigue.
Pour la calculer, reportez vous au tableau suivant :



CON	FOR+VOL x 2									
	1-15	16-21	22-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60
1	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
5	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26
6	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
7	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
8	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32
9	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34
10	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36
11	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38
12	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
13	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42
14	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44
15	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46
16	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48
17	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
18	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52
19	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54
20	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56



HISTOIRE PERSONNELLE DU PERSONNAGE

Chaque personnage-joueur au début du jeu doit avec le MJ définir son histoire personnelle. Dans cette histoire doit figurer **OBLIGATOIREMENT** une raison qui pousse le personnage à ne pas apprécier complètement l'Impérium. Pour une raison d'éthique, de culture, de mode de pensée différent, ou toute autre raison. Le MJ doit donner son assentiment à l'histoire personnelle de chaque joueur. Nous vous conseillons de créer celle-ci de toute pièce, mais si vous avez des difficultés, vous pouvez vous servir du tableau suivant, soit pour vous donner des idées, ou bien pour en tirer une aléatoirement

1 - Le père du PJ était en fait un esclave en fuite. Le PJ est donc de ce fait lui-même un esclave.

2 - Il y a de cela trois générations, la famille du PJ était noble. Mais accusés de haute-trahison, ses membres furent tous exterminés par la Sainte-Vehme sauf le grand-père, encore bébé, qui avait été confié à des amis surs.

3 - Le PJ est en possession d'un document interdit (magie). Il ne le comprend pas mais le conserve précieusement car il lui a été offert par une personne chère, à présent décédé.

4 - Le PJ a été adopté par une riche famille (noble ou bourgeoise). En fait, il est issu d'une famille d'esclave.

5 - Lors de son dixième anniversaire, le PJ a vu toute sa famille exterminée par la Sainte-Vehme, à la suite d'une accusation de sorcellerie prononcée sur dénonciation par un voisin envieux. Il a réussi à s'en tirer par le plus grand des miracles.

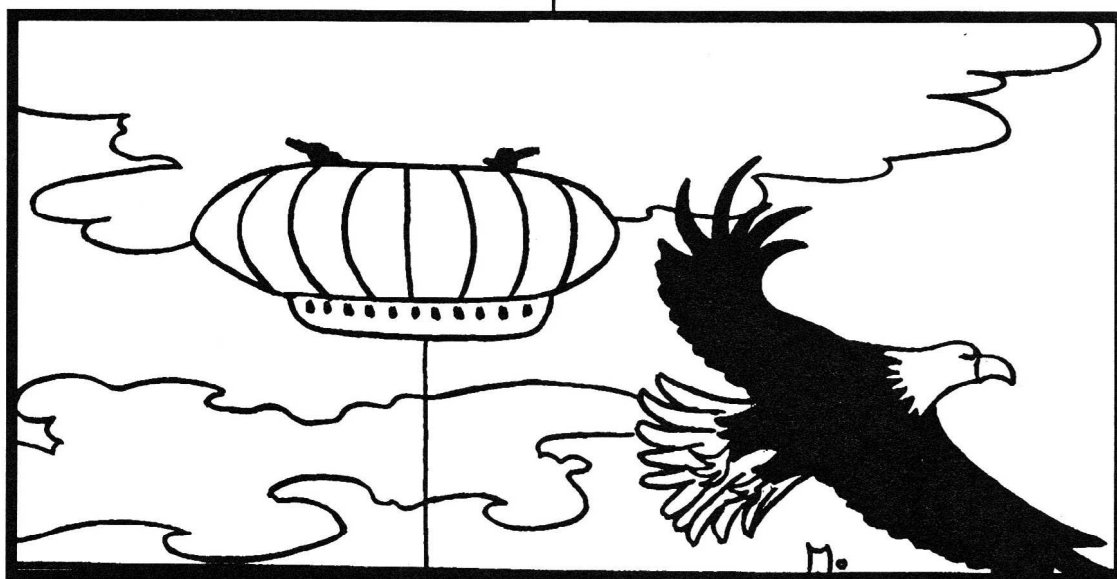
6 - Le père du PJ était Sociétaire du Vrîl. Il a participé à une expédition organisée pour trouver le passage vers les autres supposées terres creuses mais n'en ai jamais revenu et, depuis ce temps, le PJ et sa famille sont tenus sous surveillance, sans aucune raison apparente.

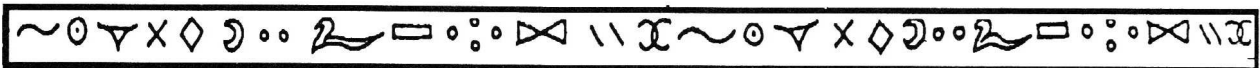
7 - Un jour, le père ou le frère aîné du PJ, pris de boisson, a déclaré à qui voulait l'entendre, dans une auberge, qu'il avait des relations avec un espion à la solde du Soleil Levant. Dans l'auberge se dissimulait un Familier de la Sainte-Vehme. Depuis ce triste jour, nul n'a jamais revu le père ou le frère aîné du PJ, et sa famille elle-même reste sous étroite surveillance

8 - Un membre de la famille du PJ exerçait la fonction de serviteur auprès du Gouverneur de la Province. A la suite d'une maladresse ou d'un petit larcin, il fut fouetté à mort en place publique.

9 - La famille du PJ a fréquenté un membre du groupe Stern. La Sainte-Vehm surveille depuis lors cette famille et n'attend qu'une occasion pour l'arrêter.

10 - Le père du PJ est un marchand. Il est connu pour fournir les objets les plus étranges à certains sociétaires du Vrîl. La Sainte-Vehme ne semble pas au fait de ce détail mais on ne peut en jurer...





11 - Le père du PJ, après avoir longtemps exercé les fonctions de Sociétaire de Vrîl, s'est retiré. Depuis ce jour, le Vrîl et la Sainte-Vehme tentent de l'impliquer dans de sombres affaires, mais le père du PJ dispose d'amis influents qui lui évitent ce genre d'ennuis. Pourtant il craint pour sa famille et lui-même.

12 - Le père du PJ était historien et archéologue. Il possédait des documents concernant l'histoire antérieure au chaos. Un incendi «accidentel» a détruit ces documents et éliminé par la même occasion le père de PJ.

13 - Le frère aîné du PJ était un véritable artiste. Il avait cependant le tort de composer des chansons dans lesquelles il se moquait de certains personnages haut placés dans l'Imperium. Mal lui en a pris. Il croupit au fond d'un cachot de la Sainte-Vehme.

14 - Depuis des générations, la famille du PJ détient un riche domaine. Le Jarl, père du PJ, méprise la Sainte-Vehme et s'arrange toujours pour lui soustraire et dissimuler des individus recherchés.

15 - Le frère jumeau du PJ était lettré assermenté, fonctionnaire au service de l'Imperium. Ayant découvert des irrégularités dans des documents officiels, il a mené sa propre enquête et a découvert la corruption de ses supérieurs. Depuis, on est sans nouvelles de lui.

16 - La plus jeune soeur du PJ a été violée par des Familiers de la Saonte-Vehme.

17 - Dans son enfance, le PJ a vu son meilleur ami rossé à mort par des Familiers de la Sainte-Vehme.

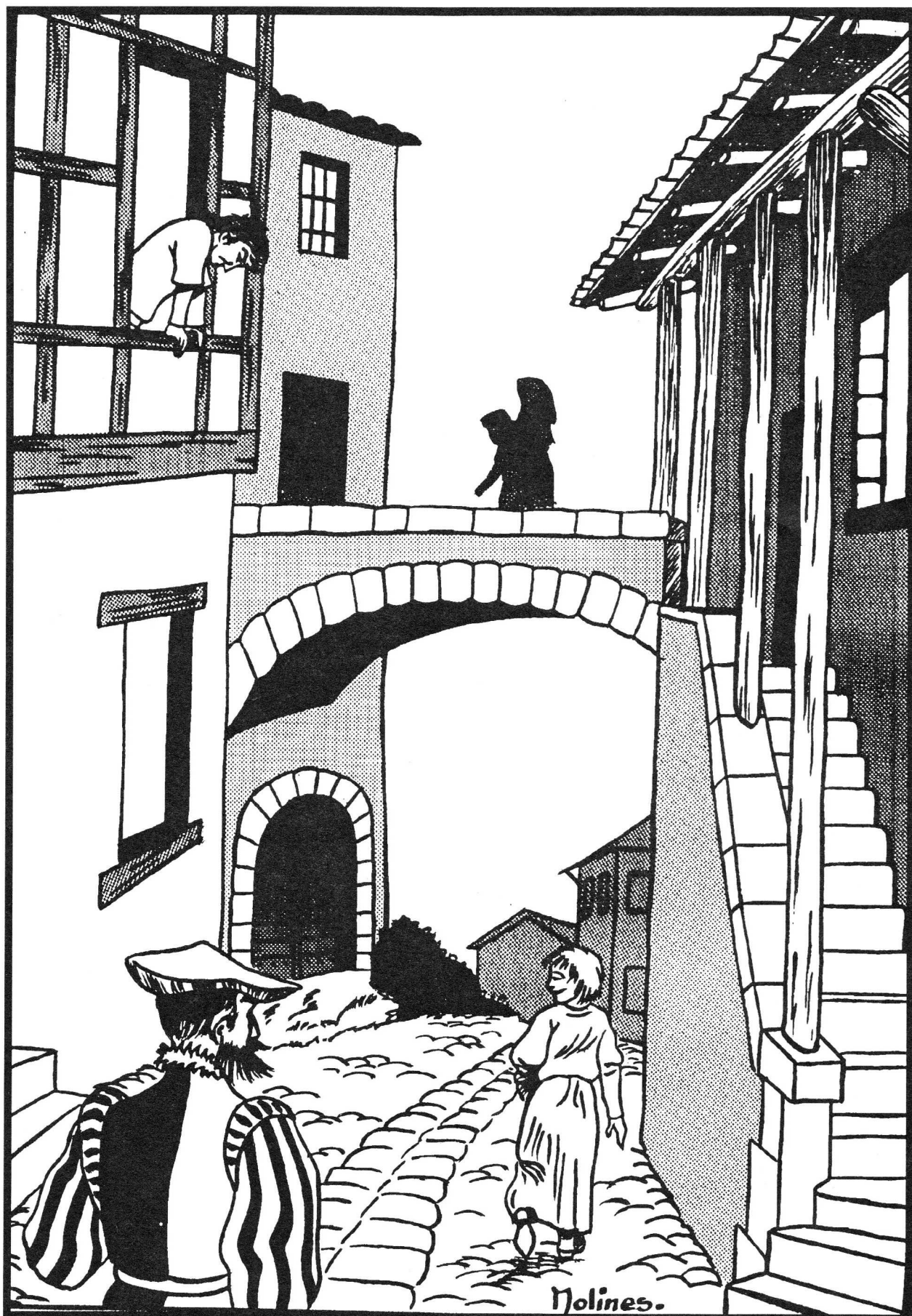
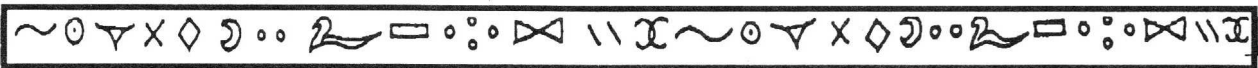
18 - Le PJ s'est vu refuser l'accès à l'Université en dépit de ses capacités, pour cause de trop basse naissance.

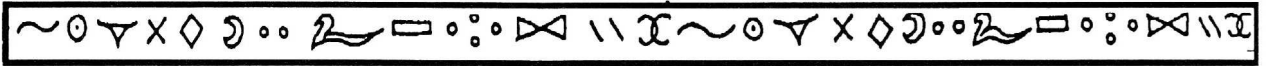
19 - Un oncle du PJ est au service de la Sainte-Vehme. Ses récits et ses vantardises, son insolence et sa bêtise ont toujours profondément écoeuré le PJ.

20 - Autrefois, la fiancée du PJ a été enlevée par des familiers au service d'un dignitaire de la Sainte-Vehme. Il n'y a eu aucune enquête, aucune sanction appliquée au dignitaire. On suppose que la jeune fille a ensuite échoué dans un lupanar de la frontière orientale.

Ces quelques exemples de situations sont bien entendu donnés à titre indicatif, de raisons pouvant amener le PJ à détester l'Imperium et particulièrement la Sainte-Vehme. Le MJ en trouvera facilement d'autres et saura les étoffer suffisamment pour créer un passé à ses joueurs, en accord avec ceux-ci. Cet aspect du jeu est loin d'être négligeable et on peut même recommander aux joueurs eux-mêmes de fignoler les antécédents de leurs personnages avant d'entamer une aventure.

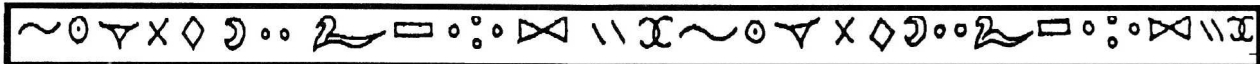






COMPETENCES

COMPETENCES DE DEPART	24
- Les compétences automatiques	
- Les compétences familiales	
- Les compétences de l'occupation	
- Les compétences optionnelles	
TABLE DES COMPETENCES	25
POURCENTAGE DE DEPART	26
TABLES DES COMPETENCES DE L'OCCUPATION	27
UTILISATION DES COMPETENCES	28
- Pourcentage maximum	
- Modificateurs	
- Succès / Echec critique	
- Malus d'encombrement	
- Malus psychique	
AUGMENTATION DES COMPETENCES	29
- L'expérience	
- La pratique / L'étude	
- L'entraînement / L'instruction	
- Apprendre de nouvelles compétences	
- Baisse des compétences	
CARACTERISTIQUES UTILISEES COMME COMPETENCES	30
- Tester des caractéristiques	
- Augmenter des caractéristiques	
LES ARTISANATS	31
- Artisanats de départ	
- Apprendre des Artisanats	
- Augmenter le pourcentages	
- Tester un Artisanat	
DESCRIPTION DES COMPETENCES	31



COMPETENCES DE DEPART

Une fois que le joueur a fini de noter sur sa feuille de personnage les caractéristiques primaires et secondaires qu'il possède, il doit choisir les compétences avec lesquelles son personnage débutera le jeu.

Toutes les compétences sont indiquées sur la feuille de personnage ; les joueurs n'ont besoin de remplir les blancs que dans les compétences qu'ils possèdent ; en notant leur base et leur % (voir plus loin).

Au début du jeu les personnages acquièrent quatre types de compétences :

1. **Les Compétences automatiques**
2. **Les Compétences Familiales**
3. **Les Compétences de l'occupation**
4. **Les Compétences optionnelles.**

LES COMPETENCES AUTOMATIQUES

Elles sont communes à tous, et sont notées en lettre capitales sur la feuille de personnage. La base ainsi que le % pour chacune de ces compétences sont calculés et notés sur la feuille de personnage.

La Langue Natale du personnage est un cas spécial. La base est calculée normalement, mais le % dépend de la Classe Sociale du personnage, ainsi :

Esclave/Affranchi	: % + 40
Homme Libre	: % + 50
Jarl	: % + 60
Sociétaire du Vril	: % + 70

LES COMPETENCES FAMILIALES

La plupart des personnages restent dans leur famille jusqu'à 12 ans et apprennent quelques compétences du métier/occupation de leur père. Certains métiers ne sont associés à aucune compétence particulière (ex : Esclave Porteur d'eau).

Chaque personnage connaît la moitié des compétences possibles du métier de son père, avec un Niveau de Difficulté (ND) de + 2, données par la Table des Compétences de l'Occupation.

LES COMPETENCES DE L'OCCUPATION

A ce stade on peut affirmer que le personnage a atteint l'âge de 12 ans, et qu'il va se chercher une occupation, soit dans la même branche que son père, soit dans une autre.

Les personnages ont donc deux possibilités :

- Reprendre la même occupation que leur père : dans ce cas ils choisissent directement les compétences qu'ils désirent sur la Table des Compétences de l'Occupation (la même que celle de leur père).

- Choisir une autre occupation, dans ce cas ils lancent 5 fois 1d100 sur la Table des Occupations (dans la section Création des Personnages), à la même Classe Sociale que leur père. Ce qui leur ouvre 5 «carrières» différentes, puis ils choisissent celle de leur choix, et prennent sur la Table des Compétences de l'Occupation celles qu'ils désirent.

LES COMPETENCES OPTIONELLES

Elles représentent le savoir supplémentaire que les personnages ont acquis dans leur occupation ou dans d'autres voies. Le nombre de points de Compétences Optionnelles que possèdent les personnages est déterminé par leur âge, c'est le nombre qu'ils ont réalisé en lançant les 3d4 lors de la détermination de l'âge.

Ce nombre représente les Niveaux de Difficultés de compétences, ils peuvent les utiliser de deux manières différentes :

- Pour se perfectionner dans une compétence qu'ils possèdent déjà : dans ce cas, pour chaque point dépensé, il baisse le ND de la compétence d'un niveau jusqu'à concurrence de ND1 (ex : un personnage avec la compétence «Chasser» qui est de ND3, peut utiliser jusqu'à 2 points pour la descendre à ND1).

- Pour acquérir de nouvelles compétences : dans ce cas il faut dépenser un nombre de points égal au ND de cette compétence, une fois qu'elle est acquise, le personnage (de la même manière que précédemment) peut baisser le ND de la compétence, et évidemment toujours jusqu'à concurrence de ND1 (ex : un personnage veut comme nouvelle compétence «Eloquence», cela lui coûtera 4 points puisqu'elle est de ND4, mais il décide de bien la connaître et dépense encore 2 points, ce qui la ramène à ND2).

NOTES :

Dans l'acquisition de nouvelles compétences, restez logique : un fils d'Esclave ne pourra pas apprendre à monter à cheval, ce qui lui est interdit du fait de sa condition sociale. Ni un personnage d'apprendre l'artisanat Armurier si celui-ci est incompatible avec son occupation, ou celle de son père.

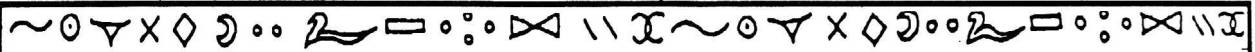
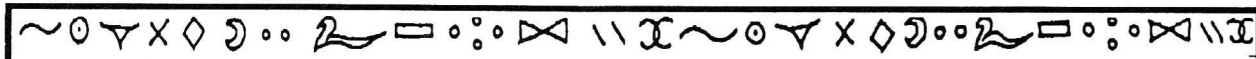


TABLE DES COMPETENCES

NOM	NIVEAU DE DIFFICULTE	BASE DE COMPETENCES	NOTES
Administration Impériale	5	$(VOL+INT)/2$	
Anthropologie	5	$(INT \times 2 + ION)/3$	
Archéologie	8	INT	Histoire 25%
Assassiner *	4	$(INT+DEX)/2$	
Astronomie	7	$(INT+ION+MAG)/3$	Spécial
Braconnage **	4	$(DEX+ION+VOL)/3$	
Botanique	4	$(INT \times 2 + ION)/3$	
Camouflage **	2	$(INT+DEX+ION)/3+CON/2$	
Cartographie *	8	$(INT+DEX)/2$	Géo/Lire 25%
Chanter **	4	$(MAG+APP)/2$	
Chasser **	3	$(DEX+ION+VOL)/3$	
Chimie	7	$(INT+ION)/2$	Géolo/Bota 20%
Comptabilité	5	$(VOL+INT)/2$	
Connaissance des animaux	3	$(INT+ION)/2$	
Connaissance des légendes	4	$(INT+ION+VOL)/3$	
Danser **	5	$(DEX+APP)/2$	
Diagnostiquer les maladies	6	$(INT+ION)/2$	
Eloquence **	4	$(INT+ION+MAG)/3$	
Equilibre **	2	DEX	
Esquiver	3	DEX	
Géographie	5	INT	
Géologie	5	INT	Rural: Niveau 5
Grimper	1	$(FOR+DEX+VOL)/3$	
Héraldique	7	INT	lire 25%
Histoire	5	INT	
Jongler	4	$(DEX+INT)/2$	
Jouer d'un instrument	5	$(DEX+ION+VOL)/3$	
Lancer	1	$(FOR+DEX)/2$	
Langue	2/5	$(INT+ION)/2$	Natale spécial
Lire écrire	5/8	$(INT \times 2 + VOL)/3$	Lettre +50%
Marchandage	4	$(DEX+APP+VOL)/3$	
Mathématiques	6	$((VOL+ION)/2+INT \times 2)/3$	
Monter à cheval	3	$((ION+FOR)/2+DEX \times 2)/3$	
Nager	2	$(FOR \times 2 + CON)/3$	
Navigation aérienne	9	$(INT+ION)/2$	
Navigation maritime	5	$(INT+ION)/2$	
Pick-pocket **	3	$(DEX \times 2 + ION)/3$	
Piège **	4	$(DEX+INT+ION)/3$	
Pister **	4	$(INT+ION)/2$	
Poison	7	INT	Botanique 20%
Premiers soins **	3	$(DEX+INT)/2$	
Psychologie **	6	$(INT \times 2 + ION)/3$	
Recherche **	2	$(INT+ION+VOL)/3$	Lire 20%
Sauter	1	DEX	
Se déplacer en silence **	4	$(DEX \times 2 + CON)/3$	
Soigner les maladies	6	$(INT \times 2 + ION)/3$	Diagno 25%
Torturer	4	$(DEX+INT+ION)/3$	
Us et coutumes **	4	$(INT+ION+VOL)/3$	

* : Ne peut s'apprendre seul.

** : ND10 si non choisie.(voir plus loin)



EXPLICATION DE LA TABLE DES COMPETENCES

Nom : le nom de la compétence. Elles sont citées par ordre alphabétique ; pour la description et l'explication de chacune d'elles, Voir le Paragraphe Description des Compétences.

Niveau de Difficulté : associé à la Base, sert à déterminer le pourcentage de départ de chaque personnage dans une compétence. Certaines compétences, sont plus faciles à assimiler que d'autres et cela est représenté par le Niveau de Difficulté. (Le Niveau de difficulté ne sert que lors de l'acquisition de compétences.)

Base de Compétence : associé au Niveau de Difficulté, sert à déterminer le pourcentage de départ de chaque personnage dans une compétence, ainsi que le pourcentage maximum que le personnage pourra atteindre dans cette compétence. La Base se calcule en faisant la moyenne des caractéristiques données par la table pour chaque compétence, les fractions sont arrondies à l'entier le plus proche. La Base représente l'affinité naturelle du personnage dans une compétence spécifique. La Base de Compétence doit être notée sur la feuille de personnage, elle sert à déterminer une nouvelle compétence, le pourcentage maximum que le personnage pourra atteindre dans cette compétence, ainsi que l'expérience.

Note : s'il y a inscrit une autre compétence suivie d'un pourcentage, le personnage doit avoir au moins le pourcentage indiqué, pour pouvoir l'apprendre (ex : pour apprendre Archéologie, le personnage doit avoir au moins 25 % en Histoire). Si une Classe Sociale ou une occupation est notée, le personnage se rajoute le bonus indiqué à son %. Pour la compétence Astronomie, se reporter à sa description. Pour la Langue Natale voir au-dessus.

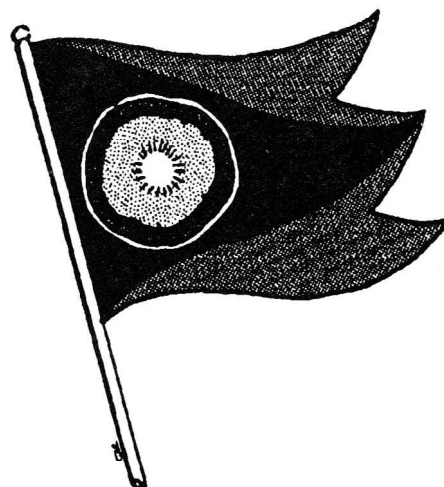
Toute compétence suivie de *, peut être acquise au début du jeu, mais si un personnage désire l'acquérir par la suite, il ne peut le faire seul. Il aura besoin d'un maître pour la lui enseigner.

Les compétences suivies de **, peuvent comme les autres être choisies au début du jeu. Si elles ne sont pas choisies, les personnages les possèdent tout de même, mais pour calculer le pourcentage de départ, on considère que la compétence à un ND10.

POURCENTAGE DE DEPART DES COMPETENCES

Base de compétence	ND									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	25	20	20	15	15	10	10	05	05	05
6	25	25	20	20	20	15	10	10	05	05
7	25	25	25	20	20	20	15	10	10	05
8	30	25	25	25	20	20	15	15	10	10
9	30	30	25	25	25	20	20	15	15	10
10	30	30	30	25	25	25	20	15	15	10
11	35	30	30	30	25	25	25	20	15	15
12	35	35	30	30	30	25	25	20	20	15
13	40	35	35	30	30	30	25	20	20	15
14	40	40	35	35	30	30	30	25	20	20
15	45	40	40	35	35	30	30	25	25	20
16	45	45	40	40	35	35	30	25	25	20
17	50	45	45	40	40	35	35	30	25	25
18	50	50	45	45	40	40	35	30	30	25
19	55	50	50	45	45	40	40	30	30	25
20	55	55	50	50	45	45	40	35	35	30

Pour déterminer le pourcentage de départ d'un personnage dans une compétence, lire le nombre donné en croisant la Base et le ND sur la table. (ex : un personnage veut apprendre la compétence Marchandage ; il a 14 de Dextérité, 15 de Volonté, et 17 d'Apparence ce qui lui fait une Base de 15, $14 + 15 + 17 = 46$; $46/3 = 15,33$ arrondi au plus proche 15, cette compétence a un ND de 4, ce qui donne sur la table un pourcentage de 35 %.)



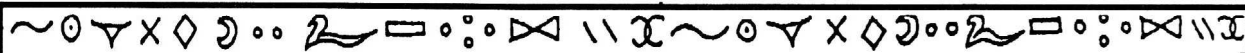


TABLE DES COMPETENCES DE L'OCCUPATION :

AFFRANCHI ARTISAN RURAL : 6

- Botanique
- Braconnage
- Camouflage
- Connaissance des animaux
- Marchandage
- Monter à cheval
- Premiers soins
- Us et Coutumes
- Armes
- Artisanat *

LETTRE-ASSERMENTE : 6

- Administration impériale
- Anthropologie
- Comptabilité
- Connaissance des animaux
- Diagnostiquer les maladies
- Eloquence
- Géographie
- Héraldique
- Histoire
- Armes
- Lire écrire
- Marchandage
- US et coutumes
- Soigner les maladies
- Mathématique
- Monter à cheval
- Premiers soins
- Psychologie
- Recherche

HOMME-LIBRE ARTISAN RURAL : 8

- Botanique
- Braconnage
- Camouflage
- Conn. des animaux
- Eloquence
- Histoire
- Lire/Ecrire
- Monter à cheval
- Premiers soins
- Us et Coutumes
- Armes
- Artisanat *

VRIL : 6

- Anthropologie
- Archéologie
- Astronomie *
- Botanique
- Cartographie
- Chimie
- Comptabilité
- Connaissance des animaux
- Connaissance des légendes
- Diagnostiquer les maladies
- Eloquence
- Géographie
- Géologie
- Histoire
- Langues *
- Lire/écrire *
- Mathématique *
- Monter à cheval
- Poison
- Psychologie
- Soigner les maladies
- Us et Coutumes
- Armes

SAINTE-VEHME : 8

- Administration impériale
- Assassiner
- Comptabilité
- Connaissance des légendes
- Eloquence
- Géographie
- Histoire
- Armes
- Lire/Ecrire *
- Monter à cheval
- Pick-pocket
- Piège
- Pister
- Poison
- Premiers soins
- Psychologie
- Recherche
- Se déplacer en silence
- torturer

TRAVAILLEUR RURAL : 8

- Botanique
- Camouflage
- Chasse
- Connaissance des animaux
- Géographie
- Géologie
- Lire/Ecrire (Homme-libre)
- Monter à cheval
- Piège
- Pister
- Premiers soins
- Armes

ARMEE /FRATERNITE RUNIQUE : 6

- Camouflage
- Connaissance des Animaux
- Chasse
- Lire/Ecrire
- Monter à cheval
- Premiers soins
- Se déplacer en silence
- Armes ***

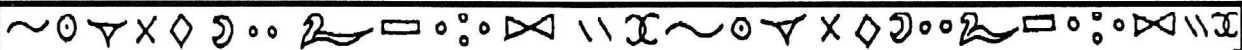
JARL : 10

- Lire/Ecrire *
- Monter à cheval *
- Armes **

Plus toutes les autres compétences, excepté :
Assassiner, Marchandage,
Pick-Pocket, Poison,
Torturer.

ARTISAN URBAIN EMPLOYE MUNICIPAL : 8

- Chanter
- Eloquence
- Histoire
- Jongler
- Jouer instrument
- Lire/Ecrire (Homme-libre)
- Marchandage
- Monter à cheval
- Premiers soins
- Psychologie
- Armes
- Artisanat (artisan)



EXPLICATIONS DES TABLES

Ces différentes tables donnent les compétences qu'un personnage peut posséder, selon sa Classe Sociale et/ou son Occupation. Le nombre noté après la Classe Sociale/Occupation donne le nombre de compétences et/ou d'armes que le personnage peut choisir dans celles qui lui sont indiquées.

* : représente une compétence gratuite, c'est à dire que le personnage la possède obligatoirement en plus de celles qui lui sont normalement attribuées.

Les Armes suivies d'une ou plusieurs * : indiquent le nombre d'armes que le personnage sait maîtriser (voir le Chapitre Combat) gratuitement.

Lors de l'acquisition des Compétences Familiales, aucune compétence n'est gratuite.

Artisanat : Un personnage ne peut connaître au début du jeu qu'un seul Artisanat, celui-ci représentant son métier.

Exception : Si le père du personnage est lui-même artisan, lors de l'acquisition des Compétences Familiales, le personnage peut choisir le même Artisanat que son père. Dans ce cas, et seulement celui là, un personnage peut connaître deux Artisanats au début du jeu. (Pour l'explication des Artisanats voir plus loin).

UTILISATION DES COMPETENCES

Les compétences servent à représenter et quantifier les différentes activités que peut exercer un personnage.

Lorsqu'un personnage veut réaliser une action, il doit lancer 1d100 dans la compétence appropriée : si le jet est égal ou inférieur à son pourcentage, il a réussi son action, s'il est supérieur il a échoué.

Mais attention, les jets de dés ne doivent pas être omniprésents et remplacer le dialogue. Un personnage ne fait pas un jet de compétence pour marcher ! Ni même par exemple pour nager dans une piscine. Les jets de compétence ne doivent intervenir que lorsque l'action que veut réaliser le personnage devient critique, par exemple escalader une falaise, reconnaître une plante rare dans la nature, identifier un blason peu connu, suivre une piste, etc... Un autre problème se pose dans le cas des compétences faisant appel à une interaction entre le personnage et une autre personne (par exemple Marchandage). Dans ce cas laisser le joueur marchander réellement. Selon qu'il vous a plus ou moins convaincu, augmentez ou diminuez son pourcentage de réussite. N'oubliez pas non plus qu'une action impossible est IMPOSSIBLE ! Il n'y a pas besoin de test de compétence.

POURCENTAGE MAXIMUM DES COMPETENCES

Le pourcentage maximum d'une compétence est égal à 100 + Base (par exemple un personnage qui a une base de 15 dans la Compétence Chasser pourra avoir au maximum 115 % dans celle-ci).

Note : Un jet de 96-00 est toujours un échec, même si le pourcentage du personnage est supérieur à 100.

MODIFICATEURS DES COMPETENCES

Le pourcentage des personnages dans une compétence peut subir des modificateurs, à l'appréciation du MJ, selon une situation donnée. Selon l'action que veut réaliser un personnage ce pourcentage subira ou obtiendra des malus ou des bonus à son jet de compétence, en fonction de la difficulté ou de la facilité de la situation. C'est le MJ qui décide s'il y a matière à des modificateurs.

Exemple : un personnage veut escalader la façade d'une maison sans aucun matériel. Il pourra avoir un malus de -30 à son jet de Grimper ; de la même façon s'il escalade une facade présentant beaucoup d'aspérités, et en s'aidant du lierre grimpant qui la recouvre il peut avoir un bonus de +20 à son jet.

SUCCES/ECHEC CRITIQUE

Un Succès critique indique que le personnage a particulièrement bien réussi l'action entreprise, un Echec Critique qu'il a particulièrement « bien » échoué.

L'interprétation d'un Succès/Echec Critique est une question de bon sens, une explication succincte est donnée du Succès/Echec Critique pour chaque compétence.

Tout jet égal ou inférieur au pourcentage d'un personnage terminé par 0 est un Succès Critique.

Tout jet supérieur au pourcentage d'un personnage terminé par 0 est un Echec Critique.

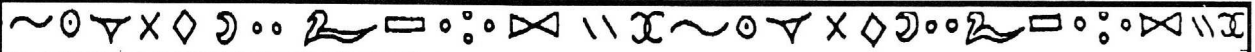
Exemple : un personnage avec 66% en Equilibre, réussit un Succès Critique avec des jets de : 10-20-30-40-50-60 ; il subit un Echec Critique avec des jets de : 70-80-90-100.

MALUS D'ENCOMBREMENT ET FATIGUE PHYSIQUE

Les personnages fatigués et/ou lourdement chargés voient leurs compétences utilisant les Caractéristiques Physiques pour le calcul de la base subir des Malus.

-10% par tranche de 10 d'Endurance en moins par rapport à son Endurance de départ (ex : un personnage qui a perdu 1 points d'Endurance aura une pénalité physique de 10%).

-10% par tranche de 10 points d'Encombrement supérieur à son Encombrement initial.



MALUS PSYCHIQUE

Représente la fatigue de l'esprit. Par exemple après qu'un personnage ait jeté un sortilège, ce malus s'applique aux compétences dont la Base est calculée avec des Caractéristiques Psychiques.

Calcul du malus :

-10% par tranche de 10 points d'Energie perdue par rapport à l'Energie maximum du personnage.

AUGMENTATION DES COMPETENCES

Les compétences représentant le savoir, les connaissances du personnage, il est logique que leur pourcentage augmente au fil de l'existence du personnage. Il y a trois manières d'augmenter une compétence :

L'EXPERIENCE

« Rien ne remplace l'école de la vie, mon fils » qui n'a jamais entendu cette phrase ? En terme de jeu, si lors d'une aventure, un personnage réussit dans une compétence un Succès ou un Echec Critique (« Il n'est meilleure expérience que celle de l'échec, mon fils »), le joueur inscrit sur sa feuille de personnage une marque dans la case Expérience de cette compétence. A la fin de l'aventure, il pourra faire un jet d'expérience pour savoir si son succès ou son échec lui a inculqué de nouvelles connaissances. Pour ce faire, le joueur doit avec 1d100 réaliser plus que son pourcentage actuel, moins sa Base dans cette compétence (ex : un personnage avec 65% en Pister et une Base de 15 réussira son jet d'expérience s'il fait 51 ou plus). Le gain d'un jet d'expérience réussi est de 5% ou de 1d10% au choix du joueur, mais s'il décide de lancer 1d10% et que le gain est inférieur à 5, il ne peut le refuser. Rappelez-vous que le pourcentage maximum de chaque compétence est égal à 100 + Base.

Note : un personnage ne peut faire qu'un jet d'expérience par aventure dans chaque compétence, même s'il a réalisé plusieurs Succès/Echec Critique lors de l'aventure

LA PRATIQUE/L'ETUDE

Représente la pratique/étude solitaire du personnage. Il doit disposer d'au moins 150 heures par mois consacrées aux études. Si c'est le cas il dispose de trois jets pour augmenter la ou les compétences désirée(s). Il faut évidemment que le personnage, durant ce mois, soit en mesure d'exercer les compétences qu'il désire augmenter (ex : pour les Artisans, des outils sont nécessaires, pour l'Héraldique, des traités d'héraldique, etc...), si le personnage n'a pas les moyens d'exercer sa compétence, il ne peut l'augmenter. La méthode de calcul pour déterminer si le jet est réussi ou non est la même que pour l'expérience, mais le gain est de 3% ou de 1d6%.

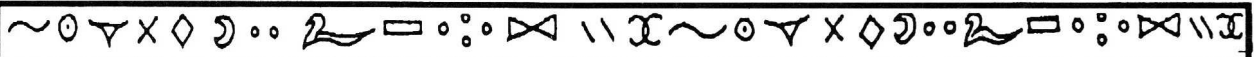
Note : Si le pourcentage de la compétence que désire augmenter le personnage est supérieur à 100%, le gain qu'il recevra s'il réussit son jet d'augmentation sera de 0% ou 1% (lancer 1d6 1-3 = 0% 4-6 = 1%). Ceci reflète la difficulté d'un personnage maîtrisant parfaitement son domaine d'accroître sa progression.

L'ENTRAINEMENT/ L'INSTRUCTION

Représente l'étude d'une matière auprès d'un professeur. Un personnage peut apprendre auprès de quelqu'un ayant au moins 20% de plus que lui dans la compétence qu'il souhaite augmenter. Le personnage peut faire un jet pour chaque période de 40 heures (dans une même semaine) qu'il passe à étudier. La méthode pour savoir si le jet est réussi est la même que pour l'expérience, mais le gain est de 4% ou de 1d8%.

Note : un personnage qui a une compétence à 100% ou plus ne peut plus rien apprendre auprès d'un maître, il ne peut plus apprendre que par Expérience personnelle ou par Pratique/Etude.





APPRENDRE DE NOUVELLES COMPETENCES

Les compétences où le personnage n'a pas de pourcentage au début du jeu peuvent être apprises par la suite, selon les deux dernières manières décrites ci-dessus. Pour savoir si le personnage apprend cette nouvelle compétence, il faut calculer le pourcentage qu'il aurait lors de son acquisition, en comparant sa Base au ND de la compétence, et il doit réaliser un nombre égal ou inférieur à ce pourcentage plus sa base. S'il réussit, il ajoute cette compétence à son pourcentage de départ.

Exemple : Un personnage désire apprendre Géologie. Il a une Base de 16 et la compétence à ND5, ce qui donne 35% sur la table, il a donc $35 + 16 = 51\%$ d'apprendre cette compétence. S'il réussit, il débute avec le résultat donné par la table, soit 35%.

Note : les compétences qui ne peuvent s'apprendre seules, ne peuvent être acquises uniquement que selon la troisième méthode.

BAISSE DES COMPETENCES

Le MJ peut décider qu'une compétence diminue si le personnage ne l'utilise pas, ni ne s'entraîne durant une très longue période. L'âge d'un personnage peut également être un facteur négatif, plus particulièrement en ce qui concerne les compétences Physiques.

CARACTERISTIQUES UTILISEES COMME COMPETENCES

TESTER LES CARACTERISTIQUES

Si un personnage veut réaliser une action qui n'est pas répertoriée dans les compétences le MJ doit lui faire lancer 1d100 sous la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à cette action.

Il peut décider de la multiplier par 1, 2, 3, 4 ou 5 selon la difficulté de l'action entreprise par le personnage.

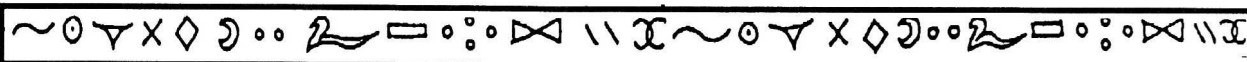
Le Succès/Echec Critique se définit de la même manière que pour les compétences.

AUGMENTER LES CARACTERISTIQUES

Les Caractéristiques peuvent être augmentées selon les mêmes deux premières méthodes que les compétences. Mais pour savoir si le personnage réussit son jet d'augmentation, il doit lancer 1d100 sous la caractéristique qu'il désire augmenter, résultat divisé par 5 et arrondi à l'inférieur. S'il réussit il gagne 1 point qui sera ajouté à sa caractéristique. Il faut recalculer les Bases de compétences dont dépend cette caractéristique (exemple : un personnage qui a réussi un Succès Critique en Force, pour savoir si cette caractéristique augmente, il faut la diviser par 5, il a 16 de force divisé par 5 cela donne 3, puis il lance 1d100. S'il réussit, sa force augmentera de 1).

Note : une caractéristique ne peut être supérieure à 20, le maximum humainement possible.





LES ARTISANATS

ARTISANATS DE DEPART

Les artisanats représentent les différents corps de métier que l'on trouve dans l'**IMPERIUM**. Ils sont indiqués au chapitre Création des Personnages.

Un personnage peut connaître au maximum deux artisanats au début du jeu : celui de son père, si celui-ci est artisan, et un autre qu'il peut apprendre comme son métier. Le Niveau de Difficulté de départ de ces deux artisanats est ND1, car le personnage, durant son adolescence, a appris les différentes techniques qui leur sont propres en travaillant comme apprenti. Au début du jeu il est considéré comme artisan.

Le pourcentage de départ est donc calculé en utilisant pour le ou les artisanats choisis ND1

La Base de tous les artisanats est : **DEX +INT/2**

APPRENDRE LES ARTISANATS

Un personnage peut décider d'apprendre un artisanat en cours du jeu. Un artisanat ne peut s'apprendre seul, le personnage doit trouver un artisan qui accepte de le prendre comme apprenti, durant 1 an en travaillant 60 heures par semaine ! Au bout de cette période le personnage connaît cet artisanat à ND4. Il n'a pas besoin de lancer de dé, étant donné son travail il l'acquiert automatiquement. Pour chaque année supplémentaire passée à travailler comme apprenti le ND diminue de 1. S'il passe six années entières comme apprenti, il calculera son pourcentage à ND1.

AUGMENTER LE POURCENTAGE D'ARTISANAT

- Une fois l'artisanat acquis, un personnage peut l'augmenter de la même manière qu'une compétence, selon les deux dernières méthodes.

TESTER UN ARTISANAT

Un artisanat est testé chaque fois qu'un personnage l'utilise, ou essaie de reconnaître la qualité du travail de quelqu'un d'autre dans ce même artisanat (ex : un armurier estimant la qualité d'une arme).

Le niveau de succès ou d'échec détermine la qualité du travail réalisé par l'artisan. La qualité est déterminée par tranche de 10% en plus ou en moins du pourcentage d'artisanat : exemple un joaillier veut tailler une pierre. Il a Joaillier à 70%, il obtient 43 avec 1d100, la pierre qu'il a taillée a donc une qualité de +3, il aurait fait 86 la qualité aurait été de -1. Pour connaître la valeur d'un objet, multipliez sa qualité par 10%, et ajoutez ou ôtez-les à sa valeur de base. Un Succès Critique multiplie la valeur de l'objet par deux, un Echec Critique la divise par deux.

DESCRIPTION DES COMPETENCES

ADMINISTRATION IMPERIALE

Implique la connaissance des différents documents utilisés par l'administration Impériale, savoir où s'adresser et à qui pour les obtenir. Mais également pouvoir reconnaître des faux et par là même les fabriquer.

Les personnages possédant au moins 20% dans cette compétence savent remplir automatiquement et correctement les documents officiels. Avec 50% ou plus ils sont capables de reconnaître les faux, ainsi que de les fabriquer. Pour reconnaître ou fabriquer de faux documents, le personnage doit tester sa compétence.

Succès Critique (SC) : un faux de très bonne facture est identifié, un faux fabriqué est identifiable seulement sur un jet critique.

Succès Normal (SN) : un faux de facture normal est identifié, un faux fabriqué est identifiable par un jet normal.

Echec Normal (EN) : un faux est inidentifiable sauf s'il est mal réalisé, un faux fabriqué est tout de suite reconnu sauf avec un Echec Critique.

Echec Critique (EC) : le personnage n'a pas regardé le document, il ne peut s'apercevoir de rien. Le faux est si mal réalisé que le personnage le reconnaît automatiquement (sans lancer de dés).

ANTHROPOLOGIE

Permet de reconnaître par l'observation, la race et l'origine de chaque personne. Le MJ peut modifier le pourcentage du personnage selon l'origine de l'individu que le personnage veut reconnaître (un ambassadeur de l'Empire du Soleil Levant est facilement reconnaissable), ainsi que le temps qu'il y consacre (s'il lance un coup d'oeil furtif dans la rue, ou s'il étudie plusieurs jours la même personne).

SC : reconnaît la race, la région d'origine, les moeurs, et même le rang social du sujet, bref il sait tout.

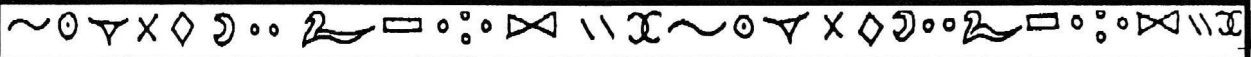
EC : le personnage se fourvoie complètement et prend son sujet pour quelqu'un d'autre.

ARCHEOLOGIE

Savoir faire des fouilles sur un chantier, c'est à dire savoir où et comment mener des fouilles, à quoi correspondent les ruines rencontrées, mais aussi pouvoir orienter les fouilles dans la bonne direction selon la position des ruines, et reconnaître approximativement la datation des objets trouvés, ainsi que leur utilisation probable.

SC : le personnage, après le début des fouilles s'oriente directement vers le site principal du chantier.

EC : il fouille au mauvais endroit et ne trouve rien qui puisse l'orienter dans ses recherches.



ASSASSINER

L'art de savoir quand, comment, et où frapper pour tuer d'un seul coup sa victime. Un assassinat ne peut avoir lieu en combat, ni si la victime n'est pas surprise. Le MJ peut apporter des modificateurs selon la situation (le Gouverneur d'une Province se déplaçant entouré d'une multitude de gardes aux aguets sera beaucoup plus difficile à éliminer qu'une personne dormant du sommeil du juste sous un pont après une soirée bien arrosée).

SC : la victime n'a pas réagi, le travail a été propre, sans bavure, silencieux, personne ne s'est aperçu de rien.

EC : la victime se rend compte des mauvaises intentions de son agresseur potentiel et se méfie. La tentative rate lamentablement.



ASTRONOMIE

Permet de reconnaître les étoiles, mais également de calculer l'horoscope et de faire des prédictions.

N'oubliez pas qu'au sein de l'Imperium le dogme officiel est la Terre Creuse, et tout le monde (ou presque !) y croit. Ne pas y croire est catalogué comme une hérésie. Donc TOUS les personnages qui au départ possèdent cette compétence adhèrent au dogme de la Terre Creuse, (le soleil placé au centre de la terre, l'univers fantôme (les étoiles) passant devant et donnant le jour et la nuit). Si par la suite, un personnage ne croit plus à ce fait mais pense que la terre est ronde, qu'elle tourne autour du soleil, et n'est qu'un grain de poussière dans l'univers, il doit recalculer son pourcentage avec ND10, et tout réapprendre.

SC : la prédiction du personnage est entièrement juste, il apprend tous les faits importants qui vont se dérouler. Si c'est un hérétique, il parvient, lors d'une conversation avec un Sociétaire du Vrîl, ou face à un interrogatoire de la Sainte-Vehme à dissimuler ses opinions.

EC : la prédiction est l'inverse de ce qui va réellement arriver. Si le personnage est hérétique, il se trahit tout de suite lors d'une conversation, ou d'un interrogatoire, avec toutes les conséquences qui en découlent.

BRACONNAGE

Savoir poser et dissimuler le type adéquat de piège à l'endroit le mieux approprié. Un jet doit être réalisé pour chaque piège lors de sa pose. La fabrication de pièges complexes (ex : piège à loup) doit être effectuée par un artisan compétent.

SC : le piège a parfaitement fonctionné, le personnage réalise une très bonne prise

EC : le piège a été mal posé, l'animal n'a eu aucune peine pour s'en dégager, et de plus il le détruit.

BOTANIQUE

Savoir reconnaître le type, les effets, ainsi que les possibilités d'utilisation de chaque plante. La botanique permet également de savoir dans quelles conditions ou régions poussent certaines plantes afin de pouvoir les cultiver.

SC : sait tout sur cette plante. Pour la faire pousser, le personnage n'a aucune difficulté, la plante est saine et possède ses propriétés entières.

EC : le personnage l'a confondue avec une autre. Il échoue à la faire pousser, elle se fane au bout de très peu de temps.

CAMOUFLAGE

Permet de se fondre littéralement dans l'environnement. Selon le type de lieu, le personnage devra posséder des objets ou des vêtements appropriés (on ne peut se camoufler dans une plaine recouverte de neige avec des vêtements sombres).

SC : le personnage fait corps avec la nature. A moins de lui marcher dessus on ne peut le détecter.

EC : le personnage n'a rien compris aux techniques du camouflage, et se voit comme le nez au milieu de la figure.

CARTOGRAPHIE

Permet de copier correctement des cartes. Mais également associé à Géographie pour l'établissement des cartes (pour cela voir Géographie).

SC : la carte est parfaitement copiée, les tracés des côtes, les distances et les éléments de relief ont été respectés.

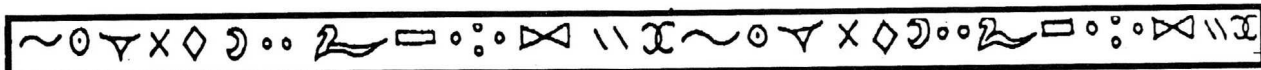
EC : la carte est entachée d'erreurs (involontaires), elle ne sert strictement à rien.

CHANTER

Tout le monde sait chanter, mais chanter juste est déjà plus difficile. Cette compétence permet également d'écrire des paroles d'une chanson ou d'une poésie.

SC : l'auditoire est ébloui par la prestation du chanteur. Il en redemande.

EC : le personnage émet d'affreux croassements. Le public lui lance tout ce qu'il trouve à sa portée.

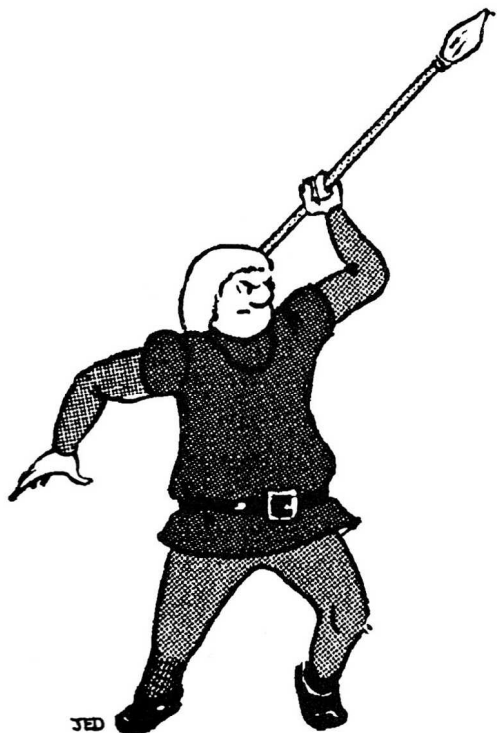


CHASSER

Permet de savoir où et quand se placer pour débusquer et abattre un animal. Les personnages savent chasser uniquement les animaux de leur région (ils ne connaissent rien aux tigres ou aux éléphants par exemple).

SC : l'animal est débusqué et abattu proprement d'un seul coup par le chasseur.

EC : le chasseur rentre bredouille, sans avoir même aperçu le moindre lapin.



CHIMIE

La science des éléments permet de connaître la propriété de ceux-ci, ainsi que de savoir les mélanger pour obtenir l'effet désiré. Pour exercer la chimie un personnage a besoin d'un laboratoire convenablement équipé. S'il ne le possède pas, le MJ peut infliger des malus à sa compétence, ou même la lui refuser si l'expérience qu'il compte réaliser est impossible sans matériel.

SC : l'expérience est un succès total, le personnage obtient les effets escomptés au maximum de leur puissance.

EC : BOUM !! Plus de laboratoire, le personnage a inversé deux composantes, tragique erreur. Il en sort indemne, mais passablement noirci, et son amour propre en a pris un sérieux coup, de même que sa tenue vestimentaire.

COMPTABILITE

Permet de gérer convenablement ses affaires, mais également de découvrir des fraudes éventuelles. Pour cette deuxième possibilité il faut que le personnage possède suffisamment de temps pour éplucher tous les comptes (par exemple : pour recalculer les comptes des trois dernières années d'un grand domaine, trois mois seront nécessaires pour une personne seule).

SC : la gestion est très bien faite, il n'y a aucune erreur, les impôts sont diminués d'un cinquième.

EC : la comptabilité est entachée d'erreurs (involontaires), le personnage paye 150% d'impôts supplémentaires.

CONNAISSANCE DES ANIMAUX

L'étude du comportement, mais également la connaissance de l'environnement et de l'alimentation des animaux. Un personnage connaît les animaux de sa région. Pour ceux d'autres régions et surtout ceux d'autres continents, le MJ pourra diminuer le pourcentage du personnage. Cette compétence permet également de dresser les animaux (ceux qui peuvent être dressés).

SC : le personnage connaît tout de l'animal qu'il étudie. Pour le dressage, il l'a parfaitement en main, et peut lui enseigner tous les tours possibles.

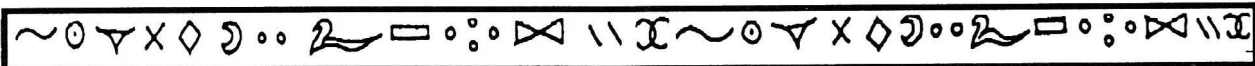
EC : il faudra se replonger dans les manuels, le personnage se souvient uniquement du nom de l'animal (en ce qui concerne les animaux exotiques, il ne se rappelle rien). L'animal n'a pas du tout apprécié la tentative de dressage. Il mord violemment le personnage (avec toutes les conséquences que cela peut entraîner ... Imaginez un lion par exemple), et s'enfuit s'il en a la possibilité.

CONNAISSANCE DES LEGENDES

Chaque région ses propres légendes (dragons, monstres marins, loups-garous, etc...). Chaque légende est basée sur des faits réels qui ont été amplifiés, déformés, et surtout très imaginés au fil du temps. Par exemple la connaissance des légendes peut très bien permettre à un archéologue de trouver les ruines d'une ville datant d'avant la Mort Silencieuse.

SC : le personnage se rappelle la légende en entier, et également certains éléments lui permettant de faire la part du vrai et de l'imagination populaire.

EC : il confond la légende avec une autre et en fait une interprétation personnelle entièrement erronée.



DANSER

Aussi bien la gigue, que les ballets, ou les danses les plus prisées par les nobles, ceci dépendant de l'origine sociale du personnage.

SC : le public et/ou sa/son cavalier (ère) sont au anges, le personnage danse comme un dieu.

EC : il écrase les pieds de sa/son partenaire, ou lors d'un ballet est plus souvent à terre ou complètement déséquilibré qu'en mouvement aérien.

DIAGNOSTIQUER LES MALADIES

Permet grâce aux symptômes présentés par le patient, de connaître la maladie dont il souffre.

SC : le médecin, du premier coup d'oeil, indentifie la maladie, ainsi que sa gravité, ce qui lui permet d'agir immédiatement.

EC : après deux heures passées au chevet du malade, il n'arrive toujours pas à découvrir la cause de son mal, ce qui peut être dramatique pour le malade s'il est gravement atteint, et également pour le médecin s'il s'agit d'une maladie extrêmement contagieuse.

ELOQUENCE

Permet d'être suffisamment convaincant, pour gagner l'auditoire à son point de vue. Aussi bien lors d'une conférence, que d'une discussion en tête à tête, ou d'un interrogatoire de la Sainte-Vehme (compétence très utile dans ce dernier cas). Le MJ peut modifier le pourcentage du personnage en fonction à la fois du bien fondé de ses dires, et de l'opinion de départ de ses interlocuteurs.

SC : l'auditoire boit les paroles du personnage, il est entièrement convaincu.

EC : le personnage begaye et s'embrouille tellement, que ses auditeurs ou interlocuteurs comprennent l'inverse de ce qu'il voulait leur dire (ce qui peut être dramatique lors d'un interrogatoire de la Sainte-Vehme).

EQUILIBRE

Permet de ne pas tomber sous l'effet d'une violente poussée, et également de réaliser tous déplacements difficiles (courir sur un toit par exemple).

EC : le personnage réalise de véritables prouesses (tel qu'un saut périlleux arrière sur une corde raide).

EC : le personnage est déséquilibré et tombe violemment à terre, il peut se faire très mal, surtout s'il tombe d'un toit.

ESQUIVER

Pour éviter un coup, ou un objet lancé en direction du personnage. Par une feinte de corps ou un déplacement.

SC : le personnage a parfaitement évité le coup et se trouve en meilleure position pour réaliser une autre action (voir le Chapitre Combat).

EC : il n'a rien évité du tout, et le coup le frappe de plein fouet.



GEOGRAPHIE

La connaissance des différentes régions, des montagnes, des forêts, des villes, des climats, etc... Mais également cette compétence associée à Cartographie permet de dresser des cartes (pour cela il faut le matériel approprié). Pour dresser une nouvelle carte le personnage doit réussir le jet de Géographie. Mais n'oubliez pas que seul le Vrll possède les cartes véritables, et il n'appréciera certainement pas que quelqu'un lui dérobe ce privilège.

SC : le personnage se souvient de tout ce qui concerne cette région. Pour dresser une carte, toutes ses côtes sont justes, et il ne lui reste plus qu'à les recopier convenablement (Cartographie).

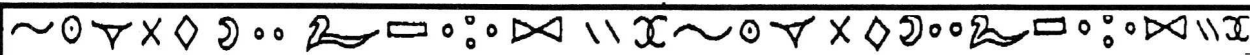
EC : cette région ne lui dit rien, ou peu. Les côtes qu'il a prises sont tout sauf justes (même s'il réussit par la suite son jet de Cartographie, la carte sera fausse, puisque les côtes sont fausses).

GEOLOGIE

La science des minéraux et des terrains, permet de reconnaître les différents minéraux, leurs particularités, ainsi que leur emploi potentiel.

SC : le personnage connaît tout du minéral ou du terrain qu'il étudie, ainsi que toutes ses utilisations.

EC : il faut retourner dans les manuels, le personnage a confondu avec autre chose.



GRIMPER

Selon la difficulté de la paroi, et l'emploi ou non de matériel, le MJ pourra apporter des modificateurs au pourcentage du personnage.

SC : Hop ! Facile ! Sans les mains !

EC : le personnage tombe. S'il est haut, il peut se faire très mal.



HERALDIQUE

La science des blasons, mais également l'histoire et les hauts faits des familles nobles. Cette compétence permet de reconnaître un blason, mais aussi de savoir l'histoire personnelle de son porteur, son arbre généalogique, etc... le MJ pourra apporter des modificateurs au pourcentage en fonction de la réputation de telle ou telle famille. Par exemple : tout le monde reconnaîtra, sans jet d'Héraldique, le blason de l'empereur régnant, mais il en sera tout autrement pour reconnaître un petit Jarl du fin-fond de la Scanie.

SC : le personnage reconnaît immédiatement le blason, et se souvient de tout ce qui peut le concerner.

EC : Non ! Décidément ce blason ne lui dit rien, mais alors vraiment rien...

HISTOIRE

Il faut distinguer deux types d'histoires : celle autorisée par la Sainte-Vehme commençant après l'âge du chaos, et l'histoire interdite remontant à l'âge du chaos et antérieurement. Tous les personnages, au début du jeu connaissent l'histoire post-chaos. S'ils veulent apprendre l'autre, ils doivent le préciser sur leur feuille de personnage, et recalculer leur pourcentage comme s'ils apprenaient une nouvelle compétence, c'est à dire qu'il auront deux pourcentages. L'Histoire peut également permettre de découvrir dans les livres des chantiers de fouilles potentiels pour un archéologue.

Note : il est très difficile de trouver des écrits antérieurs à l'âge du chaos.

SC : le personnage se souvient/trouve tout ce qu'il cherchait.

EC : il ne se souvient de rien et peut même se tromper du tout au tout.

JONGLER

L'art de faire virvolter toute sorte d'objets, plus ou moins hétéroclites.

SC : le personnage réalise un numéro fabuleux, le public est enthousiaste.

EC : les objets qu'il utilisait, retombent un peu partout sur le public et sur lui. Cela peut s'avérer relativement dangereux, par exemple s'il jonglait avec des torches enflammées, ou des couteaux.

JOUER INSTRUMENT

Il faut préciser quel type d'instrument. Il y a un pourcentage pour chacun d'eux. Cette compétence permet également d'écrire des musiques. Combinée avec la compétence Chanter, elle permet à un personnage d'écrire entièrement une chanson.

SC : le personnage est un véritable virtuose, la musique qu'il a interprétée et /ou écrite est extraordinaire.

EC : soit son instrument est désaccordé, soit il n'a pas lu entièrement la notice : les « couacs » font fuir (ou rire) le public.

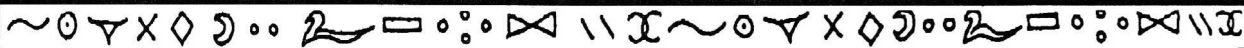
LANCER

Permet de lancer tout objet que le personnage peut soulever. Le MJ doit apporter des modificateurs selon la taille de l'objet, et la distance où le personnage veut le lancer ; une table ne se lance pas aussi facilement qu'une choppe. Si l'objet est lancé sur une autre personne voir le Chapitre Combat pour connaître les dégâts.

Note : cette compétence peut être utilisée pour lancer des armes ; mais les dégâts ne sont pas fonction du type de l'arme, mais de son poids. (pour les armes de lancer voir le Chapitre Combat).

SC : l'objet arrive exactement où le voulait le personnage. S'il était lancé sur une autre personne, comptez les dégâts comme un coup critique.

EC : l'objet que voulait lancer le personnage lui échappe des mains et lui tombe sur les pieds. S'il s'agissait d'une table, par exemple, cela peut faire très mal.



LANGUE

Pour la langue natale, utilisez le premier ND ; pour les autres le second. Un personnage sait toujours parler sa langue, le pourcentage indique seulement la qualité de son élocution. Pour les autres langues faites un jet uniquement pour les idées difficiles à exprimer ou très imagées. Le tableau suivant donne le niveau selon le pourcentage dans une autre langue que celle natale.

20 % : Niveau de fin de troisième, le personnage comprend le sens général, mais ne peut soutenir une conversation, et il ne comprend pas les termes techniques ou philosophiques.

30 % : Niveau BAC, le personnage peut à peu près soutenir une conversation, comprendre les idées philosophiques et les termes techniques simples.

70 % : La seule différence entre le personnage et un natif, tient dans son léger accent, il comprend les idées philosophiques complexes.

90 % : Il parle parfaitement, sans le moindre accent, peut tenir des discussions ou des conférences philosophiques.

100 % + : Il connaît la langue sur le bout des doigts, ainsi que ses anciennes formes.

LIRE/ECRIRE

Le premier ND est pour la langue du personnage, le second pour les autres. La même table que pour la langue s'applique pour la lecture et l'écriture des autres langues, mais également l'écriture de la langue du personnage.

MARCHANDAGE

Dans l'univers de la Terre Creuse les prix ne sont donnés qu'à titre indicatif. Tout peut se marchander. Pour connaître le résultat du marchandage, il faut comparer le niveau de réussite de l'acheteur et du vendeur.

Note : il est conseillé de jouer réellement le marchandage, et selon que le personnage vous a plus ou moins convaincu, ajustez son pourcentage.

Les niveaux de réussite sont identiques : coupez la poire en deux entre le prix donné par l'acheteur et le vendeur.

SC contre EC : le prix de départ est modifié de 100% en plus ou en moins.

SC contre EN : le prix de départ est modifié de 50% en plus ou en moins.

SC contre SN : le prix de départ est modifié de 25% en plus ou en moins.

SN contre EC : identique à SC contre EN

SN contre EN : identique à SC contre CN.

Les deux jets sont des échecs, le prix est celui de départ.

Note : un marchand ne vendra jamais en-dessous du prix coûtant.

MATHEMATIQUES

La science dont découlent toutes les autres. Elle est testée uniquement lorsque le personnage veut résoudre un problème difficile ou inventer une nouvelle formule. Son pourcentage représente le niveau qu'il a atteint dans cette discipline. Pour vous donner une idée : un bachelier a entre 40 et 60%. Un personnage avec plus de 100% en mathématique est un véritable génie, il est capable de découvrir la quadrature du cercle ou d'énoncer les équations les plus complexes.

SC : le personnage a trouvé la formule parfaite pour son niveau (s'il a 50% il n'aura pas trouvé la théorie de la relativité).

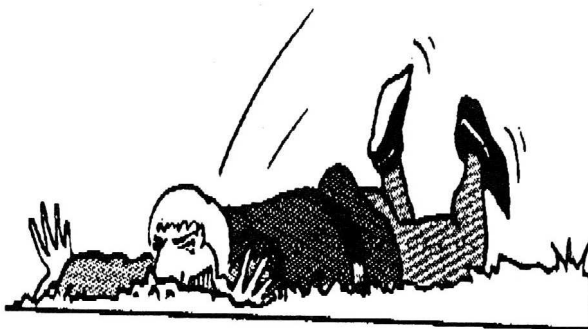
EC : la formule est entièrement fausse et si le personnage la montre à un mathématicien, celui-ci s'en apercevra tout de suite (s'il est suffisamment compétent).

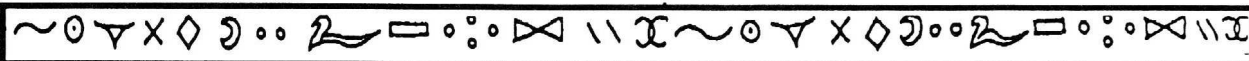
MONTER A CHEVAL

Pouvoir rester en selle à des moments critiques. Un personnage peut monter également tout autre animal qui le permet, mais nous avons noté le cheval car c'est le seul animal de monte utilisé dans l'Impérium (cheval, mule/mulet, ou âne). Si le personnage se trouve hors des frontières, il peut très bien apprendre à monter un autre animal (un lama par exemple), dans ce cas il recalcule sa compétence avec ND5. Cette compétence est testée uniquement dans les moments délicats, un combat à cheval, un saut, etc...

SC : le personnage est vissé à la selle, rien ne peut l'en faire bouger.

EC : le personnage tombe, la gravité de la chute dépend de la vitesse du cheval, et de la réception au sol. Le personnage peut faire un jet d'Equilibre. S'il réussit il ne se fait pas mal, s'il est raté il subit des dégâts (voir Chapitre Combat).





NAGER

En mer ou en rivière. Le MJ peut apporter des modificateurs selon l'encombrement du personnage (une armure Maximillienne flotte très mal), ainsi que selon l'environnement (une mer déchainée n'est pas l'idéal pour faire trempette). Pour connaître la distance que peut parcourir un personnage à la nage, faites un jet de résistance tous les kilomètres sous Constitution, la première fois 5, la seconde fois 4, etc... jusqu'à la cinquième, fois 1 ainsi que toutes les suivantes. Si le jet est raté, le personnage est épuisé, il n'avance plus. Ensuite faites un jet toutes les dix minutes sous la compétence Nager : s'il est réussi le personnage arrive à se maintenir, s'il est raté il coule.

NAVIGATION AERIENNE

Permet de se repérer, de faire le point. Mais surtout de savoir quelle manœuvre effectuer à quel moment, ainsi que commander un dirigeable. Les jets peuvent être modifiés en fonction du temps et de l'altitude. Tester cette compétence uniquement dans les situations appropriées, et dans les combats aériens.

SC : la manœuvre a été parfaitement exécutée, dans un temps record.

EC : les ordres ont été mal donnés ou mal interprétés. En tout cas, la manœuvre réalisée n'est pas du tout celle escomptée. Cela peut s'avérer très dangereux lors d'un combat aérien, ou pour échapper à un orage.

NAVIGATION MARITIME

C'est exactement le même principe, et la même utilisation que la Navigation Aérienne, mais appliquée aux navires. Succès ou Echec Critique sont traités de la même façon.

PICK POCKET

Pour faire les poches des plus riches marchands, mais également pour prendre ou refiler un tout petit objet à quelqu'un.

SC : la victime ne s'est aperçue de rien et continue son occupation en cours.

EC : la victime a mis sa main à sa bourse en même temps que le voleur. S'il s'agissait d'un notable, cela peut devenir très dangereux pour le personnage.

PIEGE

Cette compétence sert à fabriquer et à poser des pièges, mais permet également de les désamorcer, ainsi que d'ouvrir les portes closes. Pour la réalisation d'un piège complexe, le personnage devra avoir recours à un artisan pour le lui confectionner.

SC : le piège a été parfaitement posé/réalisé, il produira son effet maximum. La porte a été forcée sans bruit et sans laisser aucune marque suspecte.

EC : le piège se déclenche dans les mains du personnage. Et cette porte ne veut toujours pas s'ouvrir! Pire, le personnage a cassé ses outils.

PISTER

Suivre les traces laissées par un animal ou un humain. Le Mj peut modifier le pourcentage en fonction du temps, du terrain, ainsi que de l'ancienneté des traces.

SC : le personnage est sur les traces, et les suit très facilement.

EC : le personnage s'est trompé de piste. Lorsqu'il s'en aperçoit, il est déjà bien trop tard pour retrouver les bonnes traces.



POISON

La science de fabriquer des poisons, mais aussi toutes sortes de drogues et bien entendu leurs antidotes. Ainsi que des médicaments.

SC : le poison réalisé est particulièrement virulent et très dangereux. Le médicament a un effet maximum, et stoppe tout de suite la maladie (si c'est possible).

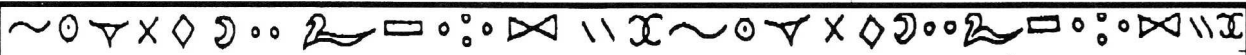
EC : le poison n'a aucun effet. Le médicament est raté, il ne fait qu'aggraver la maladie au lieu de la soigner.

PREMIERS SOINS

Permet de faire les soins de premier secours tels que les petits bandages, les atelles, les garots, éliminer les risques d'infections, etc... Cette compétence redonne 1d3 points d'Endurance, et empêche d'en perdre plus du fait d'une infection, d'une hémorragie (lors d'un combat par exemple). Un personnage peut se soigner lui-même à partir du moment où il n'est pas inconscient. Les Premiers Soins ne permettent pas de soigner une maladie, ou une blessure grave. Le MJ peut modifier les chances de réussite du fait de l'emploi ou non de matériel, ainsi que de la qualité de celui-ci.

SC : le personnage a fait un excellent travail, le blessé regagne 1d6 points d'Endurance.

EC : soit ses mains n'étaient pas propres, soit il s'y est mal pris. En tout cas, le blessé perd 1d3 points d'Endurance, et la blessure n'est pas soignée.

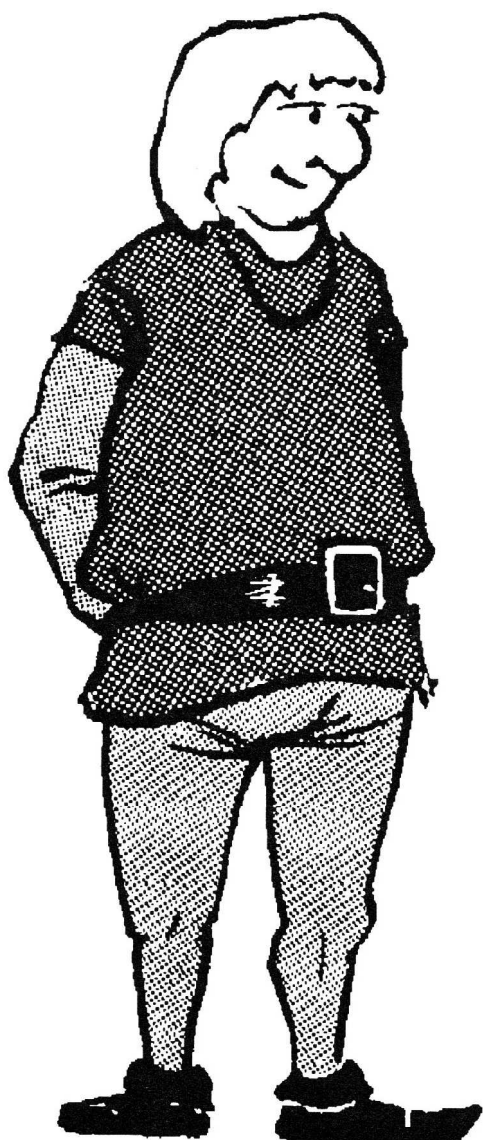


PSYCHOLOGIE

La connaissance de la personnalité. Grâce à cette compétence le personnage peut, en discutant avec un interlocuteur, définir sa personnalité, son état d'esprit, ainsi que ses peurs ou ses joies. Le MJ peut modifier ce jet en fonction du temps passé à discuter. Mais lorsque un personnage possède cette compétence il peut également cacher ses véritables pensées à un autre psychologue (cela peut s'avérer très utile lors d'un interrogatoire de la Sainte-Vehme par exemple). Pour cacher ses pensées, un personnage doit faire un jet de réussite équivalent ou supérieur à celui qui l'interroge.

SC : le personnage cerne parfaitement la personnalité de son interlocuteur ainsi que toutes ses phobies, son humeur présente.

EC : la personne reste complètement hermétique, le personnage n'apprend rien du tout;



RECHERCHE

Aussi bien la recherche visuelle que sensitive, utile pour découvrir une présence physique (un objet dissimulé), que la recherche intellectuelle (un livre dans une bibliothèque traitant d'un sujet particulier). Pour ce qui concerne la recherche intellectuelle il faudrait mieux parler de déduction (par exemple un personnage recherche dans la bibliothèque un livre traitant d'un légende Ukrainienne, il trouvera grâce à Recherche différents ouvrages traitant soit de Légendes, soit de l'Ukraine).

SC : le personnage remarque du premier coup d'oeil si un objet est dissimulé ; repère tout de suite les ouvrages ou les passages cherchés.

EC : il ne remarquerait pas une vache dans un couloir, alors un objet dissimulé ! Il a trouvé des ouvrages traitant de tout et n'importe quoi, mais pas consacrés au sujet qui l'intéresse.

SAUTER

En longueur, en hauteur, mais également en profondeur. Le MJ peut modifier le pourcentage en fonction de l'encombrement du personnage ainsi que des conditions extérieures (il n'est pas facile de sauter d'un toit à un autre, lourdement chargé, et avec un vent contraire). Si le personnage rate son saut il peut faire un jet d'Equilibre pour se recevoir correctement, s'il le rate il peut se blesser (tout dépend de la situation).

SC : il a fait un saut magnifique, et se reçoit parfaitement, son saut ne lui a pas fait perdre un instant.

EC : Quelle maladresse ! Il tombe lamentablement ! S'il rate son jet d'Equilibre, il peut se faire très mal.

SE DEPLACER EN SILENCE

L'art et la manière de se déplacer sans bruit. Le jet est modifié en fonction de ce que porte le personnage (une armure de métal n'est pas très discrète), ainsi qu'au niveau de veille ou d'éveil des personnes susceptibles de l'entendre.

SC : le personnage est plus silencieux qu'un chat, personne n'entend le moindre bruit.

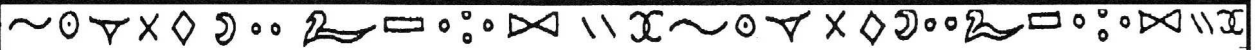
EC : un éléphant dans un magasin de porcelaine serait plus discret que le personnage.

SOIGNER LES MALADIES

Prescrire les médicaments adéquates en fonction de la gravité de la maladie. Mais également soigner les blessures graves, et réduire les fractures. Car il n'y a pas de spécialistes, et les médecins doivent pouvoir tout faire. N'oubliez pas non plus que beaucoup de maladies sont incurables. Dans ce cas le médecin peut prolonger un peu plus l'agonie du malade.

SC : le médecin a donné les bonnes prescriptions, le malade est sur pied en un rien de temps.

EC : le médecin n'a pas prescrit les bons médicaments, l'état de son patient empire. Dans le cas d'une blessure, celle-ci s'infecte. Si la maladie ou la blessure était très grave, le patient peut succomber.



TORTURER

Le pouvoir de faire parler les gens réticents, et par des méthodes très contestables. Pour déterminer si un personnage parle sous la torture, comparer le niveau de réussite du bourreau en Torturer à celui du personnage en Volonté. La première fois le personnage lance sous Volonté fois 5, la deuxième fois 4, etc..., la cinquième et les suivantes fois 1.

Le personnage doit réaliser le même niveau de succès que le bourreau ou mieux pour ne pas parler.

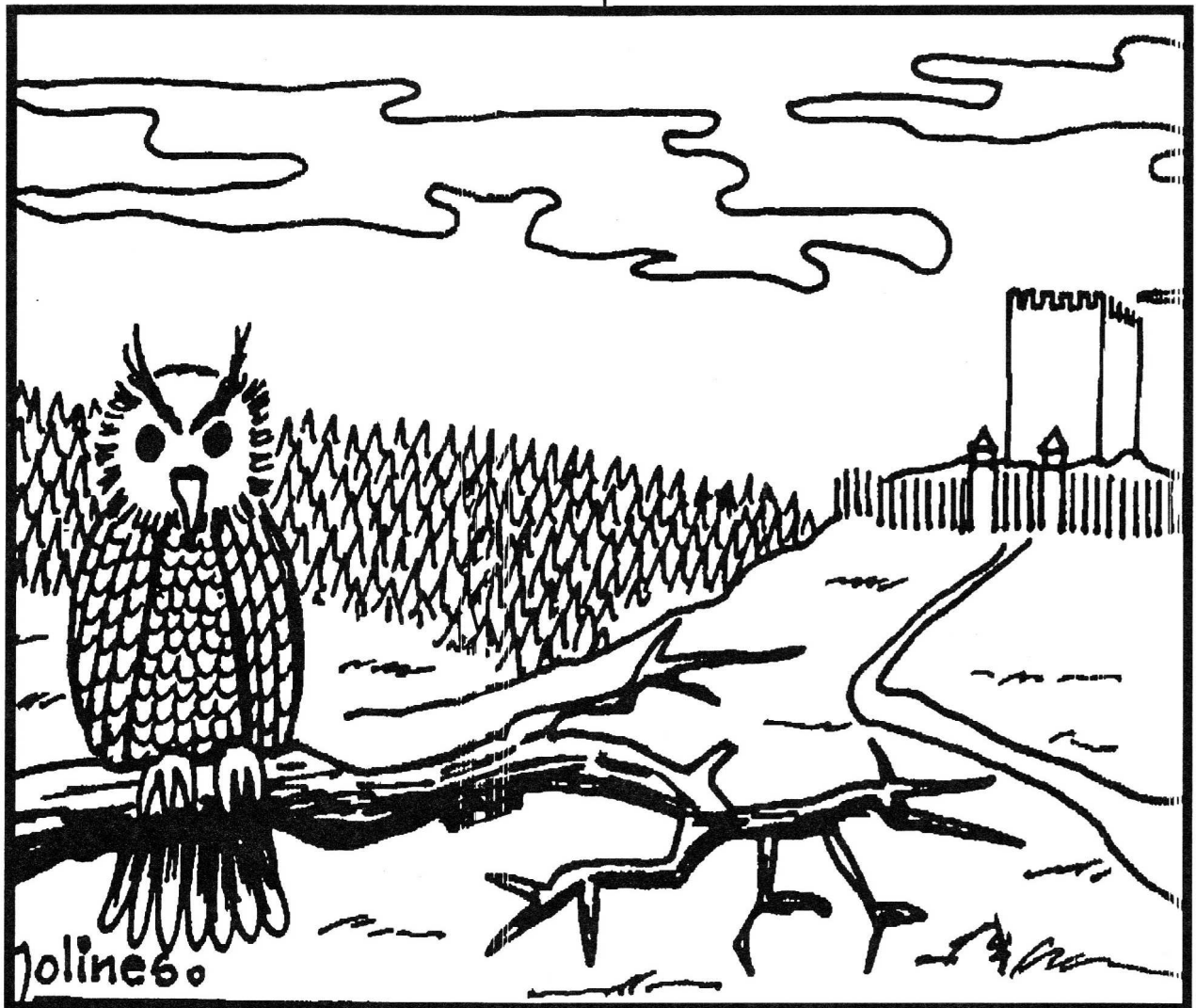
EC : le bourreau a mal évalué la résistance de sa victime, s'il fait encore un autre EC lors du même interrogatoire, il la tue.

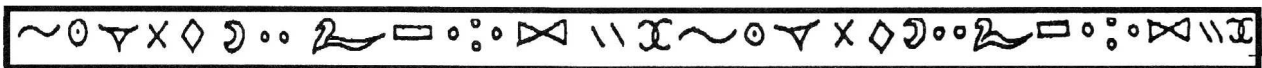
US ET COUTUMES

La connaissance des traditions dans différentes régions et villages. Permet de ne pas faire de gaffes lors d'une cérémonie villageoise.

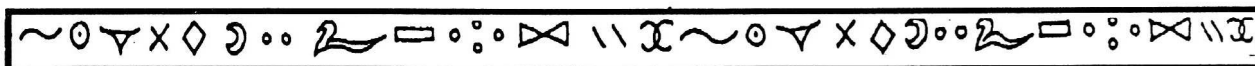
SC : le personnage est parfaitement au courant des traditions, et même par qui elles ont été instituées, et dans quel but.

EC : il ne se souvient de rien, et peut même confondre cette tradition avec une autre.



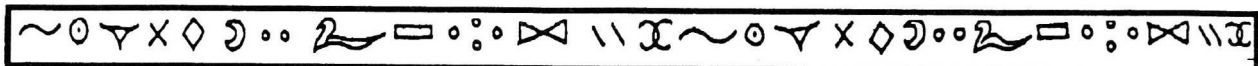


Nolines.



COMBAT

INTRODUCTION	42
COMPÉTENCES DE COMBAT	42
- Acquisition - Calcul	
BASE DE COMBAT	42
- Base d'attaque des armes de corps à corps - Base d'attaque des armes de lancer - Base de parade	
POURCENTAGE DE DÉPART	43
- Attaque - Parade	
NIVEAUX DE MAÎTRISE	43
- Utilisation - Détermination - Augmentation - Succès critique - Échec critique	
ARMES	45
- Table des armes	
SEQUENCE DE COMBAT	47
- Round de combat - Actions : attaque, parade, contre-attaque, esquive, mouvement - Initiative - Modificateurs : d'attaque, de contact, des armes de lancer, communs - Attaques spéciales : à cheval, visée, en percussion - Succès critique - Échec critique - Tables des échecs critiques	
DOMMAGES	50
- Effet de la perte d'endurance - Récupération des points d'endurance - Table de localisation - Tables des séquelles - Effet des séquelles	
ARMURES	54
- Table des armures - Description des armures	
DESCRIPTION DES ARMES	56
- Armes de contusion - Dagues - Épées - Armes d'hast - Haches - Arcs et arbalètes - Armes de lancer - Armes à feu - Boucliers	



INTRODUCTION

Le combat dans les jeux de rôles, et plus particulièrement dans la Terre Creuse n'est pas, et ne doit pas être prédominant. C'est pour cela que les combats sont, comme dans la réalité, très meurtriers afin d'inciter les joueurs à entamer le dialogue plutôt que le combat avec les PNJ.

Mais les combats existent et c'est pour cela que nous avons créé des règles que nous avons voulues à la fois réalistes et faciles à gérer en cours de partie.

AVERTISSEMENT

La mise en place des compétences de combat pour les joueurs débutants peut s'avérer difficile du fait du nombre de variantes qu'elles contiennent. Toutefois nous avons essayé de les rendre le plus claires possible.

COMPETENCES DE COMBAT

ACQUISITION

A la création des personnages, suivant leurs occupations, les joueurs peuvent utiliser les points qui leurs sont attribués pour apprendre les armes, en plus de celles qu'ils ont gratuitement (s'ils en ont), ainsi qu'en dépensant des points de Compétences Optionelles.

En cours de jeu, par l'apprentissage ou par l'étude auprès d'un maître.

CALCUL

Le pourcentage de départ dans les compétences de combat se calcule de la même manière que les autres compétences. Il faut déterminer les Bases de Combat pour chaque personnage, puis, en croisant sur les tables appropriées la base de l'arme et son Niveau de Difficulté, on obtient le pourcentage de départ.

BASES DE COMBAT

Contrairement aux compétences, chaque arme n'a pas une base particulière, mais il y a trois Bases de Combat qui sont utilisées pour calculer le pourcentage de chaque arme, ces trois bases doivent être inscrites sur la feuille de personnage.

BASE D'ATTAQUE DES ARMES DE CORPS A CORPS

Le combat corps à corps comprend toutes les armes qui sont utilisées au contact d'un adversaire (ex : Epée Large)

La base du corps à corps est :
 $(FOR + DEX + INT + VOL)/4$

BASE D'ATTAQUE DES ARMES DE LANCER

Dans les armes de lancer sont comprises toutes les armes, qui utilisent des projectiles (ex : Arc Long ou Arquebuse à rouet), ainsi que les armes qui se lancent à la main (ex : Dague, Javelot).

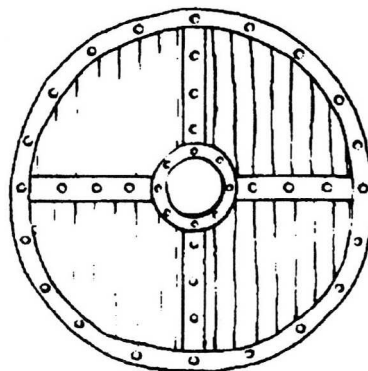
Note : pour lancer une arme en combat, c'est le pourcentage de l'arme qui est utilisé pour savoir si la cible est touchée, et non le pourcentage de la compétence Lancer.

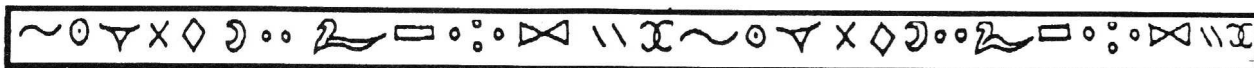
La base des armes de lancer est :
 $(DEX \times 2 + INT + ION)/4$

BASE DE PARADE

La base de parade est commune à toutes les armes, car même les armes de lancer tel que l'Arquebuse à rouet peuvent être interposées pour parer un coup d'épée.

La base de parade est :
 $(DEX + CON + INT + ION)/4$



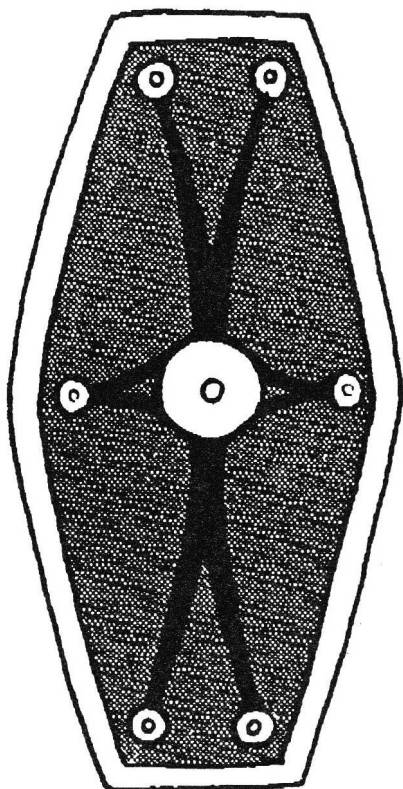


POURCENTAGE DE DEPART

ATTAQUE

Pour connaître le pourcentage de départ en attaque pour les armes croisez sur la table ci-dessous la base de l'arme (corps à corps ou lancer) avec son ND.

ND	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45



PARADE

Pour le pourcentage de départ en parade utilisez la même table que pour les compétences.

NIVEAUX DE MAITRISE

Les Niveaux de Maîtrise (NM) représentent la connaissance du personnage dans chaque arme. Plus il connaît l'arme qu'il emploie, plus il sera facile pour lui de toucher ses adversaires, et de leur faire des dommages plus importants en frappant à l'endroit juste, ainsi que de parer l'attaque d'un adversaire. Les Niveaux de Maîtrise varient de 0 à un maximum de 10.

UTILISATION DES NIVEAUX DE MAITRISE

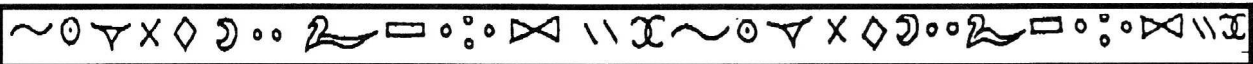
Les Niveaux de Maîtrise sont employés de quatre manières :

- Pour l'attaque, chaque Niveau de Maîtrise augmente le pourcentage d'attaque de 5% de cette arme (ex : un NM5 augmente l'attaque de 25%).
- Pour les dommages, chaque Niveau de Maîtrise augmente les dommages de l'arme d'un point (ex : un NM3 augmente les dommages de 3).
- Pour la localisation, chaque Niveau de Maîtrise permet de faire varier la localisation d'un coup (au choix du joueur) en plus ou en moins, jusqu'à un maximum égal au Niveau de Maîtrise (ex : un NM2 peut faire varier la localisation de 2 points maximum en plus ou en moins).
- Pour la parade, chaque Niveau de Maîtrise augmente le pourcentage de parade de 5% (ex : un NM2 augmente la parade de 10%).

DETERMINATION DES NIVEAUX DE MAITRISE

Au début du jeu, les personnages ont un Niveau de Maîtrise dans les armes qu'ils ont choisies égal à zéro. Ils peuvent les augmenter, en dépensant un point de compétence optionnelle par Niveau de Maîtrise supplémentaire, pour arriver au maximum à un Niveau de Maîtrise de 4 pour chaque arme.

Exception : les personnages qui ont comme occupation Maître d'Armes peuvent débiter le jeu à un Niveau de Maîtrise de 6 dans leurs armes.



AUGMENTATION DES NIVEAUX DE MAÎTRISE

Contrairement aux compétences ce n'est pas le pourcentage d'attaque ou de parade qui augmente mais le Niveau de Maîtrise de l'arme. Ainsi le Niveau de Maîtrise maximum étant de 10, le pourcentage de départ d'attaque et de parade maximum d'une arme sera son pourcentage de départ plus 50% (un NM10 augmente l'attaque et la parade de 50%). Un personnage peut augmenter son Niveau de Maîtrise dans une arme spécifique de deux manières :

Note : Si un personnage veut apprendre à manier une nouvelle arme qu'il ne maîtrise pas au début du jeu. Il ne peut le faire qu'auprès d'un Maître d'Armes, suivant la même méthode que l'apprentissage.

- Par expérience, pour un Succès ou un Echec Critique qu'il réalisera lors de l'aventure dans une arme. **Note :** un personnage ne peut faire qu'un seul jet par aventure et par arme, même s'il a réalisé plusieurs Succès/Echec Critique.

- Par apprentissage auprès d'un Maître d'Armes, pour cela il devra passer 100 heures d'instruction ce qui lui permettra de faire un jet pour atteindre le niveau de Maîtrise supérieur.

Les chances de passer au Niveau de Maîtrise supérieur dépendent du Niveau de Maîtrise actuel du personnage. Il doit lancer 1d100 et faire un jet égal ou inférieur au pourcentage de gain donné par le tableau ci-dessous :

NM actuel	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
% de gain	10%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	2%	2%	1%

SUCCÈS CRITIQUE

Le personnage obtient un Succès Critique, s'il tire avec son jet d'attaque un pourcentage égal ou inférieur à son Niveau de Maîtrise avec l'arme qu'il utilise (ex : un personnage qui a un NM5 en épée large obtiendra un Succès Critique s'il tire avec son jet d'attaque 5 ou moins). Les résultats d'un Succès Critique sont donnés dans le paragraphe Toucher un Adversaire.

ECHEC CRITIQUE

De la même manière qu'un personnage peut réaliser un très beau coup, il peut également le rater complètement. Il y a Echec Critique si le personnage tire avec son jet d'attaque un pourcentage égal ou supérieur à 90% plus son Niveau de Maîtrise dans l'arme employée (ex : un personnage qui a un NM6 en colichemarde subira un Echec Critique s'il fait à son jet d'attaque 96 ou plus). Les effets d'un Echec Critique sont donnés dans le paragraphe Toucher un Adversaire.

ARMES

La table suivante donne toutes les armes utilisées au sein de l'Impérium, beaucoup d'autres types d'armes sont utilisés dans les autres Empires, mais nous n'en parlerons pas ici.

Les armes sont classées par type d'appartenance (épée, dague, arme à feu, etc...), vous trouverez à la fin de ce chapitre une description complète des armes notées dans cette table.

Le port des armes est autorisé dans l'Impérium, mais dans la limite du raisonnable. un marchand ne pourra pas porter une Zweihander, qui est l'arme des Seigneurs des Runes ainsi que de certains Jarls. Ni se promener avec un bouclier à son bras. Par contre toutes les dagues, les épées à une main, les petites armes de lancer et les pistolets sont autorisés.



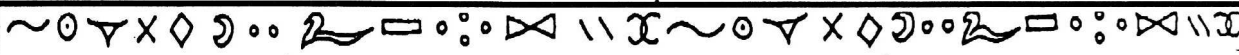
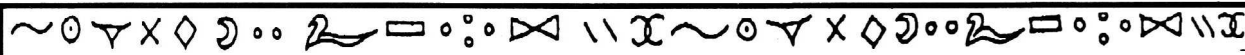


TABLE DES ARMES

NOM	Taille	Poids	Enc	Ini	T	E	C	FOR	DEX	Att	Par	NOTES
Baton	1.6	1.1	5	5	-	1d6	2d8	-	9	2	5	
Fléau à grains	1.5	1.5	5	8	-	-	2d8	9	10	4	9	
Fléau d'armes à chaîne	0.8	2.0	4	6	-	1d6	3d6	9	11	5	10	
Fléau de guerre	1.5	2.0	6	7	-	-	4d6	10	11	5	10	
Masse d'arme à ailettes	0.8	1.7	4	7	-	-	2d6+2	10	-	2	8	
Morningstar	1.1	2.0	4	7	1d6	-	2d8	9	-	3	8	
Couteau	0.2	0.2	1	1	1d3	1d6	-	-	-	2	8	
Dague à rouelle	0.4	0.5	1	2	-	1d8+2	-	-	-	2	6	
Kattar	0.4	0.5	1	2	-	2d6+6	-	-	-	4	8	spécial
Main gauche	0.5	0.5	2	3	1d6	1d6+4	1d3	-	-	3	3	spécial
Poignard biffide	0.4	0.4	1	2	-	2d8+2	-	-	-	3	7	
Poignard d'abordage	0.4	0.3	1	3	1d6	1d6+3	-	-	-	2	6	
poignard langue de boeuf	0.5	0.6	1	3	1d6+2	1d6	1d3	-	-	2	6	
Colichemarde	0.8	0.8	2	6	1d6+2	2d6+2	1d3	-	9	3	4	
Epée large	1.0	1.8	4	6	2d6+4	1d6+3	2d6	10	9	3	5	
Epée longue	0.8	1.6	3	6	2d6	2d8	1d6+2	9	8	3	4	
Espadon	0.9	2.1	4	6	3d8	2d6	3d6	10	8	4	7	
Estoc	1.1	0.8	3	7	1d6	3d6	-	-	10	4	7	
Sabre d'abordage	0.7	1.4	3	5	1d6+3	2d6	1d6	-	-	3	4	
Sauschwerter	1.1	1.7	4	7	2d6+6	2d6	1d6+2	10	8	4	7	
zweihaender	2.0	6.3	9	10/2	4d6	2d6+2	3d6	13	10	8	8	
Bardiche	1.5	4.0	8	9/1	2d8+4	1d6	2d8	11	8	3	9	
Chauve souris	2.5	2.5	8	10/1	1d8	3d8	1d8+2	9	8	4	9	
Corseque	1.6	2.5	7	9/1	1d6+2	3d6	-	10	9	4	9	
Esonton	2.5	3.0	8	10/1	1d6+2	2d8+6	2d6	11	10	5	9	
Faucille	1.8	1.8	6	8/1	2d6+6	-	-	8	8	5	9	
Goyarde	1.2	1.8	5	8/2	3d6	1d8	-	10	9	3	7	
Hallebarde	2.2	2.8	8	9/1	2d6+6	2d6	2d8	10	9	4	9	
Hache d'abordage	0.4	1.4	2	4	2d8	-	2d6	-	-	3	7	
Hache de bataille	0.8	2.1	4	6	3d8	3d6	3d6	9	8	4	8	
Arbalète à tour	0.8	1.2	5	10/-	-	3d6+6	-	9	9	3(0-20) 4(20-50) 5(50-100)	9	1.30' pour recharger
Arc court	1.0	1.0	3	10/-	-	2d6+4	-	8	8	4(0-20) 5(20-40) 6(40-80)	10	DEX<15 1tir/1md DEX<18 3tirs/2md DEX>18 2tirs/1md
Arc long	1.5 à	2.1	1.2	5	10/-	4d6	-	10	11	4(0-30) 5(30-80) 6(80-120)	10	IDEM
Anneaux à lancer	-	-	-	10/-	-	2d6+2	-	-	12	6(0-20) 8(20-40)	8	IDEM
Javelot	1.5	1.3	2	10/1	-	2d8+4	1d6+2	9	10	5(0-30) 7(30-50)	8	
Arquebuse à rouet	1.2	2.9	8	10/	-	5d6	-	-	10	6(0-30) 7(30-50)	10	60" pour recharger
couleuvrine à main	0.8	2.1	7	10/-	-	3d6	-	-	11	7(0-20) 8(20-40)	9	1.30' pour recharger
Pistolet à rouet	0.4	1.9	5	10/-	-	4d6	-	-	10	5(0-20) 7(20-30)	10	60" pour recharger
Pistolet 3 canons tournants	0.4	1.8	5	10/-	-	2d8+2	-	-	10	7(0-20) 8(20-30)	10	20" pour 1 canon
Pistolet hache combiné + hache	0.6	3.0	7	10/-	-	3d10	-	-	10	7(0-30)	-	60" pour recharger
Poitrinal à rouet	0.9	2.2	7	10/-	-	5d6+4	-	-	10	7(0-30) 8(30-50)	10	IDEM
Scopette 3 canons tournants	0.6	2.2	7	10/-	-	3d8	-	-	10	7(0-20) 9(20-40)	10	IDEM par canon
Bouclier cible encaiss. 5	0.2	0.8	2	1	-	-	1d3	-	8	8	2	spécial
Bouclier rond encaiss. 8	0.4	1.3	6	1	-	-	1d6	9	8	6	2	spécial
Ecu encaissement 8	0.7	1.8	8	1	-	-	1d6	10	8	6	1	spécial
Grd bouclier encaiss. 10	1.5	9.0	15	1	-	-	1d8	12	8	6	1	spécial
Pieds				3	1d3	1d3+1	1d3+1	-	6	1	-	
Poings				2		1d3	1d3	-	8	2	-	
Tête				1			1d6	8	-	3	-	



EXPLICATION DE LA TABLE DES ARMES

Nom : le nom de l'arme dans sa forme la plus employée. Les armes peuvent avoir des noms différents selon les Empires et certaines même selon les provinces de l'Impérium.

Taille : la taille approximative de l'arme. La taille des armes est donnée pour une personne de taille et de corpulence moyenne, certaines armes (surtout les épées) ont leur taille qui varie en fonction de la personne qui l'utilise. L'armurier les fait sur mesure pour chacun.

Poids : le poids approximatif de l'arme, comme la taille il est donné pour un utilisateur moyen. Il est susceptible de varier selon la personne qui commande l'arme à l'armurier.

Enc : l'encombrement de chaque arme. L'encombrement à la différence de la taille et du poids de l'arme, est le même pour toutes les armes de même type, quelle que soit la personne qui utilise l'arme. Car même si une arme fabriquée pour une personne très grande n'aura pas le même poids et la même taille que pour une personne normale, l'encombrement, lui, ne changera pas, puisqu'il est fonction d'un personnage qui utilise l'arme et non l'inverse.

INI : l'initiative de chaque arme. Représente la vitesse de l'arme, ainsi que l'avantage de sa longueur.

Dégats : les dégats qu'inflige chaque arme selon le type d'attaque. Il y a trois types d'attaques possibles : les attaques de Taille (T), portée avec le tranchant de l'arme par de larges mouvement latéraux ou de haut en bas, qui sont faites pour trancher. Les attaques d'Estoc (E) portées avec la pointe de l'arme dans un mouvement d'allongement du bras et du corps (les armes de lancer ont des dégats d'estoc car elles frappent avec la pointe), qui sont faites pour percer. Les attaques par Contusion (C) portée avec le plat ou avec la protubérance de l'arme de la même manière que les attaques de taille, mais ces attaques sont faites pour écraser.

Les dégats sont obtenus en lançant le nombre de dés appropriés selon le type d'attaque qu'a choisi le personnage. Si une arme n'a rien de noté dans un type d'attaque, cela signifie qu'elle ne peut porter des attaques de ce type.

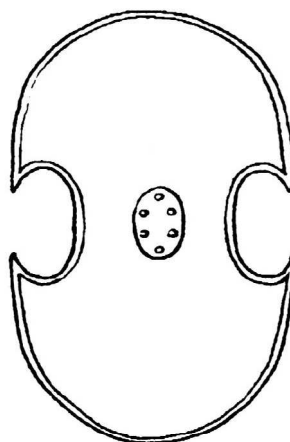
Caract : donne les caractéristiques minimales qu'il faut à un personnage pour pouvoir employer convenablement chaque arme. Si un personnage veut utiliser un arme alors qu'il n'a pas les caractéristiques suffisantes en Force (FOR) ou en Dextérité (DEX) il subira des malus, qui sont donnés au paragraphe Modificateurs d'Attaque.

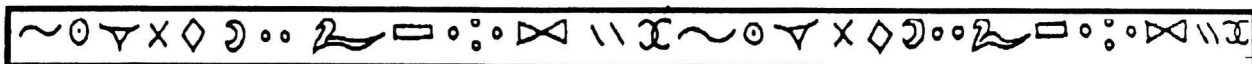
Niv Def : donne les Niveaux de Difficulté de chaque arme, pour pouvoir calculer son attaque (Att) et sa parade (Par) de départ en association avec les Bases d'Attaque et de Parade.

Certaines armes de lancer ont un ND différent selon la distance de tir. Pour ces armes calculer le pourcentage de départ pour toutes les distances indiquées par parenthèse.

Note : en annexe sont données différentes informations sur les armes de maniement plus particulier. Les armes qui sont annotées «spéciales» ont un mode d'utilisation expliqué dans leur description. Pour les armes à feu, est donné le temps de rechargement en secondes. Pour les arcs et les anneaux à lancer, le nombre de flèches que peut tirer un personnage en fonction de sa dextérité.

Encaissement : uniquement pour les boucliers. Donne les points de dégats que peut absorber un bouclier si le personnage est touché dans une localisation protégée par celui-ci.





SEQUENCE DE COMBAT

ROUND DE COMBAT

Les rounds de combat sont fractionnés en rounds de 10 secondes. Lors de chaque round les personnages peuvent réaliser différentes Actions de Combat. Le nombre d'actions qu'ils peuvent entreprendre est fonction de leur Dextérité. Le nombre d'actions est donné sur le tableau suivant :

Dextérité	1-5	6-14	15-19	20
Actions	1	2	3	4

ACTIONS

Les actions que peuvent réaliser les personnages sont au nombre de cinq : Attaque, Parade, Contre-attaque, Esquive, Mouvement. Les personnages qui peuvent faire plusieurs actions lors d'un round peuvent très bien faire plusieurs fois la même.

Si des adversaires ne peuvent pas réaliser le même nombre d'actions durant un round, les actions qu'ils ont en commun sont d'abord résolues ; puis celui qui en a le plus, fait son ou ses action(s) supplémentaire(s) sans que son adversaire ne puisse rien faire (exemple : un personnage possédant 3 actions en combat, un n'en possédant que 2. Les deux premières actions de chacun seront réalisées ensemble, et en ce qui concerne la troisième, le personnage la fera sans que son adversaire puisse faire quoique ce soit).

ATTAQUE

Le personnage attaque un adversaire. Pour cela il lance un dé de pourcentage et doit réaliser moins que son pourcentage d'attaque dans l'arme choisie, avec les modificateurs éventuels dus à la parade de son adversaire (s'il pare), et les différents bonus ou malus dus à la position des opposants ainsi qu'à l'état physique du personnage qui attaque. Si le personnage a réussi son attaque, il lancera son jet de localisation, puis les dommages. S'il est raté son action prend fin et on passe à la suivante.

PARADE

Le personnage cherche à parer l'attaque de son adversaire. Pour cela le joueur doit l'annoncer et son pourcentage de parade est déduit de l'attaque. Un personnage ne peut parer les armes de lancer. Une fois que le personnage a décidé de parer, son action est finie qu'il soit touché ou non. Le mode de parade dépend de l'arme employée, soit par l'interposition directe de l'arme, soit par le détournement de l'arme accompagné d'un mouvement du corps (un personnage ne va pas tenter d'arrêter un coup de Zweihander par l'interposition de son estoc, mais il cherchera à la détourner un petit peu en bougeant légèrement son corps).

CONTRE-ATTAQUE

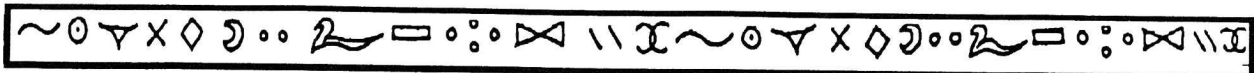
La contre-attaque est une action englobant l'attaque et la parade. Le personnage pare l'attaque éventuelle de son adversaire et lui porte une attaque. le personnage qui contre-attaque pare et attaque à demi pourcentage. Si son adversaire porte la première attaque, et que le personnage est touché, il attaquera quand même avec les malus éventuels dus au coup, sauf si évidemment il est dans l'incapacité. Il est impossible de contre-attaquer avec une arme de lancer.

ESQUIVE

L'esquive permet d'éviter toutes les attaques portées au contact. Un personnage peut également esquiver une arme de lancer, mais uniquement s'il voit le tireur, et il esquive à moitié pourcentage. Le jet d'esquive prend effet avant toute autre action même si le personnage qui esquive n'a pas l'initiative. Si le jet d'esquive est raté, les attaques de ses adversaires sont portées normalement. S'il est réussi le personnage esquivant ne peut pas se faire toucher. Que l'esquive soit ratée ou réussie, la prochaine action du personnage doit obligatoirement être une action de mouvement, soit pour se replacer dans le combat soit pour en fuir, ou tout simplement pour se relever.

MOUVEMENT

Le mouvement comprend toutes les actions qui ne comptent pas comme des actions offensives types, telle que avancer, reculer, dégainer une arme, monter ou descendre de cheval, etc... Si le personnage décide de se retirer du combat et qu'il n'a pas l'initiative, ses adversaires peuvent lui donner un coup dans le dos sans qu'il puisse répondre. S'il se retire et qu'il a l'initiative, ses adversaires pour rester au contact doivent également choisir une action de mouvement, sinon le personnage prend de l'avance sur ses opposants.



INITIATIVE

L'initiative se détermine selon trois facteurs que l'on additionne ensemble. Le premier est l'initiative intrinsèque à chaque arme donnée sur la Table des Armes. Le deuxième est le Niveau de Maîtrise du personnage dans l'arme qu'il emploie. Le troisième est un facteur aléatoire représenté en lançant 1d6.

L'initiative se détermine pour toutes les actions que les adversaires potentiels (par potentiels on considère les combattants au contact, mais également les tireurs, et les personnages qui pourraient intervenir dans le combat) ont en commun. Si un personnage en combat un autre et qu'il a une action de plus que son adversaire, il n'a pas besoin de calculer son initiative pour son action supplémentaire, il est le seul à faire quelque chose. Le personnage qui obtient l'initiative la plus élevée pour cette action choisit ce qu'il va faire, puis ensuite le deuxième avec l'initiative la plus élevée, etc... Un fois que tous les participants à un combat ont choisi leurs actions celui qui a réalisé l'initiative la plus élevée réalise son action, puis le deuxième, etc...

Si un personnage n'ayant pas eu l'initiative encaisse un coup, les conséquences éventuelles prennent effet immédiatement avant que lui même ne réalise son action. N'oubliez pas qu'une esquive est résolue avant toutes les autres actions, même si le personnage esquivant n'a pas l'initiative.

Note : si un personnage n'a pas d'armes en main, et qu'il ne désire pas faire une action offensive, l'initiative est calculée avec le poing comptant comme arme.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Un personnage attaquant peut subir des modificateurs de plusieurs sortes à son pourcentage d'attaque en plus ou en moins.

En premier, la parade de son adversaire pour les combats au contact. Les malus physiques dus à la perte de points d'endurance, et les malus d'encombrement s'appliquent également de la même manière que pour les compétences.

Il y a d'autres modificateurs, qui eux dépendent de la situation de l'attaquant et de sa cible. Ces modificateurs sont classés en trois catégories : les modificateurs s'appliquant uniquement aux armes de contact, ceux s'appliquant uniquement aux armes de lancer, et ceux s'appliquant aux deux.

Note : tous les modificateurs sont cumulatifs.

MODIFICATEURS DE CONTACT

-Cible à terre	+ 25 %
-Avantage de la hauteur	+ 10 %
-Combattre à terre	- 20 %
-Utiliser un grand bouclier	- 30 %

MODIFICATEURS DES ARMES DE LANCER

- Cible en mouvement	- 10 % à - 30 %
- Cible à moitié dissimulée	- 20 %
- Cible invisible	- 50 %

MODIFICATEURS COMMUNS

-Cible surprise	+ 20 %
-Attaque dans le dos	+ 10 %
-Viser une partie précise	- 30 %
-Utiliser une arme de la mauvaise main	- 20 %
-Utiliser une arme à deux mains, à une main	- 30 %
-Ne pas avoir la FOR pour utiliser une arme	- 20 %
-Ne pas avoir la DEX pour utiliser une arme	- 25 %

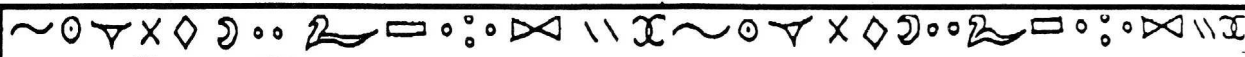
ATTAQUES SPECIALES

ATTAQUE A CHEVAL

Les attaques montées sont résolues de la même manière que les attaques normales, à cette exception près que le personnage, pour réussir une attaque, doit d'abord réussir un jet sous la compétence Monter à cheval. S'il le rate, il n'a pas besoin de faire un jet d'attaque car il n'a pu contrôler son cheval pour porter une attaque.

ATTAQUE VISEE

Si un personnage veut viser une localisation précise il subit déjà à son jet d'attaque un modificateur de - 30 % . Si son attaque rate, il ne se passe rien. Si son attaque réussit, il lance uniquement 1d10 sur la Table de Localisation pour connaître l'intensité de son coup, sur la localisation qu'il avait visé.



ATTAQUE EN PERCUSSION

Pour cette attaque, le personnage essaie de se forcer un passage parmi ses adversaires, en courant l'épaule ou le bouclier en avant. Dans ce cas le personnage ne lance pas un jet d'attaque mais doit lancer 1d100 sous la force, multiplier par un pour chaque fois deux mètres parcourus (exemple : un personnage veut forcer le passage maintenu par un homme, il court sur 6 mètres, il devra donc réaliser un jet inférieur ou égal à sa force x 3), le multiplicateur le plus grand que peut avoir un personnage est cinq. La ou les personnes qui reçoivent la charge doivent aussi lancer un dé sous leur force et multiplier par la différence du multiplicateur de l'attaquant à cinq (exemple : en reprenant l'exemple ci-dessus, le personnage arrêtera son opposant en réussissant un jet sous force x 2). si l'attaque est réussie le ou les personnage(s) recevant ayant raté leurs jets de force tombe(nt) à terre, ceux qui l'on réussi restent debout. Si l'attaque est ratée, il ne se passe rien. Il est possible d'esquiver les attaques en percussion.

SUCCES CRITIQUE

Il y a un succès critique si à son jet d'attaque un personnage obtient un nombre égal ou inférieur à son Niveau de Maîtrise dans cette arme.

Si un personnage obtient un succès critique à son attaque, il gagne déjà la chance de pouvoir augmenter son Niveau de Maîtrise. Mais en plus il occasionne les dégâts maximum que peut faire son arme dans le style d'attaque choisi sans lancer de dés (ex : une épée large sur un coup de taille occasionnera 16 points de dégâts). A ces dégâts viendront bien sûr s'ajouter les dommages occasionnés par la Table des Localisations, ainsi que par le Niveau de Maîtrise du personnage dans cette arme.

ECHEC CRITIQUE

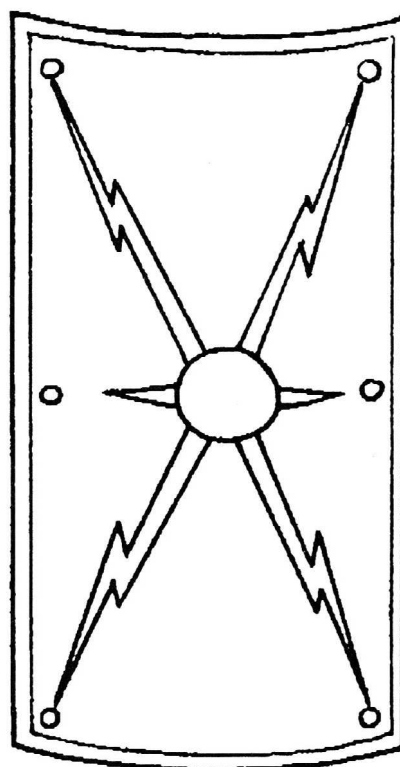
Il y a un échec critique si le personnage obtient à son jet d'attaque un pourcentage égal ou supérieur à 90 plus son Niveau de Maîtrise (ex : un personnage avec un NM5 fait un échec critique sur un jet de 95 ou plus).

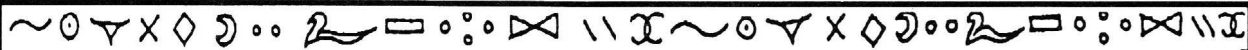
Si un personnage fait par mégarde un échec critique, il faut tirer sur la table ci-dessous pour savoir ce qui lui arrive, les résultats des tables interviennent immédiatement avant les actions des autres personnes présentes. Un échec critique permet quand même de pouvoir réaliser un jet pour augmenter.

Note : si un résultat sur la table ne peut s'appliquer, il ne se passe rien (ex : perte du bouclier, alors que le personnage n'en a pas).

TABLE DES ECHECS CRITIQUES

- 01-25 Perte de l'initiative 1rnd
- 26-35 Déséquilibre et perte de la parade et de l'initiative 1rnd
- 36-50 Le bouclier se décroche et tombe à terre
- 51-60 Fausse manoeuvre, le personnage tombe à terre
- 61-70 Mauvais coup, l'arme part au loin, 1d3rnd pour la récupérer
- 71-80 Complètement raté, l'arme frappe sur du dur et se casse
- 81-85 Le personnage tombe à terre et se blesse 1d6PE
- 86-90 Le personnage se frappe la jambe avec son arme, lancer les dégâts
- 91-95 Faux mouvement, le personnage frappe son compagnon le plus proche
- 96-00 Le personnage se jette sur l'arme de son adversaire dégâts maximum.





DOMMAGES

Une fois que le personnage a porté son attaque avec succès, il détermine les dommages qu'il occasionne à son adversaire. Pour cela il lance d'abord 1d100 pour déterminer la localisation de son coup ainsi que son intensité. Ce dé est modifié en plus ou en moins au choix du joueur par son Niveau de Maîtrise. Une fois ce jet lancé, les résultats éventuels sont appliqués, et le personnage lance les dés des dégâts en fonction de l'arme et du style d'attaque employé. A ces dommages il additionne son Niveau de Maîtrise ainsi que les dommages supplémentaires, donnés par la Table de Localisation.

Les dommages qui n'ont pas été encaissés par l'armure et /ou le bouclier sont retirés aux points d'Endurance de la cible.

EFFET DE LA PERTE D'ENDURANCE

Tout d'abord le premier effet est la diminution en elle-même de l'Endurance, c'est à dire de la force vitale du personnage. La perte de points d'Endurance fait également baisser les pourcentages des compétences physiques ainsi que des attaques et de la parade.

Si un personnage perd plus de 25 % de ses points d'Endurance en un seul coup, il subit une blessure grave. Cela n'a pas de conséquences immédiates, mais les blessures graves ne peuvent se soigner toutes seules, il faut l'intervention d'un médecin.

Si un personnage perd plus de 50 % de ses points d'Endurance de départ en un seul coup il est KO, c'est à dire qu'il ne peut plus faire aucune action offensive et qu'il pare et esquive à demi pourcentage pour 1d6rnd.

Si un personnage perd plus de 75 % de ses points d'Endurance de départ en un seul coup il tombe inconscient pour 1d6 minutes. Un personnage inconscient est à terre et ne peut rien faire tant qu'il ne revient pas à lui.

Si un personnage perd tous ses points d'Endurance du fait des coups qu'il a reçus lors d'un combat, il meurt...

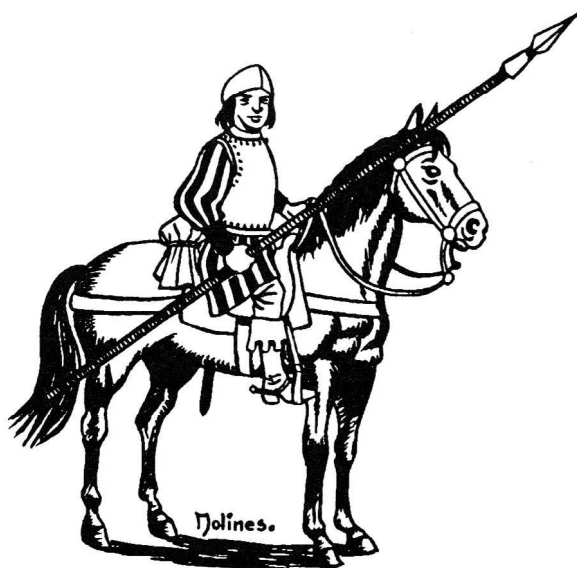
Mais s'il n'a plus de points d'Endurance, mais pas uniquement du fait du combat (s'il en a perdu du fait d'une longue course juste avant le combat), et que le total des points perdus ne dépasse pas son Endurance de départ, il n'est pas mort mais dans le coma. Le personnage reste dans le coma pour 1d100 heures, au bout de ce laps de temps il lance 1d100 sous sa Constitution x 5, s'il réussit il arrive à sortir du coma, s'il le rate il ne pourra être réanimé uniquement que par assistance médicale. Pour sortir quelqu'un du coma, un médecin doit réussir un succès critique dans sa compétence Soigner Maladies. S'il obtient un échec critique, le personnage meurt.

RECUPERATION DES POINTS D'ENDURANCE

Un personnage récupère les points d'Endurance naturellement au rythme d'un cinquième de sa Constitution par heure. On récupère des points d'Endurance selon cette méthode pour une blessure grave.

Un personnage peut également bénéficier de l'aide de quelqu'un d'autre, ou de lui même en ce qui concerne les Premiers Soins (le nombre de points d'Endurance regagnés grâce aux premiers soins sont donnés dans la description des compétences). Un succès critique en premiers soins permet de soigner une blessure grave.

La méthode la plus efficace, et souvent la plus sûre, pour se retaper après un combat est encore d'aller consulter un médecin. Un médecin double le nombre de points d'Endurance récupérés pour le même nombre d'heures. Il soigne les blessures graves en réussissant un jet sous sa compétence Soigner les Maladies.



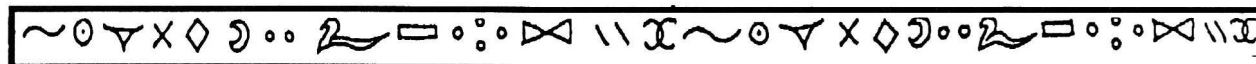
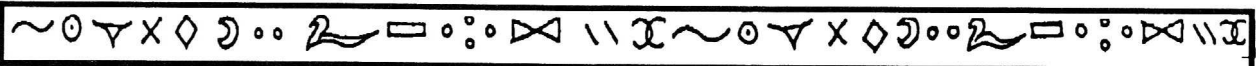


TABLE DE LOCALISATION

La table ci-dessous donne la localisation et les dommages additionnels, s'il y en a, pour chaque coup porté.
Pour lire le résultat sur la table croisez le chiffre des unités et dizaines donné par le d100 de localisation.
Le résultat de ce dé peut être modifié ou non, au choix du joueur, par le Niveau de Maîtrise du personnage dans l'arme employée.

TETE UNITE DIZAINE	0	BRAS GAUCHE 1	BRAS DROIT 2	THORAX 3-4	ABDOMEN 5-6	BAS- VENTRE 7	JAMBE DROITE 8	JAMBE GAUCHE 9
	0	1	2	3-4	5-6	7	8	9
0	Tête tranchée mort	Bras ballant inutilisable +10PE*	Bras ballant inutilisable +10PE*	Cage thoracique enfoncée mort	Tombe inconscient +15PE*	Bassin cassé PAR-10% perte INI +10PE	Tombe à terre PAR-10% perte INI +10PE*	Tombe à terre PAR-10% perte INI +10PE*
1	coma +15PE*	PAR-40% +10PE*	TOU-40% perte INI +10PE*	Evanoui +15PE	Tombe TOU-30% PAR-30% perte INI +10PE	PAR-05% perte INI 2RND +10PE	TOU-20% perte INI +10PE*	TOU-20% perte INI +10PE*
2	K.O TOU-20% PAR-30% perteINI +10PE*	PAR-20% +10PE	TOU-20% perteINI 2RND +10PE	Tombe TOU-40% PAR-20% perteINI +10PE	Plier en 2 TOU-20% PAR-20% perte INI +10PE	perte INI 2RND +5PE	TOU-10% perteINI +5PE	TOU-10% perteINI +5PE
3	Etourdi2RND TOU-10% perteINI +10PE	PAR-10% +5PE	TOU-10% perteINI +5PE	Reculé TOU-20% PAR-10% perteINI +10PE	TOU-10% PAR-10% perteINI +5PE	perteINI 1RND	TOU-05% perteINI 2RND +1PE	TOU-05% perteINI 2RND +1PE
4	Etourdi1RND TOU-10% PAR-10% perteINI +5PE	+5PE	perteINI 1RND +5PE	Respiration coupée perteINI 1RND +4PE	TOU-10% perte INI 1RND +5PE	PerteINI 1RND +1PE	PerteINI 1RND	PerteINI 1RND
5	Jolie PAR-05% +5PE	+5PE	+5PE	PerteINI 1RND +5PE	PerteINI 1RND +5PE	+1PE	PerteINI 1RND	PerteINI 1RND
6	Pas mal dutout +5PE	+5PE	+1PE	PerteINI 1RND +1PE	PerteINI 1RND +1PE	Coup normal	Coup normal	Coup normal
7	Peu mieux faire 1PE	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal
8	BOF Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal
9	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal	Coup normal



EXPLICATION DE LA TABLE DE LOCALISATION

Pour trouver le résultat sur la table croisez le chiffre des unités et celui dizaines donné par le jet de localisation.

Certaines explications peuvent paraître impossibles vu le style d'attaque effectué, par exemple : tête tranchée, alors que le personnage frappe en contusion, ce n'est pas grave l'explication est uniquement une image pour se représenter la violence du coup reçu. En reprenant l'exemple ci-dessus, la tête n'a pas été tranchée, mais écrasée, ce qui ne change pas le résultat, celui qui encaisse un tel coup est mort.

Note : sur la Table de Localisation, pour les résultats des coups au bras les personnages ont été considérés comme droitiers et donc utilisant leurs armes de la main droite. Si un personnage est gaucher, et/ou utilise son arme de la main gauche inverser les résultats du bras droit avec ceux du bras gauche. Si un personnage utilise une arme à deux mains, les résultats des deux bras sur un coup à l'un des bras. Exception : la perte de points d'Endurance se cumule pas.

Mort : le coup a été tellement puissant qu'il tue sur le coup le personnage. Ni l'armure, ni le bouclier ne sont efficaces.

Coma : le personnage tombe dans le coma pour 1d100 heures, il peut se réveiller si au bout de ce laps de temps il réussit un jet sous CON x 5, s'il le rate, seul un médecin pourra le ranimer.

Inconscient : le personnage s'écroule à terre inconscient pour 1d6 heures. Il ne peut rien faire du tout tant qu'il n'est pas revenu à lui, il ne peut être réanimé avant la fin du temps donné par le dé.

Evanoui : le personnage s'évanouit pour 1d6 minutes. Il peut être réanimé avant par l'intervention d'une autre personne, à grand renfort de claques et de seaux d'eau.

KO : le personnage a été sonné par le coup il est KO pour 1d6 rounds. Il ne peut faire aucune action offensive, et pare et esquive à demi pourcentage.

Etourdi : identique à KO avec les mêmes effets, sauf que l'étourdissement dure un nombre de rounds limité.

Tombe : le personnage tombe par terre du fait de la violence du coup, ou de sa localisation. Il mettra 1d6 rounds pour se relever.

Perte INI : le personnage perd l'Initiative jusqu'à la fin du combat. Il fera toujours ses actions en dernier. Si deux ou plus adversaires perdent l'initiative lors d'un même combat, refaites une Initiative normale pour eux.

Perte INI Xrnds : identique à perte INI, mais pour un nombre de rounds limités.

TOU-XX% : le personnage déduit de son attaque le pourcentage indiqué.

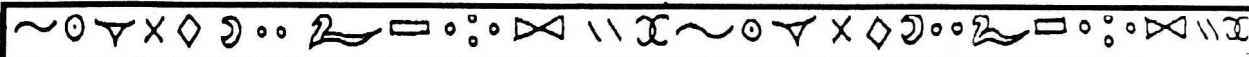
PAR-XX% : le personnage déduit de sa parade le pourcentage indiqué.

+ XX PE : le personnage subit en plus des dommages normaux le nombre de points d'Endurance indiqué. Ce nombre s'additionne aux dommages subis, c'est à dire que l'armure et/ou le bouclier peuvent les encaisser avant qu'ils soient retirés à l'Endurance du personnage.

***** : indique que le personnage subit une séquelle du coup qu'il vient de recevoir. Il faut tirer sur les Tables des Séquelles pour savoir ce qui se passe.

Note : les résultats de la Table de Localisation, et des Tables des Séquelles prennent effet immédiatement après le coup reçu. Tous les résultats sont cumulatifs. Par exemple : un personnage peut perdre 20 % à son attaque lors d'un coup, puis perdre de nouveau 10 %, ce qui lui fera un malus de 30 % à son pourcentage d'attaque.





TABLES DES SEQUELLES

1D10

TETE

- 1 Perte d'un oeil : -5 APP/-5% TOU/-10% PAR/-5 INI
- 2 Nez écrasé : -7 APP
- 3 Machoire fracturée : -2 APP/Difficultés d'élocution/ -10% Langues
- 4 Perte d'une oreille : -2 APP
- 5 Pomme d'adam écrasée : Difficultés de respiration et d'élocution / -10% Langues
- 6 Cuir chevelu entaillé : -8 APP
- 7 Cicatrice apparente : -1 à -6 APP
- 8 Cicatrice non apparente
- 9 Oeil au beurre noir
- 0 Ouf !

BRAS

- 1 Bras cassé : 2 mois d'immobilité
- 2 Bras définitivement déformé : -15% TOU/ -10% PAR
- 3 Doigt sectionné
- 4 Coude cassé : 6 mois d'immobilité
- 5 Bras paralysé : -50% pour toute activité avec le bras
- 6 Main sectionnée
- 7 Articulation de la main broyée : 6 mois de récupération
- 8 Epaule démise
- 9 Contusions diverses
- 0 Sauvé !

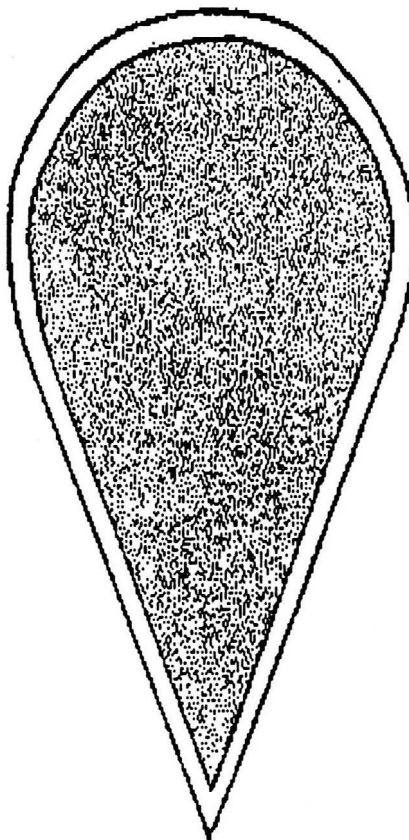
JAMBES

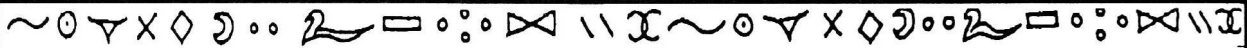
- 1 Muscles endommagés : 1 mois de récupération
- 2 Tibia cassé : 2 mois de récupération
- 3 Jambe sectionnée : mobilité réduite/ vive le pilon !
- 4 Pied coupé : mobilité réduite
- 5 Cheville brisée : 2 mois de récupération/ mobilité réduite
- 6 Pied écrasé : 6 mois de récupération
- 7 Foulure : 1 mois de récupération
- 8 Crampes : ça fait mal !
- 9 Contusions diverses
- 0 Rien de cassé !

EFFETS DES SEQUELLES

Les effets des Tables des Séquelles sont permanents sauf si on a noté un temps de récupération. Pour tous les membres cassés ou brisés il faut que ce soit un médecin qui les répare, la compétence premiers soins ne permet pas de réduire les fractures.

Les effets des Tables sur les caractéristiques et les compétences sont permanents. Les moins à l'Apparence peuvent être annulés par la chirurgie esthétique, mais cette technique n'étant pas encore très au point, le médecin qui opère doit réussir un SC pour redonner au personnage son apparence d'avant. Un SN ne change rien. Un EN fait perdre 1d3 points d'Apparence supplémentaire(s). Un EC fait perdre 1d10 points d'Apparence supplémentaire(s).





ARMURES

L'Impérium autorise le port des armures tant que le métal n'apparaît pas sur leur extérieur. Les armures de métal sont réservées aux Jarls, à l'armée, à la milice, à la Fraternité Runique et à la Sainte-Vehme.

Sur la table ci-dessous ne sont pas notés que les armures à proprement parler, mais également des vêtements, c'est à dire tout ce qui peut offrir une protection aussi mince soit elle à une personne. Les armures ont un rôle de protection, c'est pour cela que chaque armure possède un nombre d'encaissement selon le style d'attaque qu'il faut soustraire aux dommages subits par le personnage la portant.

TYPES	ENCAISSEMENT			Kg	Enc
	T	E	C		
Vêtement léger*	1	0	0	1.3	0
Vêtement moyen*	2	0	0	2.5	1
Vêtement lourd**	3	1	1	3.7	3
Cuir léger*	3	2	1	5.0	2
Cuir renforcé*	3	3	1	5.0	3
Cuir bouilli*	4	5	1	5.0	3
Cuir matelassé*	4	2	3	5.0	4
Pourpoint cuir léger*	3	1	1	6.0	5
Pourpoint cuir renforcé*	4	3	1	6.0	6
Byzantine cuir léger	6	5	2	7.5	8
Byzantine cuir renforcé	7	5	2	10.0	9
Byzantine cuir bouilli	8	7	3	10.0	9
Byzantine cuir matelassé	6	4	4	10.0	10
Ecaille cuir renforcé**	7	6	2	10.0	12
Ecaille cuir bouilli**	8	7	3	10.0	12
Ecaille métal**	9	8	4	20.0	15
Côte de maille**	7	6	4	20.0	18
Double côte de maille**	9	7	5	22.0	22
Armure de plaques**	11	11	8	25.0	26
Armure plaques renf.**	12	12	10	25.0	28
Maximilienne**	16	16	16	43.0	35

Nom: Le nom de l'armure sous sa forme la plus courante et la plus noble (par exemple la Maximilienne porte comme surnom "la grosse").

Encaissement: La valeur d'encaissement selon le type d'attaque de taille, d'estoc, ou par contusion.

Poids: Le poids de l'armure dans sa forme normale. Le poids de l'armure n'est donné qu'à titre indicatif pour un individu moyen, il varie selon la taille et la corpulence de la personne qui commande l'armure.

Enc: L'encombrement total de l'armure, qui ne varie pas en fonction de la corpulence du porteur. Pour connaître l'encombrement des pièces d'armure selon la partie du corps couverte par rapport à l'encombrement total, se reporter au tableau suivant.

Tête: 10% Bras: 10% Thorax: 20%
Abdomen: 10% Bas-ventre: 10% Jambe: 15%

Note: Le pourcentage pour les bras et les jambes est donné unitairement, bien qu'il soit rare de trouver quelqu'un portant deux jambières différentes.

Les armures suivies d'une étoile (*) indique qu'elles peuvent se porter sous les armures suivies de (**). Dans ce cas additionnez l'encombrement des deux armures et multipliez le par 1.5. Ce qui représente la difficulté de mouvement due au port de deux armures superposées.

DESCRIPTION DES ARMURES

Les armures sont classées en fonction de leur protection et de leur encombrement dans un ordre croissant. Il est également indiqué pour chaque armure la forme la plus courante sous laquelle on peut la rencontrer.

VETEMENT LEGER

Les vêtements légers sont des habits de lin ou équivalent. On peut considérer que tout le monde a une protection égale au vêtement léger, sur tout le corps sauf peut être sur la tête à moins de porter une cagoule ou un bonnet.

VETEMENT MOYEN

Les vêtements moyens sont en daim ou en peau. Ce peut également être deux ou trois couches de vêtements légers superposées.

VETEMENT LOURD

Les vêtements lourds sont des fourrures, ou des habits d'hiver. Il est rare de trouver des jambières de fourrures ailleurs que dans les campagnes ukrainiennes.

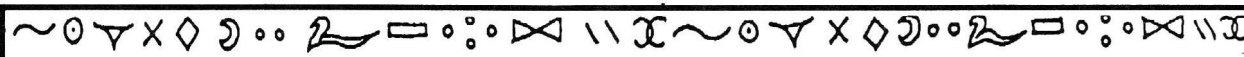
CUIR LEGER

Le cuir léger a une épaisseur d'à peu près deux millimètres, ce peut être un tablier de forgeron par exemple. Il est rare de trouver des armures de cuir léger complètes, ou même utilisées comme jambières, brassières ou cagoule.

CUIR RENFORCE

Le cuir renforcé est un cuir normal mais tiré d'animaux pour avoir une épaisseur d'à peu près cinq millimètres. Comme le cuir léger il est rare de trouver une armure complète, en brassière, ou en cagoule, par contre beaucoup de cavaliers le portent en jambières et sur le bas-ventre pour éviter les frottements de la selle.





CUIR BOUILLI

Le cuir bouilli lui, contrairement au précédent est une véritable armure. Une armure de cuir bouilli doit être faite sur mesure. Elle est obtenue en plongeant plusieurs fois le cuir dans de l'huile à ébullition. L'armure de cuir bouilli se trouve le plus souvent sous sa forme complète.

CUIR MATELASSE

Le cuir matelassé est fait de deux couches de cuir rembourré par du lin. Il est rare de trouver une armure de cuir matelassé complète, le plus souvent il se porte sous forme de veste.

POURPOINT

Il existe deux sortes de pourpoints : le pourpoint de cuir léger, et de cuir renforcé. Mais quelque soit le cuir employé, sa conception est la même, c'est une armure de cuir renforcée par des clous et de petites plaques de métal. Le pourpoint se trouve le plus souvent sous la forme de veste.

BYZANTINE

Il existe quatre types de byzantines différents faites à partir des quatre types de cuir existant : léger, renforcé, bouilli ou matelassé. La conception des byzantines est la même : ce sont des plaques de métal prises entre deux épaisseurs de cuir. Cette armure est plus rigide que les pourpoints, et il n'est pas rare de trouver des armures complètes.

ECAILLE

Les armures d'écailles sont de trois styles, en cuir renforcé, bouilli ou en métal. Ce sont des plaques de métal rivetées sur un support de cuir. Elle ressemble un peu au pourpoint dans sa conception mais les plaques de métal sont beaucoup plus grandes et occupent plus d'espace. Cette armure est le plus souvent portée sous forme de veste et de brassière.

COTTE DE MAILLE

La cote de maille est réalisée à partir d'anneaux de métal tréssés ensemble. La cote de maille est lourde du fait du matériau employé, mais garde une relative souplesse. La cote de maille se porte le plus souvent sous forme de veste descendant également sur les jambes jusqu'à mi-cuisses, mais elle est également portée sous sa forme complète bien que plus rarement.

DOUBLE COTE DE MAILLE

La double cote de maille est identique à la cote de maille excepté que chaque anneau est doublé, ce qui lui assure une plus grande protection, mais également un plus grand poids. Elle se porte de la même façon que la cote de maille.

ARMURE DE PLAQUES

L'armure de plaques est constituée uniquement de plaques de métal rivetées ensemble. Les différentes pièces de l'armure sont maintenues sur le corps à l'aide de lanières de cuir. L'armure de plaques se porte généralement complète pour les batailles, et pour la vie de tous les jours uniquement en cuirasse couvrant le thorax, l'abdomen et le bas-ventre.

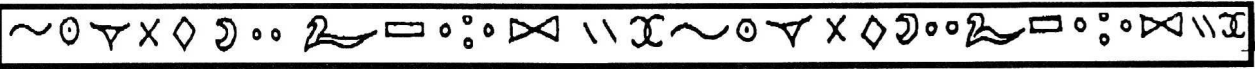
ARMURE DE PLAQUES RENFORCES

Identique à l'armure de plaques classique excepté le fait que certaines plaques ont été renforcé par l'ajout de plaques supplémentaires aux endroits les plus vulnérables.

MAXIMILLIENNE

La Maximillienne est la reine des champs de bataille. C'est une armure de plaques, mais dont le métal a été soigneusement traité. La Maximillienne est la plus lourde des armures, elle ne se porte que complète. Du fait de son poids et de sa complexité, il faut deux bonnes heures pour l'enfiler, et à l'aide de deux assistants compétents. Si un personnage tombe avec





DESCRIPTION DES ARMES

Les armes sont classées selon leur groupe d'appartenance. Pour chacune d'elle est donnée une description rapide. Les armes qui n'ont qu'un mode d'utilisation spécifique sont également expliquées.

ARMES DE CONTUSION

BATON

Le baton est la plus simple des armes. Il est fait à partir d'une branche de bois dur. Un baton pour être efficace doit mesurer à peu près vingt centimètres de moins que son utilisateur.

FLEAU A GRAINS

Le fléau à grain n'est pas une arme à proprement parler. C'est un outil de travail qui permet de battre le blé afin de séparer les grains de leur épis. Le fléau à grains est utilisé comme arme uniquement dans les campagnes.

FLEAU D'ARME A CHAÎNE

Le fléau d'arme à chaîne se présente sous la forme d'un manche d'une trentaine de centimètres de long prolongé par une chaîne de quarante centimètres terminée par une boule de métal. Le fléau d'arme à chaîne est surtout employé par les Jarls pour les combats montés.

FLEAU DE GUERRE

Le fléau est la réplique militaire du fléau à grains, sa partie servant à frapper étant renforcée par du métal et des pointes. Cette arme est presque exclusivement employée par l'infanterie.

MASSE D'ARME A AILETTES

La masse d'arme à ailettes se présente sous la forme d'un long manche surmonté de quatre ailettes de métal. Peu efficace, la masse d'arme à ailette n'est pas très employée.

MORNINGSTAR

Le morningstar possède un long manche terminé par une boule de métal garnie de pointes d'un dizaine de centimètres de long. Du fait de ces pointes le morningstar peut délivrer des coups de taille. Il est utilisé par les militaires ainsi que par les Jarls.

DAGUES

COUTEAU

Le couteau n'a pas comme fonction première de servir d'arme, mais est indispensable pour toutes les tâches ménagères. Tout le monde possède au moins un couteau, au moins pour manger.

DAGUE A ROUELLE

La dague à rouelle est directement inspirée du poignçon. Elle possède une lame cylindrique d'une trentaine de centimètres de long. La dague à rouelle est utilisée par toutes les classes de la population.

KATTAR

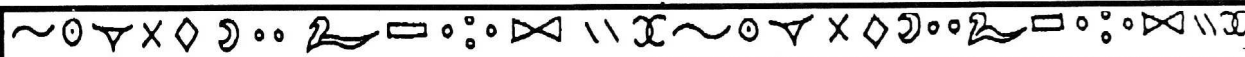
Le kattar est une arme importée de l'empire Indo-Iranien. Il se présente sous la forme d'une arme normale, mais dans son manche se dissimule un ressort qui, détendu, libère deux autres lames s'ouvrant dans la plaie de la victime. Le kattar est une arme difficile à trouver mais relativement employée par la Sainte-Vehme.

Spécial : les dégâts du kattar sont spéciaux. Le personnage lance d'abord 2d6, plus son NM, plus les dégâts éventuels donnés par la Table de localisation. Si le Kattar traverse l'armure, la victime subit +6 aux dommages. Et le round d'après, le personnage n'a pas besoin de lancer un jet d'attaque, il fait obligatoirement les dégâts maximum en le retirant de la plaie, c'est à dire 18.

MAIN GAUCHE

La main gauche se présente sous la forme d'un poignard classique, mais avec une garde d'épée et une lame plus solide que les dagues normales. Son utilisation est double, il peut servir pour attaquer, mais également à parer en association le plus souvent avec l'estoc.

Spécial : si le personnage se sert de la main gauche pour parer il débutera avec un pourcentage d'attaque calculé avec un NM de 8 au lieu de 3 et un pourcentage de parade calculé avec un NM de 6.



POIGNARD BIFFIDE

Le poignard biffide est un poignard qui comporte deux lames parallèles d'une trentaine de centimètres chacune. Il est surtout utilisé par la classe bourgeoise.

POIGNARD D'ABORDAGE

Le poignard d'abordage possède une lame légèrement recourbée, un peu comme le sabre du même nom. Il est d'ailleurs souvent employé comme deuxième arme. Il est presque exclusivement employé par les marins et les aérostiers.

POIGNARD LANGUE DE BOEUF

Le poignard langue de boeuf est une dague qui comporte une longue lame d'environ quarante centimètres de long, et de dix à quinze centimètres de large. Il fait partie de l'équipement des Létrés-Assermentés au service de l'état, qui sont amenés à se déplacer dans des régions peu sûres.

EPEES

COLICHEMARDE

La colichemarde est une épée courte et légère qui ressemble un peu à l'estoc, et dont l'utilisation est à peu près la même, c'est à dire faite pour porter des coups d'estoc. La colichemarde est un épée que l'on trouve beaucoup dans les classes moyennes car elle est facile à porter et son maniement n'est pas très compliqué.

EPEE LARGE

Comme son nom l'indique, cette épée a une lame de grande largeur, et lourde. Cette épée est portée et utilisée par tous, y compris l'armée.

EPEE LONGUE

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, l'épée longue n'a pas de longue lame, celle-ci étant plutôt courte et large. L'épée longue est une épée polyvalente pouvant porter des coups efficaces dans tous les styles. C'est une arme que l'on trouve partout, la plus employée au sein de l'Impérium.

ESPADON

L'espadon est une épée pesante dite à une main et demie. Sa lame est longue et large. C'est l'épée des Jarls de l'Ouest de l'Impérium, il est très rare qu'un roturier porte un espadon.

ESTOC

L'estoc est l'arme des escrimeurs du noble art. C'est une épée avec une très longue lame qui est utilisée pour « piquer » l'adversaire. Un duel, dans les parties de l'Impérium où il est encore en cours, se résout à l'estoc. Cette arme est portée par les adeptes du noble art.

SABRE D'ABORDAGE

Avec une lame courte et légèrement recourbée, le sabre d'abordage est l'emblème des marins et des aérostiers.

SAUSCHWERTER

La sauschwerter est la cousine de l'Est de l'espadon. Un peu plus longue et un peu moins lourde, elle ne requiert pas le même technique de combat que l'espadon. Cette épée est l'arme des Jarls par excellence.

ZWEIHANDER

La zweihander est une épée à deux mains. Elle possède une lame plus longue que certaines armes d'hast, et elle est la plus lourde des armes. D'un maniement très complexe la zweihander est l'arme des Seigneurs des Runes.

ARMES D'HAST

BARDICHE

La bardiche est une des plus petites armes d'hast. Elle possède une large lame. La bardiche comme toutes les armes d'hast est exclusivement utilisée par l'armée, la Fraternité Runique et la milice.

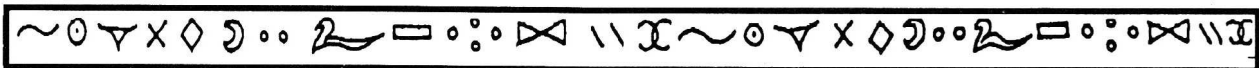
CHAUVE SOURIS

Elle doit son nom à ses trois lames pointées vers le haut qui font penser à une chauve-souris aux ailes déployées.

CORSEQUE

La corsèque possède une longue lame très effilée ainsi que deux autres lames plus courtes divergentes. Elle est faite pour assener des coups d'estoc, mais surtout pour attraper un adversaire et le projeter à terre.

Spécial : le personnage en attaquant à la corsèque, peut décider de faire une attaque pour projeter son adversaire à terre. Dans ce cas, il lance son jet d'attaque normale, s'il réussit il ne fait pas de dommages mais son adversaire est à terre, il peut résister s'il réussit un jet sous Force x 1.



ESPONTON

L'esponton est l'arme d'hasr la plus polyvalente. Elle délivre à la fois des coups de taille, d'estoc et par contusion.

FAUCILLE

Elle tire son nom de l'outil du même nom. Elle possède une lame recourbée faite pour trancher. Elle est très utilisée contre la cavalerie pour frapper les pattes des chevaux.

GOYARDE

La goyarde à la même utilisation que la faucille, et possède comme elle une lame recourbée. Sa seule différence est la longueur de son manche qui est plus court, ce qui permet de l'utiliser seulement à une main.

HALLEBARDE

La hallebarde comme l'esponton est une arme polyvalente. Elle possède une large pointe garnie de crocs.

HACHES

HACHE D'ABORDAGE

Comme son nom l'indique cette hache est employée par les marins et les aérostiers. Elle est de petite taille, pas plus grande qu'un poignard, mais possède une large lame.

HACHE DE BATAILLE

La hache de bataille a un long manche surmonté par une large lame. Elle peut se manier aussi bien à une main qu'à deux. Elle est très employée par les Jarls pour les combats à pieds ou montés.

ARCS ET ARBALETES

ARBALETE A TOUR

L'arbalète à tour possède un double système de palan qui permet de bander l'arc sans trop d'effort. L'arbalète à tour est l'une des armes de lancer les plus performantes que l'on peut rencontrer dans l'Impérium. Elle est énormément utilisée au sein de l'armée, mais elle se trouve aussi chez les civils.

ARC COURT

Comme son nom l'indique l'arc court est un petit arc. Il porte moins loin que l'arc long mais est plus facile à bander. L'arc court se trouve surtout dans les campagnes où il est utilisé pour la chasse. L'armée quant à elle préfère l'arc long.

ARC LONG

L'arc long est un grand arc qui doit mesurer à peu près la taille de l'utilisateur. Il a une très grande force de pénétration, et c'est lui qui porte le plus loin. L'arc long se trouve partout, il est très apprécié par les Jarls pour la chasse.

ARMES DE LANCER MANUELLES

ANNEAUX A LANCER

Les anneaux à lancer sont d'un faible diamètre, leurs bords extérieurs sont coupants comme un rasoir. Ils se lancent en les faisant préalablement tourner sur l'index pour leur donner de la vitesse. Les anneaux à lancer sont très utilisés par la Sainte-Vehme.

JAVELOT

Le javelot est une lance étudiée pour le lancer et qui peut porter jusqu'à cinquante mètres. Il est peu utilisé par l'armée, mais la milice en possède une bonne quantité.

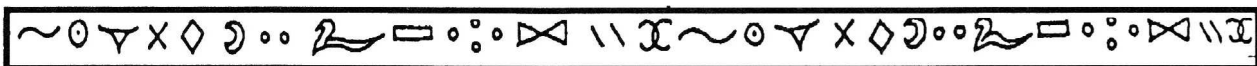
ARMES A FEU

ARQUEBUSE A ROUET

L'arquebuse à rouet ne s'épaule pas, mais se place à côté de la joue et son canon doit, si possible, être maintenu par une fourche afin de faciliter le tir. L'arquebuse se trouve dans l'armée, mais également chez quelques particuliers.

COULEUVRINE A MAIN

La couleuvrine à main est la plus simple des armes à feu. C'est un simple tube de fer forgé, avec la mèche de mise à feu d'un côté, et la balle et la poudre de l'autre. La couleuvrine à main n'est presque plus employée par l'armée, on la trouve surtout parmi les petits artisans qui veulent une arme à feu sans investir trop d'argent.



PISTOLET A ROUET

De la même conception que l'arquebuse du même nom. Le pistolet à rouet est l'arme de tous les officiers, ainsi que des classes bourgeoises et des Jarls, c'est l'arme à feu la plus répandue.

PISTOLET A 3 CANONS TOURNANTS

Le pistolet à 3 canons tournants a une mise à feu par mèche. L'utilisateur fait pivoter les trois canons pour les placer un à un devant la mèche. Cette arme lance des dards d'acier. Les pistolet à 3 canons tournants font parties du trousseau de tout Seigneur Runique.

PISTOLET HACHE COMBINE

Cette arme se présente sous la forme d'une hache entièrement en métal, où est foré un canon à l'intérieur du manche. La mise à feu s'effectue à l'aide d'un rouet. Le pistolet hache combiné est très prisé de la Sainte-Vehme.

POITRINAL A ROUET

Le poitrinal à rouet est l'arme individuelle la plus meurtrière de l'Impérium. Il s'utilise en se plaçant sur la poitrine. Le recul de cette arme est tel qu'il faut porter une cuirasse de plaques pour ne pas se casser les côtes. Cette arme est presque exclusivement utilisée par les Seigneurs des Runes.

SCOPETTE A 3 CANONS TOURNANTS

La scopette à 3 canons tournants, se présente sous la forme de trois canons assemblés par des colliers de fer, et une crosse contenant la mèche que l'on fait pivoter pour la présenter devant les canons. La scopette est une arme d'infanterie.

BOUCLIERS

Les boucliers, à part leur pouvoir important de parade, servent également comme protection sur les localisations qu'ils recouvrent. Dans la description de chaque bouclier sont également indiquées les zones protégées.

BOUCLIER CIBLE

Le bouclier cible porte ce nom car il est surtout utilisé par les archers. Il se place sur le bras ou le coude, ce qui ne gêne pas le tir et permet quand même au tireur de parer en cas d'attaque.

Spécial : le bouclier cible protège le bras qui le porte.

BOUCLIER ROND

Le bouclier rond n'a de rond que le nom. On le trouve en effet de toutes les formes, mais quelque soit celle-ci, son encaissement et les zones protégées sont les mêmes. Il est le bouclier de toute l'infanterie, mais également de la milice.

Spécial : le bouclier rond protège le bras qui le porte, ainsi que le thorax, l'abdomen et le bas-ventre.

ECU

L'écu a la forme d'une goutte d'eau, ou d'une demi-goutte d'eau. Il est le bouclier des Jarls et de la cavalerie. Il est plus encombrant que le bouclier rond, mais il couvre plus.

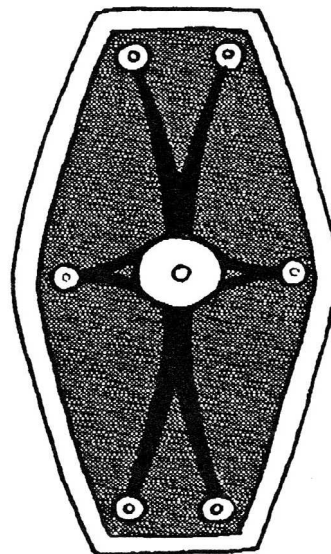
Spécial : l'écu protège le bras qui le porte, ainsi que le thorax, l'abdomen, le bas-ventre et la jambe de son côté.

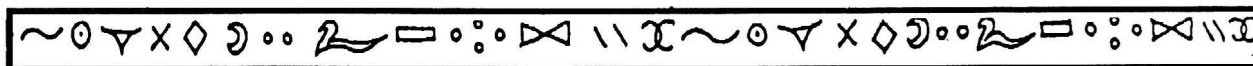
GRAND BOUCLIER

Le grand bouclier ne s'utilise presque jamais au contact, du fait de sa taille et de son encombrement. Il sert aux arquebusiers qui le plantent en terre devant eux, à la fois pour faire une sorte de rempart, mais également pour caler l'arquebuse et faciliter leur tir. Il est aussi utilisé par la première ligne de piquiers, qui ne portent que le bouclier, pour avancer tout en se protégeant, et protégeant également la deuxième ligne qui elle est munie d'armes d'hast. Cette technique sert à la fois pour avancer sur l'ennemi, ainsi que pour recevoir les charges de cavalerie.

Spécial : le grand bouclier protège tout le corps excepté la tête, sauf s'il est utilisé pour la seconde technique de combat.

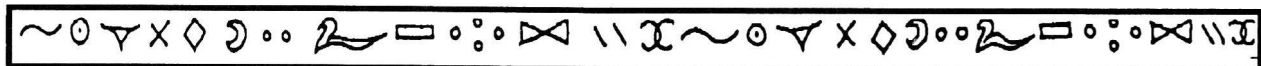
Note : un personnage qui se bat au contact en portant un grand bouclier a un malus de 30 % à son attaque, ainsi qu'à l'esquive, sa parade quant à elle, est normale.





LA MAGIE

	<i>GENERALITES</i>	62
- Risques encourus		
	<i>TYPES DE MAGIE</i>	62
- La sorcellerie		
- La magie blanche		
- La nécromancie		
	<i>LES SORTILEGES</i>	62
- Trouver les sortilèges		
- Apprendre, maîtriser, enseigner		
- Dépenser et retrouver de l'énergie		
- Utiliser un sortilège		
- Termes utilisés dans la description		
	<i>CONSEILS AU MJ</i>	65
- Note sur les sortilèges		
	<i>LISTES</i>	66
- Sorcellerie		
- Magie blanche		
- Nécromancie		
	<i>DESCRIPTION DES SORTILEGES</i>	69
- De sorcellerie		
- De magie blanche		
- De nécromancie		



GENERALITES

RISQUES ENCOURUS

Au sein de l'Impérium, seuls les sociétaires du Vrîl ont le droit se s'adonner à des pratiques magiques, et encore de manière très restreinte. Toute pratique magique ou assimilée comme telle est sanctionnée par la mort par le bûcher ou par la décollation selon la classe sociale du coupable. Une seule accusation même sans preuve concrète peut mener l'accusé au bûcher.

Pourtant malgré les risques, quelques personnes extérieures au Vrîl pratiquent la magie, tandis que les sociétaires du Vrîl tentent des expériences interdites par la Sainte-Vehme.

TYPES DE MAGIE

Trois types de magie sont connues et pratiquées couramment ou occasionnellement à l'intérieur de l'Impérium.

LA SORCELLERIE

Cette magie est surtout cantonnée dans les campagnes. Elle est un peu dédaignée par les sociétaires du Vrîl car elle n'influence pas l'esprit mais la matière et la nature, et ne rentre pas dans leur conception puriste de la magie.

Selon les traditions, l'origine de la sorcellerie remonte à la nuit des temps. Les sources les plus anciennes, transmises de manière orale font apparaître la sorcellerie sur un territoire correspondant à la Petite Bretagne, où elle était pratiquée par des personnes appelées «druïdes».

La sorcellerie se sert de la nature, en accélérant son action, et en déchiffrant les secrets qu'elle recèle.

LA MAGIE BLANCHE

C'est la magie traditionnelle des sociétaires du Vrîl, relativement tolérée par la Sainte-Vehme. L'accès à ses sortilèges est réservé aux maîtres de la société et plus rarement aux étudiants, encore faut-il qu'ils s'avèrent très doués et jugés aptes par leurs maîtres à recueillir un tel savoir.

Cette magie serait née avec les premières civilisations, mais comme toute cette partie de l'histoire est proscrite d'étude sous peine d'hérésie, rien ne confirme cette hypothèse, qui est quand même adoptée (sans bruit) par tous les magiciens.

La magie blanche est utilisée pour faire le bien, pour guérir les maux, et pour mieux interpréter et comprendre son environnement. Elle agit sur le physique et l'esprit des êtres vivants, par le moyen de procédés alchimiques et spirituels.

LA NECROMANCIE

Ce type de magie est complètement proscrit et interdit par la Sainte-Vehme. Tous les aspirants-nécromants sont traqués et impitoyablement éliminés par la société du Vrîl. La nécromancie est presque exclusivement utilisée par les hérétiques du Vrîl. Quelques sociétaires du Vrîl l'ont apprise uniquement pour mieux combattre les nécromants.

Son origine serait la même que celle de la magie blanche, mais son utilisation fut détournée par des personnes peu scrupuleuses.

L'utilisation de la nécromancie va à l'opposé de celle de la magie blanche. Elle sert à faire le mal et à dominer les êtres vivants et plus particulièrement la race humaine. Elle agit et utilise les mêmes procédés que la magie blanche.

Il existe beaucoup d'autres types de magie de par le monde de la Terre Creuse mais ils sont peu ou pas connus à l'intérieur de l'Impérium, et donc non utilisés.

LES SORTILEGES

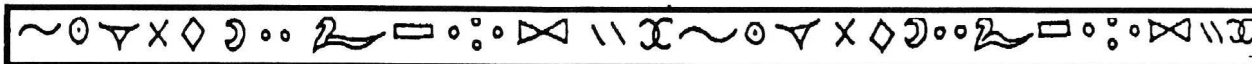
TROUVER LES SORTILEGES

La magie étant interdite, dans la plupart des cas il est très difficile de trouver des sortilèges.

Un personnage désirant se lancer dans l'art difficile de la magie, devra dans un premier temps trouver quelqu'un qui lui enseignera la ligne de conduite à suivre pour acquérir des sortilèges.

Il y a différentes façons de trouver un maître en magie et cela dépend surtout vers quelle voie le personnage espère se diriger : la sorcellerie, la magie blanche ou la nécromancie.

La sorcellerie étant presque exclusivement campagnarde le personnage devra trouver un paysan, un rebouteux, etc... ayant quelques notions de la chose. Cette tâche sera ardue si le personnage ne connaît personne de sa famille pratiquant cet art, ou pouvant le recommander auprès d'un sorcier. Les pratiquants sont enclins à se méfier d'un inconnu pouvant appartenir à la Sainte-Vehme. Donc, une fois un sorcier trouvé, le personnage devra le convaincre de lui enseigner les rudiments de son art (ce qui n'est pas évident !)



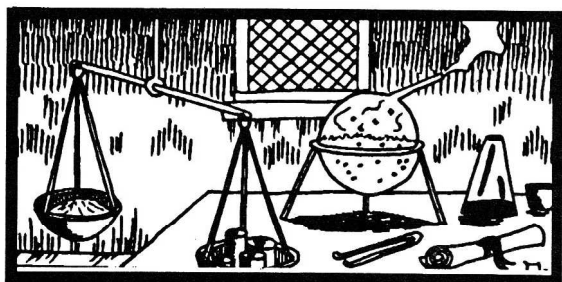
C'est en magie blanche qu'il y a le plus de facilités à trouver un maître (tout est relatif). Comme cette magie est tolérée (uniquement dans le cadre du Vrîl) le personnage pourra trouver un maître dans la plupart des grandes universités, mais encore faudra-t-il que le personnage y soit inscrit depuis plusieurs années, qu'il montre beaucoup de zèle dans ses études, et surtout qu'il soit jugé apte par ses maîtres. Dans ce cas de figure, il y a une petite chance (surtout si ces parents sont influents financièrement parlant) d'être instruit dans l'art difficile mais oh combien ! passionnant de la magie blanche ...

La nécromancie, comme la sorcellerie, étant interdite, mais en plus ses pratiquants étant activement recherchés par la société du Vrîl et de la Sainte-Vehme, il est très très (et peut-être encore très) difficile de trouver un maître susceptible de l'enseigner à notre pauvre personnage. La nécromancie n'étant utilisée que par les Hérétiques du Vrîl, c'est de ce côté là qu'il faudra chercher. Une fois que le personnage aura donné des preuves de son hérésie, il pourra (s'il s'est adressé à la bonne personne, sinon...) faire part de son désir de connaître le grand secret de la nécromancie, qui lui sera enseigné uniquement si son maître à toute confiance en lui (une forte somme d'argent ou un vieux et précieux manuscrit de nécromancie pourra peut-être le décider...).

Une fois que le personnage a trouvé un maître pour l'instruire dans la marche à suivre, il ne lui reste plus qu'à rechercher des sortilèges. Il peut les découvrir auprès d'un maître disposé à lui en donner, ou bien se débrouiller seul en recherchant dans des grimoires, parchemins, manuscrits, etc...

Chaque sortilège possède une «rareté» qui lui est propre. Ces niveaux de «rareté» sont : Commun, Non-commun, Rare, Très rare. Ce qui peut correspondre en pourcentage à 30%, 20%, 10%, 05% de chance de trouver ce sortilège, mais uniquement dans des endroits susceptibles de le détenir (bibliothèque universitaire pour un sortilège de magie blanche, un rebouteux pour un de sorcellerie, etc...).

Mais attention ! Un sortilège ne se trouve pas en tapant dans n'importe quelle poubelle !



APPRENDRE MAÎTRISER ENSEIGNER

Tout sortilège demande du temps pour être assimilé, un personnage ne retient pas un sortilège à la première lecture, il doit lire et relire, tester, expérimenter, etc... afin d'en comprendre le mécanisme, les tenants, et les aboutissants, ce qui lui permettra ultérieurement de l'utiliser convenablement.

Une fois le sortilège appris, le personnage doit réussir à en maîtriser complètement les effets. Pour cela il n'y a qu'une seule méthode : la pratique !

A présent que le personnage maîtrise complètement le sortilège il lui reste une dernière étape à franchir pour arriver à l'accomplissement final : l'enseignement. Pour arriver à ce niveau la marche à suivre est la même que pour la maîtrise, il faut pratiquer et étudier encore et encore, jusqu'à ce que le personnage connaisse le comment et le pourquoi du sortilège, c'est alors qu'il peut augmenter, diminuer, voir même aller jusqu'à modifier (relativement) les effets du sortilège.

Apprendre, maîtriser et enseigner sont notés pour chaque sortilège sous la rubrique «temps».

Le premier nombre indique le temps nécessaire au personnage pour apprendre un sortilège. Durant cette période le personnage doit consacrer 8 heures par jour à l'étude et le reste à la méditation (c'est à dire que durant son apprentissage le personnage ne peut rien faire d'autre). Ce temps est compté, le personnage apprenant avec un maître ; mais s'il étudie seul, le temps d'apprentissage est triplé !

Le second nombre indique la durée nécessaire pour maîtriser un sortilège. Durant cette période le personnage doit consacrer au moins 1 heure par jour à l'étude du sortilège (ses ingrédients, ses formules, etc...). Comme cette étude ne lui prend qu'une heure par jour il peut étudier simultanément plusieurs sortilèges, mais pas plus de 5 (au-delà de ce nombre il risquerait de s'embrouiller et de commettre de grossières erreurs !).

Le dernier nombre indique le temps nécessaire pour que le personnage puisse enseigner et (relativement) modifier le sortilège. Le personnage doit consacrer 3 heures par jour à son étude, en recherchant dans de vieux grimoires de plus amples informations. Il ne peut étudier plus d'un sortilège à la fois.

DEPENSER ET RETROUVER DE L'ENERGIE

Chaque fois qu'un personnage utilise un sortilège, il lui faut dépenser de l'énergie pour la concentration, l'effort physique, etc... que requiert ce sortilège. La dépense d'énergie est variable selon le sortilège et son intensité, plus le sortilège sera difficile plus il réclamera de l'énergie. Un personnage ne peut dépenser plus de points d'énergie que ceux dont il dispose pour une journée.

Un personnage retrouve ses points d'énergie en se reposant, au rythme de 2 points par heure complète de repos, ou de 5 points par heure de sommeil. Un personnage en état de stress, même en repos, ne peut retrouver de points d'énergie (par exemple s'il se repose derrière une porte cochère, sachant que les familiers de la Sainte-Vehme sont sur ces traces, qu'ils le talonnent : notre personnage ne retrouvera pas de points d'énergie...).

UTILISER UN SORTILEGE

Pour utiliser un sortilège le personnage doit d'abord le connaître (condition «sine qua non»). Il doit procéder à toutes les manipulations, incantations, etc... qui sont indiquées dans le descriptif du sortilège. Il aura alors l'immense satisfaction de le voir se réaliser. Plus il sera novice, plu (malheureusement) il sera susceptible de commettre des erreurs, mais toutes ces erreurs l'aideront dans sa compréhension du sortilège, et, à la longue, les erreurs potentielles s'élimineront avec le temps, la pratique et l'étude.

TERMES UTILISES DANS LA DESCRIPTION DES SORTILEGES

-Rareté : niveau de difficulté dans la recherche des sortilèges. Dans l'ordre croissant de difficulté : Commun, Non-commun, Rare, Très rare.

-Temps : durée réclamée par un sortilège pour être respectivement : Appris, Maîtriser, Enseigner. Temps qui est exprimé en semaines pour «Appris», mois ou année pour «Maîtriser» et «Enseigner».

-Energie : nombre de points d'énergie dépensés pour l'utilisation du sortilège.

-le terme «spécial» indique qu'il faut se reporter au texte pour connaître la dépense d'énergie.

-le terme «variable» indique que pour utiliser ce sortilège le personnage doit combattre une «source» d'énergie extérieure s'opposant au sortilège (par exemple pour envoûter ou desenvoûter).

Pour résoudre ce combat il faut faire la différence entre les points d'énergie de la «source» à ceux utilisés par le personnage.

Si la différence de points d'énergie est en faveur du personnage : le personnage a 50% de chance + 5% par point de différence d'enlever 1 point d'énergie à la source.

Si la différence de points d'énergie est en faveur de la «source» : le personnage a 50% de chance - 5% par point de différence d'enlever 1 point d'énergie à la source.

Une fois la différence calculée, le personnage lance les dés et suivant qu'il a réussi ou échoué son pourcentage, le MJ enlève 1 point d'énergie à la «source» ou au personnage. après chaque lancer de dés du personnage il faut recalculer la différence.

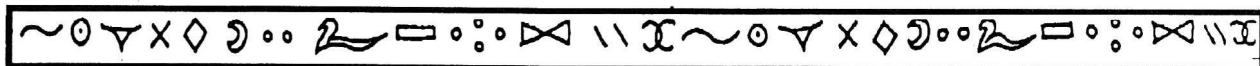
Le personnage doit indiquer avant de commencer le combat combien de points il y investit, et il ne peut décider d'en rajouter avant l'achèvement du combat. Le combat continue jusqu'à ce que le personnage arrive à 100% ou 0%, s'il arrive à 100% il a gagné le combat et le sortilège prend effet, s'il tombe à 0% il a perdu le combat et le sortilège échoue. S'il le perd, tous les points qu'il y avait investi sont perdus. S'il le gagne, il perd la moitié des points qu'il y avait investi et peut éventuellement, dépenser un certain nombre de ses points d'énergie restant pour augmenter les effets du sortilège (seulement pour les sortilèges dont les effets dépendent des points d'énergie, «Envoûter une personne, par exemple).

Exemple : le personnage essaie d'envoûter une personne, il utilise 35pts d'énergie et la source en possède 32, la différence est de 3 points en faveur du personnage, le pourcentage du personnage sera donc de $50\% + (3 \text{ pts} \times 5\%) = 65\%$ de chance d'enlever 1 pt d'énergie à la «source». Il lance les dés et obtient 47. La «source» perd 1 pt d'énergie. Le MJ recalcule la différence qui est maintenant de 4 pt en faveur du personnage, il a donc 70% de chance d'enlever 1pt à la «source», il lance les dés et obtient 85, c'est au dessus de 70, c'est donc lui qui perd 1 pt. La différence est recalculée et le personnage relance les dés, et ainsi de suite jusqu'à ce que le personnage ou la «source» gagne le combat, c'est à dire que le sortilège prenne effet ou échoue. Là, le personnage gagne le combat, il a investi dans le combat 35 pts, et en perd donc 18 (17,5 arrondi au supérieur). Il a en tout 65 pts d'énergie, il lui en reste donc $65 - 18 = 47$ pts d'énergie qu'il peut investir pour augmenter la puissance de son sortilège qui est pour l'instant de 0. Il décide d'augmenter le sortilège de 30 pts d'énergie, la force de l'envoûtement est maintenant de 30, la victime du personnage sera donc beaucoup plus atteint par le sortilège. Si un magicien tente un désenvoûtement, la force qu'il deva combattre sera de 30 pts.

Suivant le type de magie pratiquée les personnages sont répertoriés sous un nom différent, employé dans la description des sortilèges :

- Sorcier pour la sorcellerie
- Magicien pour la magie blanche
- Nécromant pour la nécromancie.

Ces termes ne sont qu'indicatifs. Rien n'oblige à les employer durant le cours du jeu.



QUELQUES CONSEILS AU MJ

La magie n'est pas très répandue dans l'Impérium, n'en mettez pas partout. La magie doit rester très secrète, un officiant sera le plus discret possible, et il faut un extraordinaire concours de circonstances pour que les personnages rencontrent un magicien, sorcier ou nécromant (qui prenne le risque de s'identifier comme tel).

Un personnage peut commencer le jeu avec des sortilèges, mais il faut que ce soit dans un cadre très spécial : par exemple si le personnage étudie dans une université du Vrîl, que ses maîtres aient besoin de lui pour une mission spéciale, et pour cela, lui enseignent un sortilège. Il est cependant fortement déconseillé de confier des sortilèges à un personnage qui débute. Si, pour une raison ou une autre, un personnage commence le jeu avec des sortilèges, il ne les maîtrise pas encore.

Normalement, un sortilège correctement utilisé, ne rate jamais. Mais vous pouvez supposer qu'un personnage inexpérimenté va commettre certaines fautes. Ne le faites pas systématiquement, et s'il fait une erreur, expliquez-la lui, afin qu'il la corrige pour la fois prochaine. Vous pouvez également inventer une formule pour chaque sortilège, demander à vos joueurs de la connaître par cœur, et de la réciter lorsqu'ils utilisent ce sortilège. S'ils se trompent, le sortilège échoue.

Les différents types de magie ont des philosophies très différentes, ce qui implique qu'un personnage ne peut normalement les maîtriser tous. Mais un personnage possédant une très haute intelligence (minimum 18) peut réussir à comprendre et associer les philosophies des différentes magies, et utiliser leurs sortilèges. Cette possibilité réclame beaucoup de temps d'étude, et est quand même très difficile à obtenir.

Vous pouvez inventer d'autres sortilèges, ou en emprunter à d'autres jeux de rôles pour les adapter. Restez quand même dans l'esprit du jeu, c'est à dire évitez les boules de feu, pas de désintégration, etc... Essayez de créer des sortilèges «réalistes et entrant sans problème dans les types de magie existant.

Les puissances autres que l'Impérium pratiquent également la magie, celle-ci pouvant être de même type que celles connues dans l'Impérium (Grande-Espagne), ou complètement différentes (Empire Andin). Les autres formes de magie ne sont pas décrites dans ces règles car il est fort improbable que de jeunes personnages s'aventurent dans d'autres empires, compte tenu des frictions existantes. Mais si vous désirez quand même utiliser des magies extérieures à l'Impérium, toutes les possibilités vous sont ouvertes pour les créer vous-même. Cependant il faut toujours que vous définissiez bien leur philosophie propre afin qu'elles restent cohérentes (par exemple, les Andins vénèrent le soleil, donc leur magie sera en rapport avec le soleil, et de même pour les autres empires).

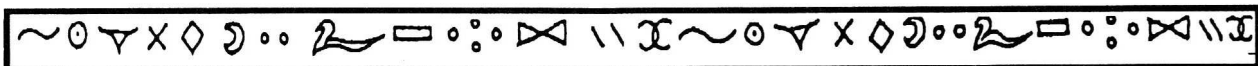
NOTE SUR LES SORTILEGES

Les sortilèges sont notés et décrits dans un ordre croissant de rareté et de puissance. Un personnage n'est pas obligé de suivre cet ordre, il peut très bien apprendre en premier n'importe quel sortilège. Mais logiquement il a plus de chance de trouver d'abord les plus simples.

Pour les sortilèges qui demandent plus d'une journée de préparation avant d'arriver à terme, tel que «créer un homuncule», la dépense d'énergie ne se compte que le premier jour.

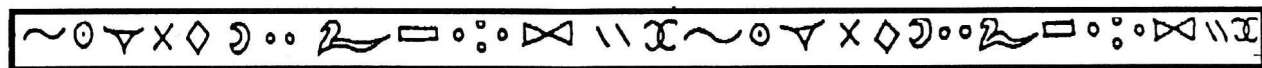
Comment annuler un sortilège : Si celui-ci n'a pas abouti, le personnage arrête ses manipulations, et le sortilège est immédiatement annulé. Si le sortilège arrive à terme le personnage ne peut plus rien faire et doit attendre que ses effets se dissipent d'eux-même.

La plupart des ingrédients entrant dans la composition des sortilèges se trouvant dans la nature, le personnage les cherchera ou les fera chercher. Certains de ces ingrédients n'existent pas dans les régions de l'Empire (le lotus noir). Le personnage pour trouver de tels ingrédients doit se mettre en rapport avec quelques marchands qui se déplacent de par le monde et qui accepteront peut-être de lui ramener ce qu'il désire. Mais n'oubliez pas que la Sainte-Vehme pourchasse toute personne utilisant la magie, et quelle connaît parfaitement les ingrédients nécessaires au personnage. Il peut être très dangereux pour lui de s'adresser à un inconnu... ou à toute personne non digne de confiance... Pour les autres ingrédients qui ne se trouvent pas dans la nature, il doit les concocter lui-même ou les faire fabriquer par des personnes compétentes.



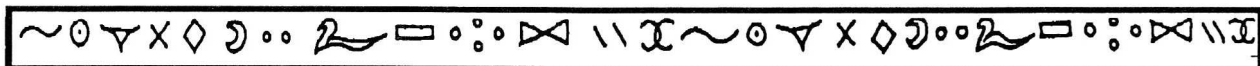
SORCELLERIE

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1 | PURIFICATION |
| 2 | TROUVER DE L'EAU |
| 3 | TROUVER DES MINÉRAIS |
| 4 | COMPRENDRE LES SIGNES DU TEMPS |
| 5 | INTERPRÉTER LA MUSIQUE DE L'EAU |
| 6 | SENTIR LES FREMISSEMENTS DE LA TERRE |
| 7 | APPELER LES NUAGES |
| 8 | APPELER LA PLUIE |
| 9 | APPELER LA NEIGE |
| 10 | APPELER LA GÊLE |
| 11 | CRÉER DU BROUILLARD |
| 12 | RAFALE DE VENT |
| 13 | RAZ-DE-MAREE |
| 14 | ÉRUPTION VOLCANIQUE |
| 15 | TREMBLEMENT DE TERRE |



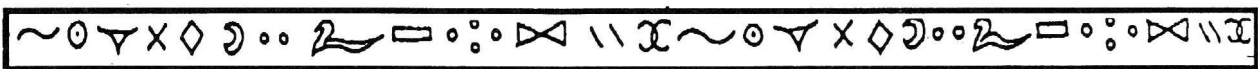
MAGIE BLANCHE

1	DETECTION
2	VISION DE L'AURA
3	CERCLE DE PROTECTION
4	TRANSFERER DES MALADIES
5	DONNER DE L'ENERGIE
6	CHASSER LE MAL D'UN OBJET
7	RENDRE LA MEMOIRE
8	TRANSFERER LES BLESSURES
9	GUERIR LA FOLIE
10	HYPNOTISER
11	ELOIGNER LES CAUCHEMARDS
12	VISION
13	DESENVOUTER
14	TALISMAN
15	CREER UN HOMUNCULE EN LABORATOIRE



NECROMANCIE

1	CAUCHÉMARDS
2	ENVOUTER UN OBJET
3	TRANSFÈRE LES MALADIES
4	ENVOUTER UNE PERSONNE
5	DRAINER L'ÉNERGIE
6	OUBLI
7	TRANSFERER LES BLESSURES
8	BLESSURE PHYSIQUE
9	ILLUSION
10	ZOMBI
11	VOYAGER CHEZ LES MORTS
12	CONTRÔLE
13	CRÉER UN EGREGORE
14	ENVOUTEMENT DE MORT
15	CRÉER UN HOMUNCULE



DESCRIPTION DES SORTILEGES DE SORCELLERIE

PURIFICATION

Rareté : commun

Temps : 1 semaine - 4 mois - 1 an

Energie : 5 pts

Pour purifier de l'eau il faut la faire chauffer dans un chaudron en cuivre, puis jeter quelques baies de belladone lorsqu'elle commence à frémir. Laisser bouillir, ensuite faire passer l'eau dans une passoire en cuivre. Pour les aliments, il faut les faire chauffer au bain-marie, puis suivre la même méthode que pour l'eau. La purification enlève tout poison, pourriture, etc... qui peut se trouver dans l'eau ou les aliments.

Plus les baies sont fraîches plus elles ont d'effet. Des baies cueillies 6 mois avant leur utilisation veront leur effet diminué de moitié, et des baies vieilles de 2 ans n'auront plus aucun effet.

TROUVER DE L'EAU

Rareté : commun

Temps : 1 semaine - 6 mois - 1 an

Energie : 1pt/ minute

Pour trouver de l'eau il faut une baguette de noisetier des sorciers (coudrier) fourchue, coupée avec son écorce intacte, en forme de V le moins ouvert possible et dont chaque branche mesure environ 50 centimètres. Le sorcier tient la baguette dans ces mains la pointe en l'air, et il parcourt ainsi le terrain à explorer. Lorsqu'il passe à la verticale d'un point d'eau la baguette s'incline avec une force en rapport avec la profondeur et la quantité d'eau.

La portée de ce sortilège dépend de la profondeur et de la masse d'eau. Par exemple : une simple source d'un ou deux mètres-cubes ne pourra être détectée si elle est à plus de 5 mètres de profondeur, et une rivière souterraine large de plusieurs mètres et avec un fort débit pourra être détectée jusqu'à 50 mètres de profondeur.

TROUVER DES MINERAIS

Rareté : commun

Temps : 2 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 2 pts/minute

Identique à «trouver de l'eau» sinon qu'à la place de la baguette de coudrier il faut un pendule, dont la ficelle doit être de cheveux tressés et le lest du même minéral que celui recherché par le sorcier.

Le pendule tournera avec plus ou moins de force selon la profondeur et la quantité de minéral.



COMPRENDRE LES SIGNES DU TEMPS

Rareté : non-commun

Temps : 3 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 5 pts/minute

Ce sortilège permet d'entendre tout bruit porté par l'air, même à longue distance. Il nécessite un cornet de cuivre fabriqué dans une forge en plein vent et gravés des signes celtiques appropriés. Le sorcier place le cornet à son oreille gauche.

La portée d'écoute dépend de la distance et de l'intensité du bruit. Un chuchotement dans une pièce hermétiquement close ne pourra être entendu à plus de cent mètres. Les trompettes d'une armée de dix mille hommes en marche s'entendront jusqu'à cent kilomètres.

INTERPRETER LA MUSIQUE DE L'EAU

Rareté : non-commun

Temps : 3 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 5 pts/minute

Ce sortilège permet de savoir si une embarcation ou quoi que ce soit d'autre se déplace sur une étendue d'eau. Une fine baguette suspendue à un fil de cuivre sera plongée dans l'eau par le sorcier. Cette baguette vibrera et émettra des sons en fonction de ce qui se déplace sur l'eau, et de la distance.

Sur une étendue d'eau calme, le sorcier peut percevoir le déplacement d'une galère à 100 rames jusqu'à 50 kilomètres, mais en pleine mer et lors d'une forte tempête la baguette produira tellement de sons qu'il sera impossible de rien détecter. Utiliser cette baguette dans une rivière rapide ou en pleine mer demande énormément d'expérience.

SENTIR LES FREMISSEMENTS DE LA TERRE

Rareté : non-commun

Temps : 5 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 7 pts/minute

Ce sortilège permet de connaître grâce aux frémissements de la terre si quelqu'un ou quelque chose est passé ou s'est tenu à l'endroit exploré. Le sorcier doit enfiler des gants en peau de taupe enduits de résine de chêne, avant de placer ses mains contre le sol.

La sensation dépend du laps de temps écoulé depuis les derniers événements survenus à cet endroit. Le passage rapide d'un petit animal sera oublié après quelques heures, tandis qu'un séisme très important pourra être détecté, même après plusieurs siècles.

APPELER LES NUAGES

Rareté : rare

Temps : 2 semaines - 1 an - 2 ans

Energie : 1 pt/minute

Ce sortilège permet de former une couverture nuageuse centrée au-dessus de la tête du sorcier. La densité et la surface couverte par les nuages dépendent du temps que le sorcier passera à psalmodier l'appel aux nuages.

Si le sorcier récite durant une minute il ne se formera que quelques cumulus, s'il récite durant une heure, l'horizon se couvrira entièrement de nuages très denses. Ces nuages se dissiperont ensuite au fil du temps.

APPELER LA PLUIE

Rareté : rare

Temps : 2 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 15 pts

Ce sortilège réclame un temps couvert. Pour appeler la pluie il suffit d'écraser un bout d'écorce de saule sur une pierre plate jusqu'à le réduire en poudre, puis de lancer cette poudre en l'air, en prononçant les paroles appropriées. La pluie tombe, centrée au-dessus de la tête du sorcier. La densité et la surface couverte par la pluie dépendent de la quantité d'écorce dispersée et de la façon dont les paroles sont prononcées.

Une poignée de poudre et des paroles murmurées libéreront une petite pluie fine sur une centaine de mètres carrés. Un chaudron de poudre lancé en clamant les paroles déchainera une véritable trombe d'eau pouvant sévir sur des dizaines de kilomètres carrés.

APPELER LA NEIGE

Rareté : rare

Temps : 2 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 15 pts

Identique à « appeler la pluie », mis à part que les conditions climatiques doivent permettre la chute de neige, et que la formule est quelque peu différente.

APPELER LA GRELE

Rareté : rare

Temps : 3 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 20 pts

Le ciel doit être couvert pour pouvoir utiliser ce sortilège, et la chute de grêle est centrée au-dessus de la tête du sorcier. Il doit lancer en l'air des galets de rivière gravés du juste signe Celta en prononçant les paroles appropriées. Les grêlons seront de la même taille que les galets lancés, mais ne pourront excéder la taille d'un oeuf de poule. La densité et la surface couverte par la grêle sont identiques à « Appeler la pluie ».

CREER DU BROUILLARD

Rareté : rare

Temps : 3 semaines - 1 an - 3 ans

Energie : 20 pts

Utiliser ce sortilège nécessite un temps couvert ou la proximité d'une étendue d'eau. Dans un récipient rempli d'eau de pluie, le sorcier jette des charbons

ardents de bois de saule, en prononçant les paroles appropriées. L'épaisseur et la surface couverte par le brouillard dépendent de la quantité d'eau, de la quantité des charbons, et de l'intensité dont les paroles sont prononcées.

Un petit charbon de saule lancé dans quelques centimètres-cubes d'eau, en murmurant les paroles, ne formera qu'une nappe de brouillard de quelques mètres-carrés. Par contre un chaudron d'un mètre-cube avec une bonne quantité de charbon et en clamant les paroles formera une nappe de brouillard de plusieurs kilomètres-carrés. Le brouillard se dissipera ensuite au fil des heures.

RAFALE DE VENT

Rareté : rare

Temps : 5 semaines - 3 ans - 5 ans

Energie : 10 pts/minute

A l'aide de feuilles de châtaigner broyées, de cendre d'os d'oiseaux et de poussière de pierre ponce, le tout mélangé, le sorcier déclenche une violente rafale de vent de 100 Km/heure.

Cette rafale prend sa source à l'endroit où le sorcier lance le mélange, et se déplace jusqu'à la portée de vue. Si le mélange est lancé depuis le sommet d'une montagne, le vent peut souffler sur plusieurs centaines de kilomètres.

RAZ-DE-MAREE

Rareté : très rare

Temps : 5 semaines - 3 ans - 7 ans

Energie : 50 pts



Pour déclencher un raz-de-marée le sorcier doit se trouver, soit sur les côtes maritimes, soit sur une embarcation en vue des côtes. Le temps doit également être venteux et pluvieux. Si toutes ces conditions sont réunies, le sorcier peut créer un raz-de-marée. Pour cela il doit faire brûler dans un chaudron en cuivre : un oiseau marin, un poisson, des algues et du bois de saule ; lorsque la fumée de cette mixture commence à se dissiper dans le vent le sorcier clame les paroles appropriées.

Le raz-de-marée s'étendra tout autour du sorcier sans l'épargner et il se poursuivra jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de fumée s'échappant du chaudron...

ERUPTION VOLCANIQUE

Rareté : très rare

Temps : 6 semaines - 4 ans - 8 ans

Energie : 60 pts

Pour déclencher une éruption volcanique, le sorcier doit se trouver au pied d'un volcan. Le sorcier mélange dans un creuset de terre rouge de la poussière de roche volcanique, du soufre, du salpêtre, de la tourbe et trois essences différentes de sapin. Puis il doit enflammer le tout avec un bout de métal chauffé à blanc en prononçant les paroles appropriées.

Le feu de la terre se déchainera tant que le mélange brûlera.

TREMBLEMENT DE TERRE

Rareté : très rare

Temps : 8 semaines - 5 ans - 10 ans

Energie : 30 pts/secousse

Pour déclencher un tremblement de terre le sorcier doit se confectionner préalablement un bâton magique. Pour cela il doit : cueillir le lendemain de la nouvelle année une forte branche de sureau qu'il ferrera par le bas, et dont il ôtera la moëlle qu'il remplacera par ; trois lézards verts, les yeux d'un jeune rat, la langue et le coeur d'un taupes, le tout réduit en poudre par la chaleur du soleil entre deux papiers saupoudrés de salpêtre ; puis il bouchera le bout du bâton avec un pommeau en racine de chêne. Pour faire trembler la terre le sorcier frappera le sol de son bâton en déclamant les paroles magiques.

Chaque coup de bâton fera trembler la terre pendant deux minutes.



DESCRIPTION DES SORTILEGES DE MAGIE BLANCHE

DETECTION DU MAL

Rareté : commun

Temps : 1 semaine - 3 mois - 6 mois

Energie : spécial

Ce sortilège permet de savoir si un objet, une personne, ou un lieu est maléfique. Lorsque le magicien est en contact avec quelqu'un ou quelque chose de maléfique, il en a tout de suite la sensation. Le magicien dépense de l'Energie, à raison de 5 pts/minute, uniquement s'il cherche à mieux connaître la structure du mal (l'origine, la cause, la conséquence, etc...).

VISION DE L'AURA

Rareté : commun

Temps : 1 semaine - 4 mois - 8 mois

Energie : 5 pts/minute

Ce sortilège permet de voir l'aura que dégage tout être vivant. L'aura possède trois couleurs de base, le bleu indiquant le bien, le brun indiquant le neutre et le rouge indiquant le mal. L'expérience de ce sortilège affine la vision, car aucune aura ou presque n'est de couleur unie, mais comporte de nombreuses nuances, lesquelles permettent de mieux cerner la personnalité de l'être vivant.

CERCLE DE PROTECTION

Rareté : commun

Temps : 2 semaines - 4 mois - 1 an

Energie : 15 pts

Un cercle de protection protège la ou les personnes se trouvant à l'intérieur contre toute attaque magique ou psychique provenant de l'extérieur. Il faut dessiner le cercle de protection sur le sol à l'aide d'un charbon de bois blanc (sapin, etc...), puis une fois à l'intérieur prononcer les paroles appropriées.

TRANSFERER LES MALADIES

Rareté : non-commun

Temps : 4 semaines - 1 an - 3 ans

Energie : variable

Pour transférer une maladie le magicien doit confectionner une statuette d'un vingtain de centimètres de haut en bois de chêne clair destinée à recevoir la maladie. Le magicien place la statuette à côté du malade puis appose ses mains sur ce cernier à l'emplacement du mal, éfin prononce les paroles appropriées. La maladie est alors transférée dans la statuette. Pour parachever ce sortilège, le magicien doit brûler la statuette. S'il ne le fait pas, une personne, qui par la suite, toucherait la statuette contracterait la maladie.

Les maladies ont une force variable selon leur nature. Un simple rhume des foies équivaut à une force de 5 points, par contre la peste bubonique possède une force de 60 points.

DONNER DE L'ENERGIE

Rareté : rare

Temps : 2 semaines - 3 mois - 6 mois

Energie : spécial

Le magicien donne un peu de son énergie à un autre être vivant. Pour cela il pose ses mains sur la poitrine du patient, et prononce les paroles appropriées.

Le magicien peut donner autant de points d'énergie qu'il le souhaite, au rythme de 10 pts/minute.

CHASSER LE MAL D'UN OBJET

Rareté : rare

Temps : 2 semaines - 4 mois - 1 an

Energie : 20 pts

Si un objet est occupé par une force maléfique, il faut pour la chasser l'asperger entièrement d'Eau Lustrale. Pour obtenir de l'Eau Lustrale, il convient de plonger un morceau de bois blanc (sapin, etc...) enflammé dans de l'eau de pluie recueillie dans un récipient de cuivre, en prononçant les paroles appropriées.

RENDRE LA MEMOIRE

Rareté : rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 2 ans

Energie : variable

Ce sortilège permet de rendre la mémoire. Le magicien hypnotise la personne, puis explore son subconscient afin de découvrir la cause de l'amnésie. Il s'efforce de ramener les souvenirs de l'amnésique de son subconscient à son conscient.

La force que le magicien devra combattre sera fonction de la nature du choc émotionnel ou physique qui a causé la perte de mémoire. Un simple coup sur la tête a une force de 5pts. Par contre l'amnésie d'une personne torturée par la Sainte-Vehme durant dix jours et qui a oublié jusqu'à son nom, a une force de 50 pts.

TRANSFERER LES BLESSURES

Rareté : rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 3 ans

Energie : variable

Identique à «Transférer les maladies» à part les paroles qui changent quelque peu. Si la blessure est mortelle, le magicien reste impuissant.

Les blessures comme les maladies ont une force variable selon leur nature. Une simple coupure peu profonde à un doigt a une force de 5 pts, par contre un coup de hache qui a presque sectionné le bras a une force de 70 pts.

GUERIR LA FOLIE

Rareté : rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 3 ans

Energie : variable

Ce sortilège permet de guérir les folies. Le magicien doit tout d'abord hypnotiser la personne, puis explorer son subconscient afin de connaître la cause de la folie, ce qui lui permettra de la combattre.

Les folies ont une force variable selon leur nature. Un paranoïaque possède une force de 15 pts, par contre un psychopathe responsable de la mort d'une vingtaine de personnes a une force de 65 pts.

HYPNOTISER

Rareté : rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 5 ans

Energie : 20 pts



Ce sortilège permet d'hypnotiser une personne consentante. Il y a des dizaines de façons d'hypnotiser, la plus commune étant de faire osciller un pendule devant les yeux du patient tout en prononçant les paroles appropriées. L'hypnotisé obéit aveuglément au magicien, il n'a sensation et conscience de l'extérieur que si le magicien les octroie.

Par exemple : le magicien peut le rendre insensible aux coups, ou lui donner l'impression qu'il se trouve seul, alors qu'il est entouré d'une foule dense, etc...

Le magicien peut également accéder au subconscient de l'hypnotisé. Là est «stockée» toute la vie de la personne, tous ses souvenirs, y compris ceux qu'il a depuis longtemps oubliés.

ELOIGNER LES CAUCHEMARS

Rareté : rare

Temps : 5 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 20 pts

Pour réaliser ce sortilège le magicien doit mou- dre et mélanger les plantes suivantes : l'héliotrope, l'ortie, la cataire, la langue de chien, le gui et la mélisse. Une fois ce mélange préparé il le place dans une bourse de cuir qu'il faut attacher autour du cou avant de se coucher.

Cette préparation protège des cauchemars où pourrait intervenir un esprit maléfique ou un Egrégoire.

VISION

Rareté : rare

Temps : 5 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 10 pts/minute

Ce sortilège permet de connaître le passé, le présent et l'avenir d'une personne grâce à son portrait ou à un objet lui appartenant. Il peut aussi permettre de retrouver une personne disparue.

Pour réaliser ce sortilège le magicien place ses mains sur les tempes de son patient ou sur son portrait, et prononce les paroles appropriées. Les images de la vie antérieure, présente, et future du patient défilent au rythme de 5 à la minute dans l'esprit du magicien sans aucun ordre cohérent. C'est au magicien de faire la part

des choses, et de savoir à quoi correspondent ces visions. L'expérience seule aidera à mieux comprendre ces visions.

DESENVOUTER

Rareté : très rare

Temps : 5 semaines - 2 ans - 6 ans

Energie : variable

Pour désenvoûter quelqu'un, le magicien doit remplir d'eau un chaudron en cuivre, couper un mèche de cheveux de la victime et l'attacher avec du fil noir, puis la glisser dans une coquille d'oeuf préalablement vidée, faire flotter la coquille dans l'eau du chaudron et prononcer les paroles appropriées. A la fin de la journée on retire la coquille de l'eau. Si les cheveux sont dénoués le désenvoûtement a réussi, sinon... Le magicien doit aussi prévoir une petite statuette en cire qui

recevra le « choc en retour » de l'envoûtement à sa place. S'il oublie ce détail c'est lui qui sera envoûté...

La force de l'envoûtement que devra combattre le magicien sera égale à celle que le nécromant lui aura donnée.

TALISMAN

Rareté : très rare

Temps : 6 semaines - 5 ans - 8 ans

Energie : variable

Un talisman protège son porteur de tout effet maléfique quelqu'il soit. Pour confectionner un talisman, le magicien doit moudre et mélanger les 16 plantes magiques qui sont : l'héliotrope, l'ortie, la viga pastoris, la chélidoine, la pervenche, la cataire, la langue de chien, la jusquiame, le lys, le gui, la centaurée, la sauge, la verveine, la mélisse, la rose et la serpentaïre. Puis les enfermer dans une bourse en cuir que le porteur gardera en permanence sur lui.

CREER UN HOMUNCULE EN LABORATOIRE

Rareté : très rare

Temps : 10 semaines - 6 ans - 15 ans

Energie : 60 pts

Un homuncule créé en laboratoire est un petit être d'une vingtaine de centimètres de haut. Chaque homuncule créé en laboratoire occupe une fonction très précise dans sa « société » (roi, reine, architecte, mineur, chevalier, etc...). Le roi et la reine débattent avec leur créateur de questions de gouvernement, et de diplomatie, le chevalier est un expert dans l'art de la guerre, etc... Certains sont parfois capables de lire les pensées de leur créateur.

Les homuncules sont créés en laboratoire à partir d'une mixture des 16 plantes magiques (voir : Talisman) plus de l'eau de roche, de la poussière de diamant, de la sève de pommier, de la terre argileuse et du sang humain. La mixture est placée dans un bocal bouché par une vessie mouillée puis le magicien enfouit ce bocal dans du fumier arrosé de liqueur de chêne. Laisser fermenter durant 4 semaines puis le déterrer et le recouvrir de sable chaud. Cette période devra se passer dans l'ombre totale et un silence complet. Laisser passer trois jours puis ouvrir le bocal qui contiendra entre 5 et 20 petits êtres de 5 centimètres qui grandiront jusqu'à un vingtaine de centimètres. Ils devront être nourris tous les trois jours avec des aliments cuits au bain-marie. Un homuncule peut vivre jusqu'à 50 ans. Les homuncules créés en laboratoire deviennent acariâtres en vieillissant, ils se battent entre eux, et tentent de nuire à leur créateur.



DESCRIPTION DES SORTILEGES DE NECROMANCIE

CAUCHEMARS

Rareté : commun

Temps : 1 semaine - 6 mois - 1 an

Energie : 10 pts

« Cauchemars » est un sortilège de protection. Pour le réaliser, le nécromant doit tracer avec du sang le signe cabalistique approprié sur une feuille de papier de bois de chêne. Le nécromant avale ce papier avant de se coucher, ce qui lui fera faire des cauchemars et empêchera toute tentative nocturne d'envoûtement à son encontre.

ENVOUTER UN OBJET

Rareté : commun

Temps : 2 semaines - 8 mois - 2 ans

Energie : 20 pts

Pour envoûter un objet le nécromant doit préparer dans un récipient de cuivre une décoction composée : de laurier, de la poudre de champignons, du pavot et du sang de femme séché. Laisser reposer le mélange durant 15 jours, puis en saupoudrer l'objet en prononçant les paroles appropriées.

Toute personne possédant un objet envoûté sur elle-même ou dans sa demeure, aura de nombreux déboires (tombera malade pour un rien, perdra ses amis, aura des accidents, etc...), mais qui ne pourront jamais entraîner sa mort.

TRANSFERER LES MALADIES

Rareté : non-commun

Temps : 4 semaines - 1 an - 3 ans

Energie : variable

Identique au sortilège de magie blanche. Exception que les paroles changent quelque peu, et surtout que le nécromant ne transfère pas la maladie sur une statuette, mais sur un être vivant qui subit donc toutes les conséquences de la maladie.

ENVOUTER UNE PERSONNE

Rareté : non-commun

Temps : 4 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : variable

Pour envoûter une personne le nécromant doit

s'emparer d'un objet lui appartenant (cheveux, tissu, reste de repas, etc...). Puis attacher cet objet au bout d'une tige métallique, faire tourner cette tige autour d'un pivot et au-dessus d'un cercle constitué par un morceau de toile couvert des signes correspondants à un mal particulier, tout en prononçant les paroles appropriées. La tige s'arrête en un point et détermine alors le mal dont souffrira la victime.

Les différents maux possibles sont : fièvre, douleur, paralysie, soif ardente, impression d'étouffement, folie, paranoïa, stérilité, débilité mentale et incontinence. Chaque mal a 10% de chance d'être désigné par la tige. Plus la force de l'envoûtement est grande, plus ses effets seront violents (mais ils ne peuvent jamais provoquer la mort de la victime).

DRAINER L'ÉNERGIE

Rareté : rare

Temps : 3 semaines - 6 mois - 1 an

Énergie : 1 pt par 2 pts pris

Identique au sortilège «Donner de l'énergie» de magie blanche. Excepté qu'au lieu de donner de l'énergie à un être vivant, le nécromant la prend.

OUBLI

Rareté : rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 2 ans

Énergie : variable

Pour réaliser ce sortilège le nécromant doit posséder un objet appartenant à la victime. Il attache à cet objet un fil de cuivre suspendu au-dessus d'un récipient dans lequel il fait brûler des fleurs de pavot et de marijuana. Lorsque les effluves du mélange atteignent l'objet appartenant à la victime, le nécromant prononce les paroles appropriées. La victime oubliera uniquement ce que le nécromant désire, de ce qu'elle a fait la veille jusqu'à son propre nom...

Le nombre de points d'énergie utilisés par le nécromant déterminera la force de l'amnésie.

TRANSFERER LES BLESSURES

Rareté : rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 3 ans

Énergie : variable

Identique à «Transférer les blessures» (de magie blanche). Excepté que les paroles changent quelque peu, et que là, le nécromant peut transférer une blessure mortelle. En conséquence les deux êtres vivants meurent de cette blessure.

BLESSURE PHYSIQUE

Rareté : très rare

Temps : 4 semaines - 1 an - 3 ans

Énergie : variable

Pour blesser physiquement une personne, le nécromant doit fabriquer une poupée de cire à l'effigie de la victime, et placer sur cette poupée au moins deux objets appartenant à la victime. Puis il doit piquer la poupée avec une aiguille d'argent, tout en prononçant les paroles appropriées, à l'endroit où il veut que la victime souffre.

Le nécromant doit vaincre les points d'énergie de la personne visée. S'il y parvient la personne sera affectée par le sortilège et subira une violente douleur là où la poupée a été piquée. L'intensité de la douleur sera fonction des points d'énergie utilisés par le nécromant : par exemple 5 pts d'énergie feront l'effet d'une petite coupure de couteau, par contre 40 pts d'énergie feront l'effet d'un violent coup de hache. La victime ne ressent que la douleur, il n'y a ni hématomes ni réelles coupures, juste des impressions. Ce sortilège ne peut pas donner la mort.

ILLUSION

Rareté : très rare

Temps : 4 semaines - 2 ans - 5 ans

Énergie : 5 pts/minute

Ce sortilège crée une illusion sur une surface maximum de 50 mètres carrés, déterminée par le nécromant. Cette illusion affecte tous les sens excepté le toucher. Elle peut se déplacer, se transformer, au gré de la volonté du nécromant mais sans jamais sortir de la surface maximum délimitée au début du sortilège.

Pour réaliser ce sortilège le nécromant doit lancer en l'air une poudre composée de pavot, de marijuana, de lotus noir d'orchidée noire et de rose noire, tout en déclamant les paroles appropriées. Tant qu'il déclame, l'illusion persiste.

Toute personne à portée de vue, où que ce soit, voit l'illusion. Mais si elle la touche elle passera au travers mais l'illusion ne se dissipera pas pour autant dans la mesure où le nécromant déclame toujours.



ZOMBI

Rareté : très rare

Temps : 5 semaines - 2 ans - 5 ans

Energie : 55 pts

Ce sortilège permet au nécromant de fabriquer des zombis à partir d'une personne ayant subi les effets de son sort. Un zombi est un être vivant qui a perdu tout contrôle de lui-même et obéit aveuglément au nécromant qui l'a créé. Les zombis n'ayant plus aucune volonté, sont stupides et ne comprennent que les ordres simples tels que «marche», «arrête», «lève le bras», etc... les zombis ne mangent pas, ne boivent pas, leurs gestes sont lents et mécaniques, leur cœur et leurs poumons fonctionnent au ralenti ce qui leur confère un teint violet. Les zombis ne sentent pas les coups mais gardent les mêmes points sensibles que les humains.

Pour créer un zombi, le nécromant doit conduire un être humain conscient sur un pentacle dessiné sur le sol d'une pièce entièrement peinte en noire, éclairée par des bougies de suif aux quatre angles. Puis il doit égorger une poule noire et enduire sa victime du sang de la poule en prononçant les paroles appropriées. La victime tombe alors en catalepsie. Le nécromant la place ensuite dans un suaire noir pendant dix jours et dix nuits. Après ce temps de gestation la victime déchire le suaire... Elle est devenue un zombi.

Un zombi peut «vivre» en moyenne une dizaine d'années. Avant de tomber en poussière...

VOYAGER CHEZ LES MORTS

Rareté : très rare

Temps : 5 semaines - 2 ans - 4 ans

Energie : 5 pts/minute

Ce sortilège permet au nécromant de voyager chez les morts afin de recueillir des informations sur leur vie passée.

Pour cela le nécromant doit être en état de transe. Pour entrer en transe le nécromant doit fumer un mélange convenablement proportionné de lotus noir et d'herbes de sorcier, et il se concentre sur la personnalité du mort qu'il veut rencontrer. Une fois en transe, il tombe en catalepsie et son voyage commence. Le temps qu'il met pour retrouver le mort dépend de la date du décès de cette personne. Le nécromant «parcourt» dix ans en une minute. Le mort répondra à toutes les questions que le nécromant lui posera (s'il connaît les réponses). A chaque voyage le nécromant ne peut rencontrer qu'une seule personne.

Il y a toutefois un risque que le nécromant se perde au retour (1%), et qu'il reste coincé à tout jamais chez les morts...

CONTROLE

Rareté : très rare

Temps : 6 semaines - 3 ans - 6 ans

Energie : 55 pts

Ce sortilège permet au nécromant de contrôler l'esprit d'une personne sans que celle-ci s'en aperçoive. Cette personne pensera que toute ses décisions viennent de son propre chef.

Pour réaliser ce sortilège le nécromant doit préparer une décoction avec du pavot, du lotus noir, de la poudre de champignons vénéneux, un peu de son propre sang, ainsi que des cheveux, du sang et un morceau de peau appartenant à sa victime. Il doit laisser macérer le tout dans un flacon de cristal durant 15 jours, puis le faire boire d'une seule traite à sa victime. Celle-ci passera alors sous son contrôle.

Tous les mois le subconscient de la victime essaiera de prendre le dessus sur le nécromant en combattant ses points d'énergie. Si le nécromant gagne le combat le sortilège continue, s'il le perd le sortilège cesse, mais la victime ne prend pas conscience qu'elle a été contrôlée antérieurement.

CREER UN EGREGORE

Rareté : très rare

Temps : 6 semaines - 3 ans - 6 ans

Energie : 60 pts

Un Egrégore est un être fuligineux doté d'une force physique herculéenne (Force 20) et d'une force mentale (Energie 75) toute aussi puissante, créé par un nécromant en état de transe. Le nécromant entre en transe de la même manière que pour le sort «Voyager chez les morts». Un Egrégore n'est créé que pour une mission et une seule.

Un Egrégore est utilisé pour tuer une personne par sa force physique grâce à laquelle il étranglera sa victime ; ou par sa force mentale grâce à laquelle il poussera sa victime au suicide s'il vainc son énergie. Si l'Egrégore rate sa mission pour une raison ou une autre il se dissipera de la même manière que s'il l'avait réussie, mais en plus il existe une petite chance (10%) qu'il revienne attaquer le nécromant qui l'a créé...

ENVOUTEMENT DE MORT

Rareté : très rare

Temps : 8 semaines - 5 ans - 8 ans

Energie : 65 pts

Pour réaliser un envoûtement de mort, le nécromant doit prélever une mèche de cheveux de sa victime, un peu de terre qu'elle a foulée, un mouchoir lui appartenant. Faire ensuite une décoction de tout ceci, à laquelle il ajoutera du laurier, de la poudre de champignons, du pavot, du sang de femme enceinte séché. Il laissera fermenter le tout durant 15 jours. Puis il sculptera une poupée en bois d'olivier, en creusera l'intérieur, déposera la décoction, rebouchera soigneusement à la cire. Enfin percera la poupée de bois de clous ou d'épingles d'argent en prononçant les paroles appropriées.

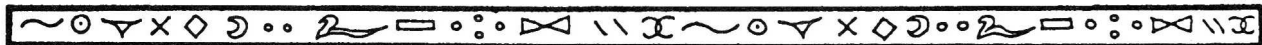
Dès que le nécromant aura fini son incantation, la victime sera prise de violentes douleurs qui ne se calmeront qu'avec sa mort, trois jours plus tard. Seul un désenvoûtement pourra la sauver. La force de l'envoûtement est de 60 pts.

CREER UN HOMUNCULE

Rareté : très rare

Temps : 12 semaines - 8 ans - 20 ans

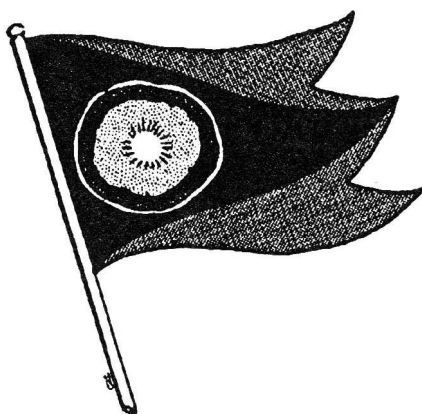
Energie : 70 pts

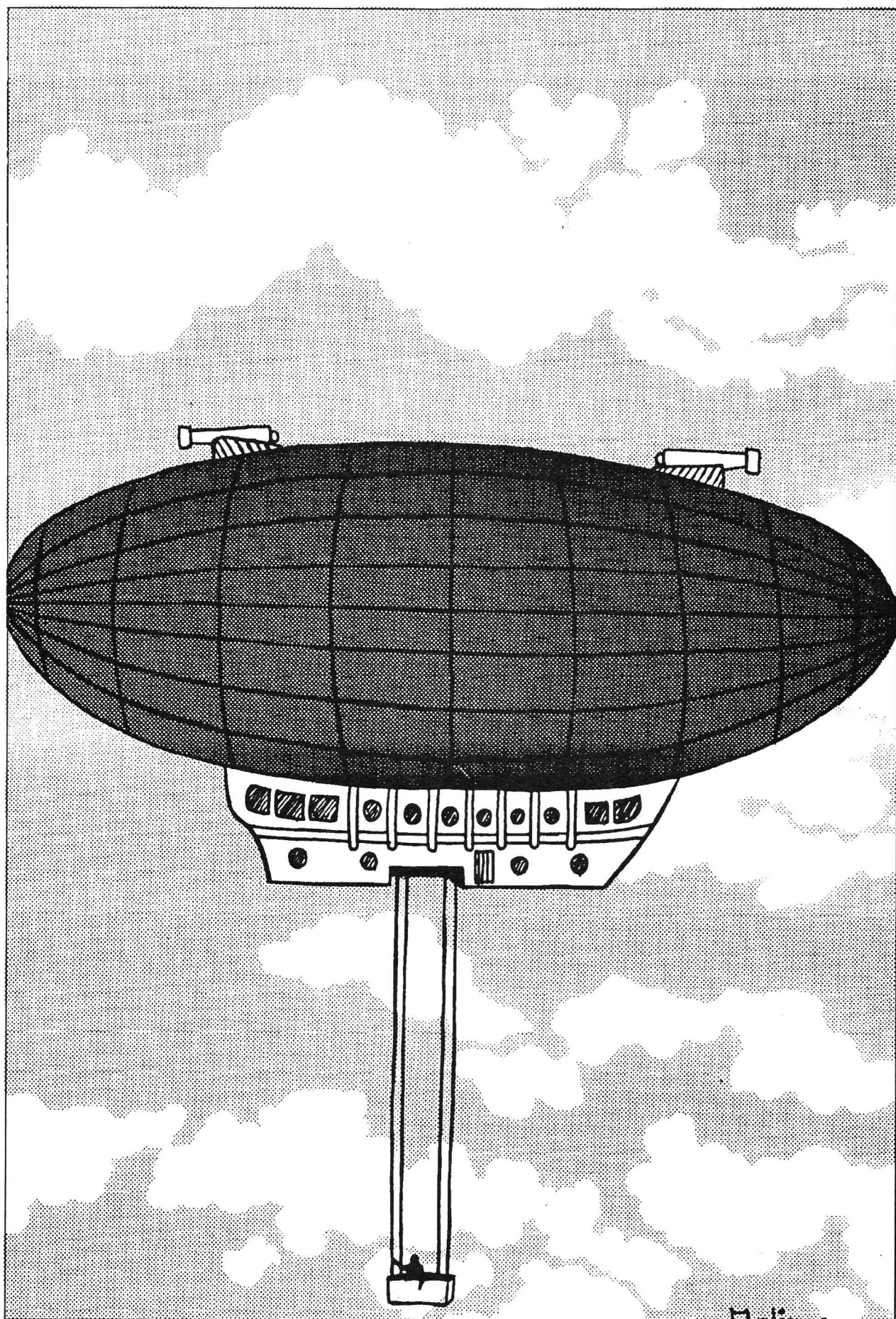
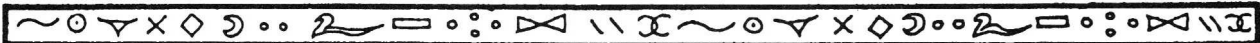


Un homuncule créé par un nécromant est différent d'un homuncule créé en laboratoire, dans son mode de création d'abord et de par ses fonctions ensuite.

Pour créer un homuncule, le nécromant doit se boucher les oreilles avec de la cire et se rendre à la nuit noire sous un échafaud ou un gibet et chercher la trace d'une mandragore (identifiable par ses feuilles très particulières, cette plante est générée par le sang des suppliciés). Ayant trouvé les feuilles, il creuse et attache la tige de la racine à une corde de cheveux tressés. Il la fait tirer par un chien qui tombe foudroyé, au moment de l'extraction de la racine. Celle-ci présente une forme vaguement humaine. Il convient de la laver avec soin puis de semer du millet sur sa tête, ce qui donnera la chevelure, deux baies de genièvre constitueront les yeux, une fleur d'églaïtier la bouche. La créature grandit très vite (jusqu'à 60 cm), marche, parle, sert son maître et lui enseigne des sortilèges (entre 2 et 10 selon l'homuncule). Comme les homuncules de laboratoire, les créatures issues d'une mandragore sont parfois capables de lire les pensées de leur maître, et elles vivent également une cinquantaine d'années.

Au premier essai le nécromant a peu de chances de créer un être formé et qui vive longtemps. Mais l'expérience aidant, il arrivera à des créations de plus en plus parfaites. Un nécromant ne peut posséder qu'un seul homuncule à la fois. S'il en possède plus, ils se battront entre eux jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un...





GUIDE

INTRODUCTION	80
L'HISTOIRE - CHRONOLOGIE	81
PRESENTATION	82
Cosmogonie officielle / Hérésie.	82
Géopolitique de la Terre Creuse	83
L'IMPERIUM	85
GENERALITES	85
RESSOURCES / POPULATION	85
POUVOIRS ET CONTRE-POUVOIRS	86
L'Ordre Noir	
La Fraternité Runique	88
La Sainte-Vehme	89
La Société du Vrîl ou Loge Lumineuse	90
Les Hérétiques du Vrîl	91
Le Groupe Stem.	91
LA SOCIETE	91
La Cour Impériale / l'Obersalzberg	91
L'Armée	92
Le Burg	93
La campagne	96
Les cités	95
L'Université	95
Commerce-artisanat	96
La pègre	97
Quelques personnages marquants au début du IXème siècle.	98
LA RELIGION	99
LA VIE QUOTIDIENNE	99
Les noms	99
L'habillement	100
Sciences et techniques	100
La Monnaie, les prix.	102
Les formes d'écriture	107
Lois, code pénal	107
Les armes	108
Les chevaux	109
Les dirigeables	110
Vocabulaire / Lexique	111
BIBLIOGRAPHIE	112
SCENARIO: LA ROUTE DE KIEV	113

INTRODUCTION

La première et unique tentative pour prouver l'authenticité de la théorie de la Terre Creuse eut lieu durant la Seconde Guerre Mondiale, sur l'île de Rügen, en mer Baltique. Un matin du mois d'avril 1942, une équipe de spécialistes allemands du radar, sous la direction du docteur Heinz Fischer, une autorité en matière de rayons infra-rouges, mis en place ses appareils et les pointa sous un angle de 45°. Les ondes-radars se propageant à quelque chose près en ligne droite, il s'agissait d'obtenir des images de la concavité opposée de la terre et, accessoirement, de détecter les bâtiments des flottes alliées croisant quelque part dans l'Atlantique Nord.

L'expédition était parrainée par les trois plus hautes instances nazies : Adolf Hitler lui-même, Hermann Goering en temps que chef de la Luftwaffe, et Heinrich Himmler, maître de la SS.

Ces faits paraissent tout bonnement incroyables et pourtant ils sont authentiques, attestés par des dizaines de témoignages. Qu'au XXème siècle, des individus responsables du destin d'une nation aient pu souscrire à de telles énormités a de quoi laisser rêveur, et pourtant cela se passa bien ainsi, un matin d'avril 1942, sur l'île balte de Rügen.

La théorie de la Terre Creuse trouve son premier fondement en les «travaux» d'un américain, Marshall Gardner. En 1913, Gardner soutenait, dans un ouvrage à diffusion très limitée, que le soleil, contrairement aux idées reçues, ne brillait pas au dessus de la terre mais en son centre, et que la pression engendrée par ses rayons maintenait tout être vivant, végétaux et minéraux, contre la croûte concave.

Quelques mois plus tard, un aviateur allemand du nom de Bender, abattu au dessus de la France, lu l'ouvrage de Gardner durant ses loisirs forcés de captivité. A la fin des hostilités, il regagna sa patrie où il fonda le Holt Welt Lehre. Il reprit la théorie de Gardner et la développa.

Selon Bender, la Terre est creuse et, sous les pas de l'humanité, s'étend le roc, à l'infini. La couche d'air intérieure s'étend sur soixante kilomètres avant de se raréfier jusqu'au vide absolu où stationnent le soleil, la lune et une boule de gaz bleuté contenant des corpuscules brillantes que nous nommons étoiles. Lorsque cette boule de gaz bleuté, l'univers-fantôme, passe entre le soleil et la surface terrestre, c'est alors la nuit...

Dans les années 30, le Holt Welt Lehr réunit des centaines d'adhérents et la théorie de Bender poursuivit ainsi son bonhomme de chemin jusqu'en 1942...

Avouons qu'il y a de quoi rêver... ou cauchemarder. Une théorie fumeuse, développée par un aviateur condamné à l'oisiveté, reprise ensuite par un trio de psychopathes mégalomanes et mythomanes mobilisant toutes les ressources d'une nation en guerre contre l'Europe entière !

L'Histoire nous enseigne que l'Axe a bel et bien perdu la guerre et que la théorie de la Terre Creuse a rejoint d'autres élucubrations dans les oubliettes des pseudo-sciences. Mais le romancier, lui, laisse vagabonder son imagination, et l'amalgame Terre Creuse/victoire germano-japonaise lui paraît singulièrement détonnant.

Imaginons, se dit-il, qu'en 1944, les allemands réalisent les premiers la fission de l'atome. Au cours de l'hiver 1944/45, ils expérimentent la première bombe atomique en même temps que les premiers V1. Au printemps 1945 s'envolent V2 et V3 porteurs de charges nucléaires. New-york et les USA sont atomisés, le front ouest s'écroule, l'Allemagne nazie se retourne contre l'Union Soviétique et repousse l'Armée Rouge. Dans le Pacifique et en Sibérie, les japonais contre-attaquent et prennent l'U.R.S.S. à revers...

De ce postulat est né le cycle romanesque de la Terre Creuse et, presque en même temps, le jeu que vous tenez entre les mains.

Son cadre : un univers futur où allemands et japonais ont gagné la Seconde Guerre Mondiale, mais en s'autodétruisant du fait des retombées nucléaires, une Europe assujétie à un Impérialisme entamant son neuvième siècle d'existence, une géopolitique mondiale totalement bouleversée. Tout cela au sein d'une cosmogonie officielle refusant l'astronomie classique et admettant ni plus ni moins que la théorie développée par Bender.

Sa société : figée, hiérarchisée, une extrême richesse et une extrême puissance cotoyant un extrême dénuement.

Qu'est-ce donc, en définitive, que le Monde de la Terre Creuse ? Un univers alternatif, parallèle, où ce qui n'a pas été pourrait être. Dans l'Histoire telle que nous la connaissons, l'Axe a été battu et l'humanité entame avec plus ou moins de bonheur la course au système solaire avant d'entreprendre un jour prochain celle aux étoiles. Dans l'Univers de LA TERRE CREUSE, les lointains descendants des «vainqueurs» (si l'on peut dire !) sont les maîtres de l'Europe, et leur passé historique se confond avec un lointain héritage de mythes et de légendes germaniques. La «science» officielle croît en la Terre Creuse et refuse toute autre cosmogonie qu'elle considère comme hérétique, la magie est une réalité qu'il vaut mieux parfois ne pas étudier de trop près...

Alain Paris



HISTORIQUE DE L'IMPERIUM

CHRONOLOGIE

Ce document, destiné aux élèves de 1ère année de l'Université d'Heidelberg, a été rédigé par Maître Abogard, Maître-Astrologue à la Cour Impériale.

AGE MYTHIQUE :

Date Inconnue Fondation du Grand Etat. Règne de *Celui Qui n'Est Pas Nommé*.

Expansion du Grand Etat (on considère que ses limites primitives étaient toutes entières contenues dans ce qui correspond actuellement au Domaine Impérial). A la suite de guerres incessantes, le Grand Etat s'agrandit, notamment à l'Est. Alliance avec le Soleil Levant contre un empire désigné sous le nom d'*Etats-Unis d'Amérique*. Fondation de la Société du Vrîl ou Loge Lumineuse.

Emploi de l'Arme suprême (on ignore de quoi il s'agissait exactement) contre les Etats Unis d'Amérique. Victoire du Grand Etat et destruction totale de l'empire vaincu. Apparition de la Mort Silencieuse (il semblerait que celle-ci fut liée à l'emploi de l'Arme Suprême. Peut-être une épidémie mais de quel ordre ? Le mystère reste entier).

AGE DE LA MORT SILENCIEUSE

17 (le départ de la datation correspond très certainement au premier emploi de l'Arme Suprême). Mort de *Celui qui n'Est Pas Nommé* et crise de succession. Les prétendants au trône impérial s'entre-déchirent. Aucun d'eux ne règne plus de quelques mois.

17 à 50. La Mort Silencieuse emporte plus des neuf-dixièmes de la population mondiale.

50 à 250. Persistance de la Mort Silencieuse. Famines. Epidémies. Des empereurs se succèdent, dont l'Histoire n'a pas retenu les noms. Destruction totale des archives scientifiques écrites. Les scientifiques sont

persécutés, la science est déclarée hors-la-loi. Fondation de la Sainte-Vehme dont le rôle, alors, se limite à pourchasser les derniers scientifiques. Parallèlement, on suppose que le Groupe Stern rassemble ses premiers adeptes.

AGE DU RENOUVEAU

250 à 287. Le Grand Etat, en pleine anarchie, reprend peu à peu le contrôle de l'Europe. Sous le règne d'Hermann le Grand, il change son nom contre celui d'IMPERIUM et acquiert ses frontières définitives. Fondation de l'Ordre Noir, rassemblant les membres de la noblesse. La Sainte-Vehme prend de plus en plus d'importance.

306 à 318. Règne de Manfred Ier. Premier conflit entre l'Impérium et le Soleil Levant. La frontière commune est fixée sur l'Inémisséi.

355. Avènement de Knut Ier, empereur d'origine scanienne. Ses successeurs, pendant un siècle, seront tous issus de cette province, et s'opposeront de plus en plus violemment à la Sainte-Vehme. Mort de Knut en 371. A partir de cette époque, le terme *junker* qui désignait primitivement les membres de la noblesse, est remplacé par le terme *jarl*.

462 à 489. Période de troubles intérieurs pour l'Impérium. Dans la course au trône, deux factions s'opposent : d'un côté les partisans des prétendants d'origine scanienne, de l'autre les partisans des prétendants d'origine germanique. La Sainte-Vehme, en soutenant activement les seconds, assure leur victoire.

489-502. Règne de Lothar III. Guerre contre le Croissant, pour la possession des îles méditerranéennes. Création de la Fraternité Runique. Premier Commandeur de la Fraternité : Hermann ban Salza.

502-511. Règne de Reinhardt V. Conflit avec la Grande-Espagne. Implantation de colonies de l'Impérium en Amérique du Sud et en Afrique du Sud. L'Empire Andin conteste la légitimité de l'enclave argentine.

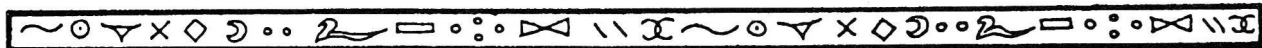
619-620. Bref règne de Slemain Ier, empereur d'origine celtique. Sa tentative d'émanciper les Marches de Bretagne (Grande et Petite Bretagne, île d'Erin) et d'en faire un état indépendant échoue.

A partir de 620, la loi de succession au trône est ainsi édictée que seuls peuvent être élus des candidats d'origine incontestablement germanique et pouvant apporter la preuve que leur lignée remonte à la création de l'Ordre Noir.

A partir de 650, apparition des premiers Hérétiques du Vrîl. Condamnation et exécution des Huit d'Heidelberg (662). Les Hérétiques entrent dans la clandestinité.

A partir de 700, état de guerre endémique entre l'Impérium et le Soleil Levant pour la possession des territoires extra-ukrainiens. Par ailleurs, guerre entre le Soleil Levant et l'Empire Andin pour l'extension de leurs sphères d'influence respectives dans l'Océan Pacifique.

748. L'Empire du Soleil Levant met au point le premier dirigeable. Le secret de sa fabrication ne sera connu de l'Impérium qu'un demi-siècle plus tard.



763-798. Règne de Heinrich VIII le Faucon.

780-781. Révolte servile en Frankie. Extension de la révolte en Petite-Bretagne. L'armée de l'Impérium écrase les esclaves révoltés près de Rennes (Petite-Bretagne) et Toulouse (Frankie).

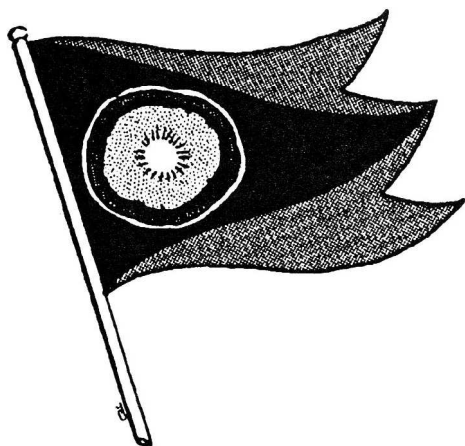
784. Massacre de l'antenne de la Sainte-Vehme à Dresde, imputé au Groupe Stern.

788-789. Première expédition par voie terrestre, à la recherche du Passage vers les autres Terres Creuses.

796. Le premier dirigeable de l'Impérium est enfin achevé.

A partir de 798. Règne de Manfred IV.

800. A l'occasion des cérémonies du Huitcentenaire, sur l'Obersalzberg, la Sainte-Vehme démantèle le complot fomenté par des *jarls* ukrainiens pour obtenir la sécession et l'indépendance du Protectorat d'Ukraine. Exécution des principaux artisans du complot.



COSMOGONIE OFFICIELLE

«Lorsque vous levez les yeux vers le ciel, vous distinguez le Soleil, la Lune et les étoiles. Il y a de cela huit cent ans, d'aucuns prétendaient que la Terre décrit un cercle autour du Soleil, que la Lune tourne autour de la Terre, que les étoiles sont d'innombrables soleils pareils à celui de la Terre et que l'ensemble constitue l'Univers, infini, insondable.

Tout ceci est faux.

La Terre est une sphère creuse et nous évoluons sur sa face interne. Au delà, c'est le domaine du roc. Au dessus de nous se maintiennent trois corps : le Soleil, la Lune et l'univers-fantôme. L'univers-fantôme n'est qu'une boule de gaz dans laquelle scintillent les corpuscules lumineux appelés étoiles. La nuit tombe quand, régulièrement, cette boule s'interpose entre le soleil et nous.»

Extrait de «Discours à l'usage des étudiants d'Heidelberg» par Maître Abogard, Maître-Astrologue à la Cour.

COSMOGONIE/HERESIE

Selon les astrologues officiels, la Terre Creuse est un univers fini, limité par la croûte terrestre à l'intérieur de laquelle évoluent ses habitants. Cependant cette sphère ne serait pas seule et il en existerait plusieurs autres (les avis divergent : certains disent 5, d'autres 6, quelques-uns estiment beaucoup plus) s'égrenant au coeur du roc, comme une sorte de chapelet. Toujours selon les astrologues officiels, il existerait des passages, situés au Pôle Nord et au Pôle Sud de la Terre, qui permettraient d'accéder à ces autres Sphères Intérieures. Depuis huit siècles, la Société du Vrîl recherche en vain ces passages. De nombreuses expéditions ont été organisées, par voies maritimes et terrestres, mais toute ont échoué dans leur quête. Avec la mise au point des dirigeables, le Vrîl espère augmenter ses chances de découvrir ces fameux passages.

Les Hérétiques du Vrîl ne croient pas en l'existence d'autres sphères intérieures et d'éventuels passages. Ils assurent que les populations évoluent sur la face *externe* de la sphère terrestre, que cette même Terre tourne autour de l'astre nommé Soleil, et que les étoiles sont en fait des millions de soleils pareils à celui qui réchauffe la Terre. Pour eux, l'univers est infini et illimité.

Cette prise de position est bien évidemment considérée comme hérétique puisque nulle démonstration scientifique ne la sous-tend. Tout individu reconnu comme hérétique est remis à la Sainte-Vehme et encourt la peine de mort par le bûcher.

A signaler que dans l'Empire Indo-Iranien et dans l'Empire Nippon, la cosmogonie est toute différente. Indo-iraniens et nippons estiment que la Terre, la Lune, le Soleil et les étoiles ne sont que les cellules d'un ensemble incommensurable qu'il nomment le Grand Dragon. La Terre, pour eux, est située sur l'Epaule du Grand Dragon et ils prétendent que la destinée de l'espèce humaine sera accomplie le jour où l'humanité sera en mesure d'atteindre le Coeur du Grand Dragon, le Centre Vital de l'Univers, le Lieu de Toutes Connaissances...

GEOPOLITIQUE

IMPERIUM .

Empereur Manfred IV Kahlenberge
Capitale : Nuremberg. Palais de l'Empereur : Obersalzberg

Le Territoire Impérial comprend :

Allemagne / Autriche / Danemark / Hollande / Belgique / Tchécoslovaquie / Hongrie / Roumanie.

Protectorat de Bourgogne (Alsace-Lorraine / Suisse)

Protectorat d'Ukraine (Ukraine / Pologne / Pays Baltes / URSS jusqu'au fleuve Iénisséi).

Protectorat des Balkans (Bulgarie / Yougoslavie / Albanie / Grèce / Turquie d'Europe)

Marches de Celtique (Grande-Bretagne / Bretagne / Irlande).

Marches de Frankie (France moins Alsace-Lorraine et Bretagne).

Marches de Lombardie (Italie / Sicile).

Marches de Scanie (Suède / Norvège / Finlande / Islande / Groënland).

Colonie Franche d'Argentine.

Colonie Franche d'Afrique du Sud et territoires limitrophes.

Empire du Soleil Levant.

Empereur Go-Daïgo
Capitale : Tokyo. Palais de l'Empereur : Monastère de Nara

Comprend : Japon, Chine, Corée, Tibet, Mongolie et Sibérie jusqu'au fleuve Iénisséi, Asie du sud-est, îles du Pacifique, Australie, Nouvelle-Zélande et Nouvelle-Guinée.

Empire indo-iranien.

Empereur Shah Guptah
Capitale : Bombay. Palais : Ispahan
Comprend : Inde, Ceylan, Birmanie, Pakistan, Afghanistan, Arabie et anciens états musulmans du sud de l'URSS.

Empire Andin

Empereur Cuaucthemoc VII
Capitale : Cuzco. Palais : Macchu-Picchu

Comprend : Pérou, Chili, Bolivie, Colombie, Paraguay, Uruguay, Mexique, Amérique centrale et Brésil.

Royaume de la Grande Espagne

Empereur Philippe IX

Capitale : Madrid. Palais : Escorial

Comprend : Espagne, Portugal, Pays basque français, Maroc, Tunisie, Algérie, Sicile, Lybie.

Empire du Croissant

Empereur : Grand Mufti, Commandeur du Croissant : Amel Maedhi

Capitale : Jérusalem

Comprend : Turquie d'Asie, Proche-Orient, Egypte, Ethiopie, Soudan.



SOCIETE DU VRIL

PROVINCES.

EMPIRES LIMITROPHES.

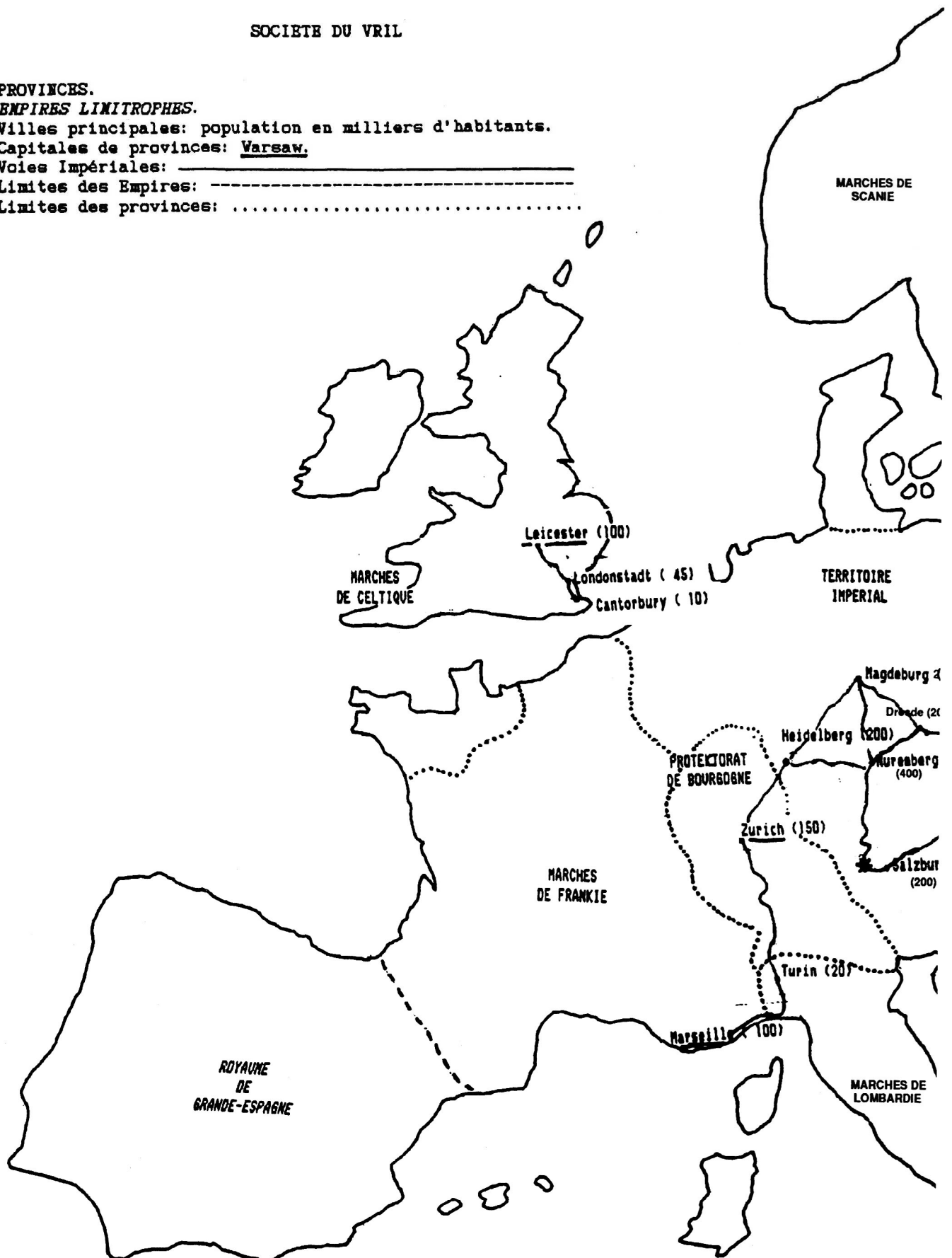
Villes principales: population en milliers d'habitants.

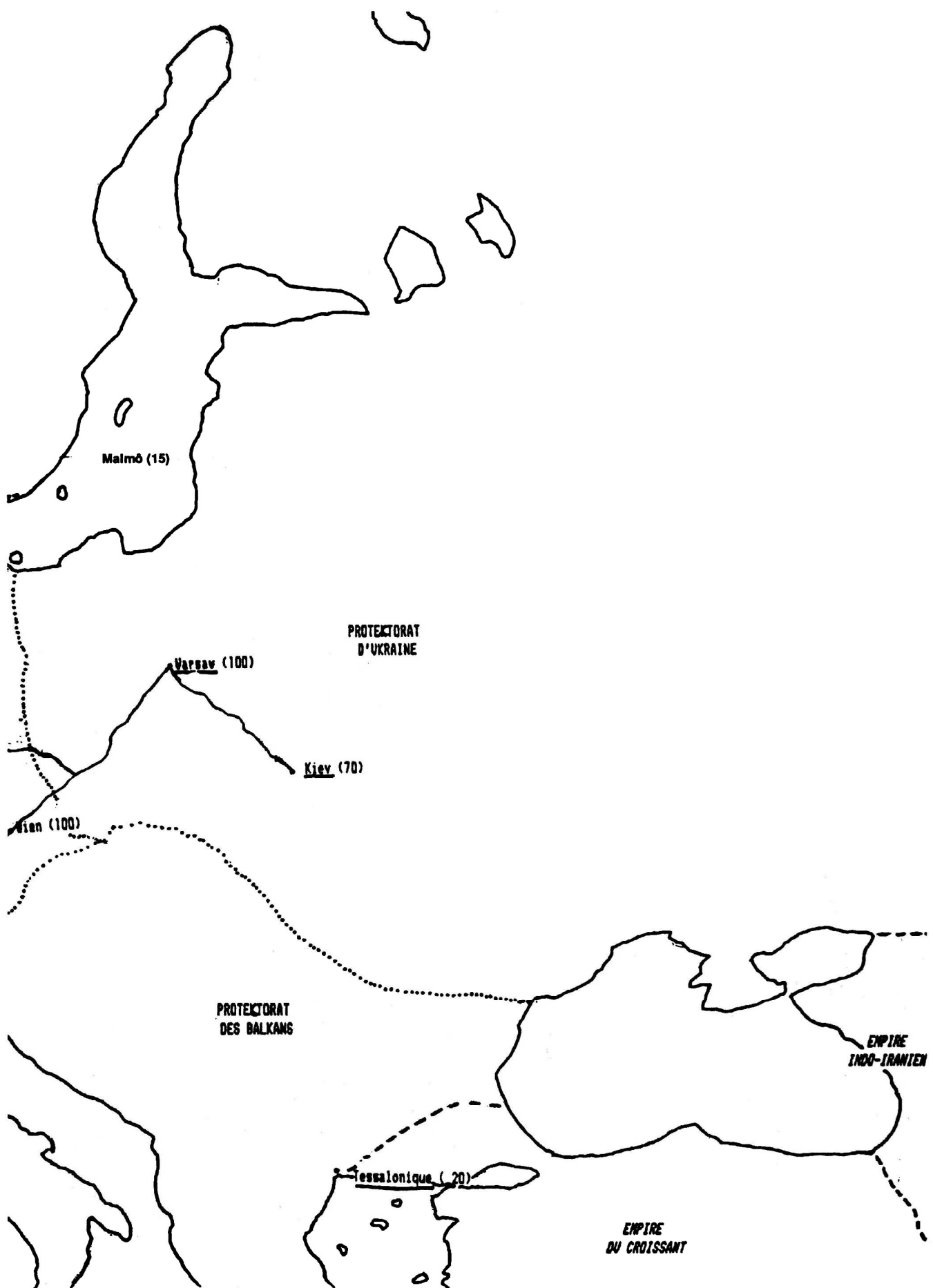
Capitales de provinces: Varsaw.

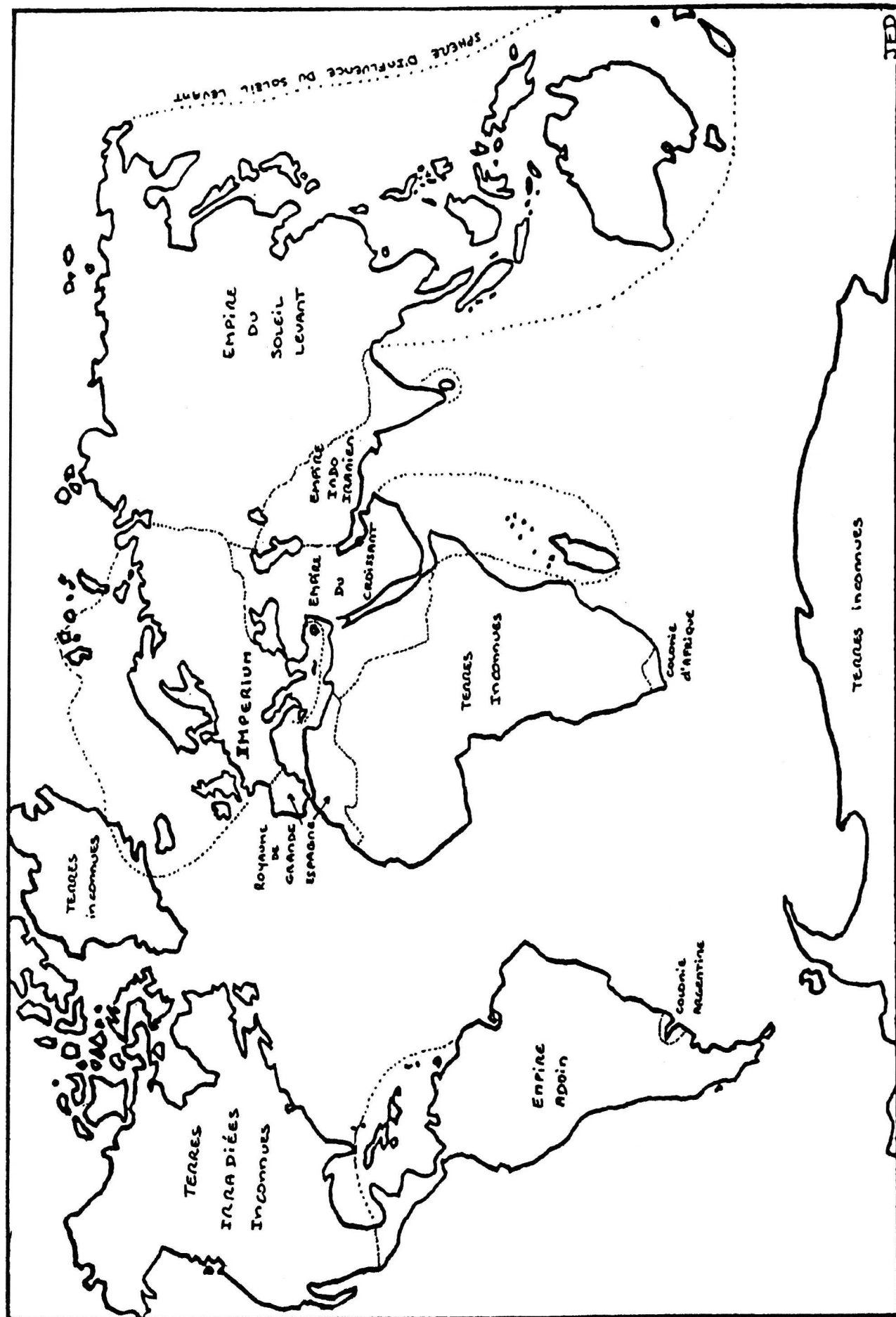
Voies Impériales: _____

Limites des Empires: -----

Limites des provinces:









Carte: mapemonde de la Terre Creuse

Source: Société du Vrîl

**Cette carte, copie d'un ancien document, est
entachée d'erreurs volontaires.**

Seul le Vrîl détient des cartes exactes.

Au tout début du neuvième siècle, le trône est occupé par l'Empereur Manfred IV Kahlenberge. Celui-ci doit faire face à un certain nombre de problèmes intérieurs et extérieurs :

1/ la pression exercée par l'Empire du Soleil Levant sur la frontière commune de l'Inénisséi. Les escarmouches dégénèrent rapidement en conflit ouvert. L'Empire Andin sollicite d'intervenir, promet d'ouvrir les hostilités dans le Pacifique sous condition que l'Impé-
rium lui rétrocède sa colonie argentine.

2/ le Royaume de Grande-Espagne revendique les îles de Corse, Sardaigne et Malte.

3/ l'Empire du Croissant encourage la piraterie dans tout le bassin méditerranéen oriental. Les Seigneurs des Runes installés en Sicile, en Crète, à Chypre et à Rhodes protègent les voies maritimes et le commerce au mieux de leurs possibilités.

4/ la colonie d'Afrique est coupée de l'Impé-
rium et directement menacée par le Croissant.

5/ les terres d'Amérique du Nord, jadis ravagées par l'Arme Suprême, peuvent désormais être ouvertes à la colonisation. Chacune des grandes puissances espère pouvoir y établir des comptoirs ou des colonies, mais les mieux placés sont sans conteste les Andins. Leur alliance est recherchée par l'Impé-
rium. Des préparatifs sérieux (dirigeables) sont en cours. La Société du Vrîl encourage ces préparatifs. Faute d'avoir découvert le passage vers les Sphères Intérieures par le Groënland, elle espère le trouver par l'Amérique du nord.

6/ des révoltes serviles éclatent sporadi-
quement dans les provinces les plus éloignées (Celtique, Frankie, Scanie, Ukraine). Un organisation de résistance interne est apparue depuis quelques dizaines d'années. On ignore qui la dirige et s'il s'agit d'un fait ponctuel ou d'un phénomène appelé à se développer. En dépit de ses efforts, la Sainte-Vehme échoue dans ses recherches.

On trouvera plus loin des explications détaillées concernant les pouvoirs et contre-pouvoirs agissant au sein de l'Impé-
rium. Cependant, les notules que voici permettront de les présenter globalement avant de les étudier individuellement.

LES QUATRES POUVOIRS

L'ORDRE NOIR. Il rassemble l'ensemble de la petite et haute noblesse de l'Impé-
rium, c'est à dire la classe des *jarls*. Parmi eux, les Grand Electeurs qui désignent l'Empereur (titre électif, non transmissible).

LA SOCIÉTÉ DU VRÎL ou LOGE LUMINEUSE. Elle rassemble certains scientifiques ou assimilés (astrologues, alchimistes, etc...) soigneusement sélectionnés parmi les étudiants sortis des universités de l'Impé-
rium. Le Vrîl s'intéresse particulièrement aux

sciences occultes mais il n'en demeure pas moins qu'il consacre la plus grande partie de ses efforts à découvrir le mythique passage vers les Sphères Intérieures. Son siège est sur l'Obersalzberg.

LA SAINTE-VEHME. Police et justice secrètes de l'Impé-
rium, la Sainte-Vehme a son siège à Zum Turken, une ancienne auberge transformée en forteresse sur l'Obersalzberg. Mais elle couvre toute l'Europe et rassemble dans ses rangs plusieurs dizaines de milliers d'affiliés, fonctionnaires ou exécutants. Elle traque l'ennemi intérieur et extérieur, et ses attributions impliquent l'espionnage et le contre-espionnage, les recherches d'hérétiques à la croyance de la Terre Creuse, le démantèlement des organisations de résistance, la répression des complots, en fait, tout ce qui peut contribuer à l'affaiblissement du pouvoir central.

LA FRATERNITE RUNIQUE. Elle est une force combattante, indépendante de l'armée impériale. Elle possède ses propres équipements et combat sur les frontières les plus éloignées de l'Impé-
rium, principalement en Méditerranée mais également en Ukraine orientale et dans les Balkans. Son centre d'instruction des Seigneurs des Runes est situé à Malbork.

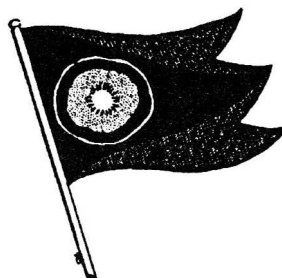
LES CONTRE-POUVOIRS

LES HERETIQUES DU VRÎL. Ils nient la doctrine de la Terre-Creusée et l'existence d'un passage vers d'hypothétiques Sphères Intérieures. Ils pensent que la Terre tourne autour du Soleil et que ce Soleil n'est qu'une étoile parmi tant d'autres que compte l'univers illimité. Il étudient toutes les formes de magie, y compris la magie noire ou nécromancie. Ils sont activement pourchassés par le Vrîl mais également par la Sainte-Vehme.

LA RESISTANCE

1/ les serfs ou trâlars. Il se soulèvent régulièrement, en une province ou en une autre, mais tout aussi régulièrement, leurs tentatives armées sont noyées dans le sang.

2/ le Groupe STERN. Il s'agit d'une organisation s'étendant sur toute l'Europe, et dont les membres peuvent aussi bien être de petits *jarls*, des éléments de la bourgeoisie, des ouvriers, artisans ou soldats. On suppose même qu'ils ont des complices au sein de la Fraternité, du Vrîl et de la Sainte-Vehme, et d'aucuns murmurent que leur mouvement pourrait être dirigé depuis l'Obersalzberg...



GENERALITES

L'Empereur gouverne l'Impérium depuis l'Obersalzberg, également nommé Forteresse Alpine. L'Impérium comprend tout d'abord le Territoire Impérial regroupant les districts cités sous leurs anciens noms : Allemagne / Autriche / Danemark / Hollande / Belgique / Tchécoslovaquie / Hongrie / Roumanie.

Auxquels s'ajoutent les Protectorats :

- de Bourgogne (Alsace-Lorraine / Suisse)
- d'Ukraine (Ukraine / Pologne / Pays Baltes / URSS jusqu'au fleuve Iénisséi).
- des Balkans (Bulgarie / Yougoslavie / Albanie / Grèce / Turquie d'Europe).

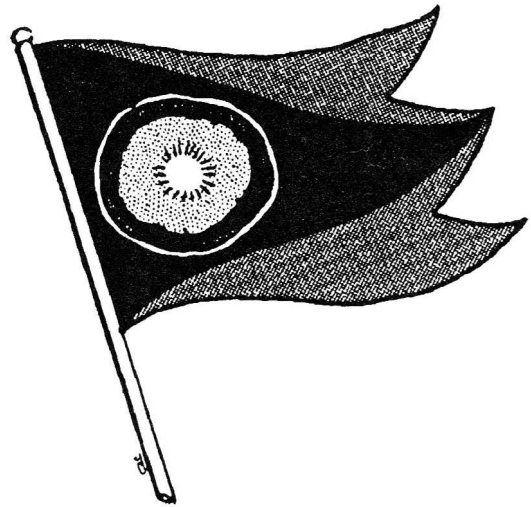
Auxquels s'ajoutent les Marches :

- de Celtique (Grande-Bretagne / Bretagne / Irlande).
- de Frankie (France moins Alsace-Lorraine et Bretagne).
- de Lombardie (Italie / Sicile).
- de Scanie (Suède / Norvège / Finlande / Islande / Groënland).

Les villes principales de l'Impérium sont Nuremberg (400 000 h), Heidelberg, Leicester, Zurich, Marseille, Kiev, Warsaw, Salzburg et Wien (entre 50 000 et 200 000 h). Mais il existe une quantité de villes moyennes (10 à 20 000 h) parmi lesquelles on peut citer Magdeburg, Ingolstadt, Oslo, Turin ou Tessalonique pour les plus importantes.

La population totale de l'Impérium, selon les estimations les plus sérieuses, est évaluée à 50 000 000 d'habitants. A titre de comparaison, l'Empire du Soleil Levant compte environ 250 000 000 de sujets, principalement rassemblés dans sa province de Chine (100 000 000), la Grande-Espagne un peu moins de 15 000 000 et l'Empire Andin atteint les 40 000 000.

La population de l'Impérium est très inégalement répartie entre cités et campagnes (voir annexe/La Société). Les campagnes sont constituées de villages dépendant d'un *jarl* résidant dans son burg. Chaque *jarl* ne rend de comptes qu'au Protecteur ou au gouverneur de sa province, lequel rend à son tour compte à l'Empereur. Dans les campagnes vit une majorité de serfs ou *trälars*. Certains peuvent être affranchis mais ne sont pas autorisés pour autant à quitter la limite du domaine de leur seigneur, hormis pour servir dans les Armées de l'Impérium ou gagner les lointaines colonies. Dans les cités vivent de libres citoyens : marchands, artisans, fonctionnaires. Un conseil de bourgeois administre ces cités, sous la présidence du gouverneur local.



RESSOURCES / POPULATION

TERRITOIRE IMPERIAL

Pop : environ 25 000 000 h

Villes principales : Nuremberg (400 000), Heidelberg (200 000), Salzburg (200 000), Wien (100 000), Magdeburg (20 000), Dresde (20 000), Ingolstadt (10 000)

Principales industries : extraction du fer, de la houille, lignite, travail du cuir, filatures, chantiers navals, marchés d'esclaves.

Agriculture : blé, maïs, orge, houblon, pomme de terre, élevage bovin et chevalin.

Université : Heidelberg.

Jarlschule : Magdeburg.

PROTECTORAT D'UKRAINE

Pop : environ 5 000 000 h.

Capitale district nord : Kiev (70 000 h)

Capitale district sud : Warsaw (100 000 h)

Industries : Extraction sel, soufre, houille, lignite, or, argent, Tanneries, pelleteries.

Agriculture : blé, maïs, orge, pomme de terre, élevage bovin et chevalin.

Université : Warsaw

Jarlschule : Kiev

Centre d'instruction de la Fraternité Runique : Malbork

PROTECTORAT DE BOURGOGNE

Pop : environ 2 000 000 h
Capitale : Zurich (150 000 h)
Industries : bois, cuir, verreries.
Agriculture : fourrages, élevage bovin.
Université : Bern
Jarlschule : Zurich.

PROTECTORAT DES BALKANS

Pop : environ 3 000 000 h
Capitale : Tessalonique (20 000 h)
Industries : cuir, bois, pêche, marchés d'esclaves, cristalleries, verreries, extraction argent.
Agriculture : oliviers, élevage ovin et caprin.
Université : Athènes
Jarlschule : Tessalonique

MARCHES DE CELTIQUE

Pop : environ 5 000 000 h
Capitale : Leicester (100 000 h)
Villes principales : Londonstadt (45 000), Cantorbery (10 000)
Industries : extraction houille, fer, pêche, marchés d'esclaves, chantiers navals.
Agriculture : élevage ovin et chevalin, orge, houblon, vergers.
Université : Cantorbery
Jarlschule : Leicester

MARCHES DE FRANKIE

Pop : environ 5 000 000 h
Capitale : Marseille
Industries : houille, bois, pêche, marchés d'esclaves, chantiers navals.
Agriculture : blé, maïs, orge, élevage bovin, ovin et chevalin, vignobles.
Université : Toulouse
Jarlschule : Marseille

MARCHES DE LOMBARDIE

Pop : environ 2 000 000 h
Capitale : Turin (20 000)
Industries : pêche, carrières de marbre, cristalleries.
Agriculture : vignobles, oliviers.
Université : Ferrare.
Jarlschule : Milan

MARCHES DE SCANIE

Pop : environ 3 000 000 h
Capitale : Malmö (15 000)
Industries : fer, houille, pêche, chantiers navals.
Agriculture : pomme de terre, orge, marchés aux esclaves.
Université : Malmö
Jarlschule : Uppsala

COLONIE D'ARGENTINE

Pop : 70 000 h
Industries : extraction d'argent
Agriculture : élevage bovin et ovin.

COLONIE D'AFRIQUE DU SUD

Pop : 30 000 h
Industries : Extraction or et diamant
Agriculture : élevage bovin, fruits.

POUVOIRS ET CONTRE- POUVOIRS

Dans le monde de la Terre Creuse en général, et en Europe, au sein de l'Impérium en particulier, la société, fortement hiérarchisée, est soumise au régime des castes. Ainsi, on peut évoquer pour cette société une structure pyramidale de ce type :

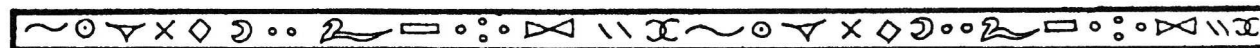
Empereur
Cour Impériale
(Ministres)
Représentants de l'Empereur
(Protecteurs, Gouverneurs)
Jarls
(Ordre Noir, Seigneurs des Runes, Sainte-Vehme, Vrill)
Bourgeois, libres-marchands, artisans, fermiers, etc...
affranchis
esclaves (trälars)

Selon la condition sociale d'un individu, certains pouvoirs sont accessibles et d'autres non. Ainsi, un *jarl* peut envisager de s'élever jusqu'au sommet même de la pyramide, jusqu'à la dignité suprême. Le trône étant électif et non transmissible, tous les espoirs lui sont permis.

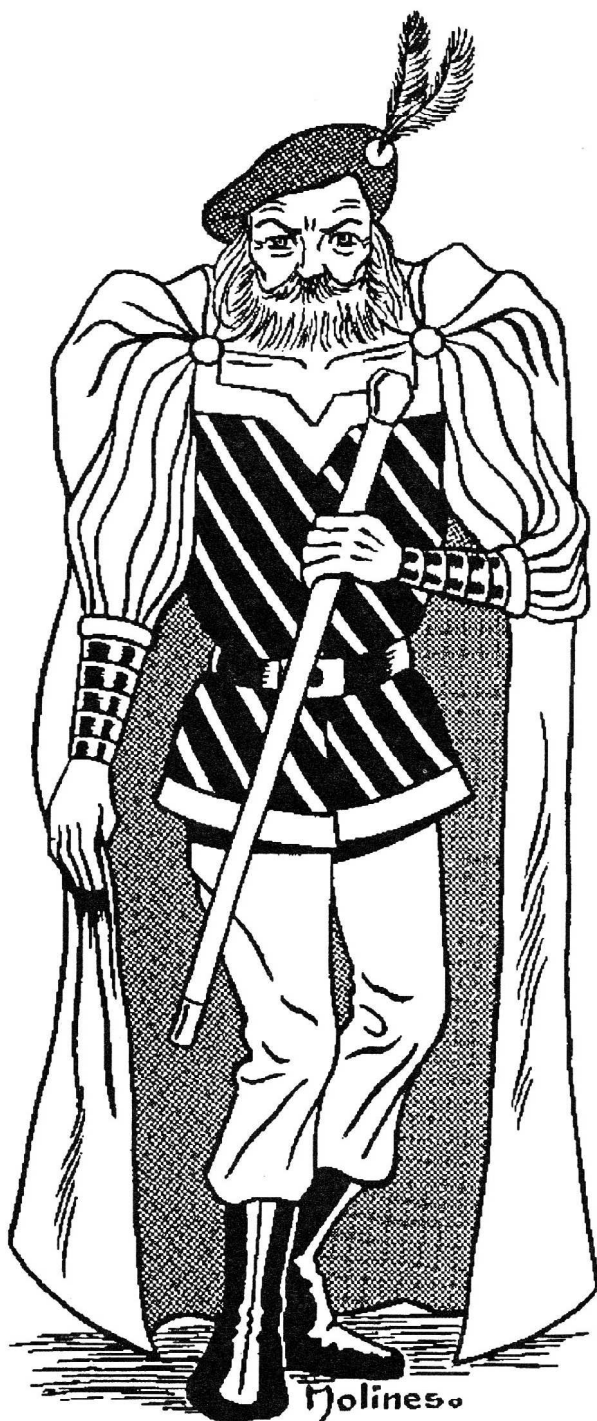
Un simple citoyen (libre) ne saurait évidemment appartenir à l'Ordre Noir, devenir Seigneur des Runes ni à plus forte raison accéder au pouvoir suprême, mais la Sainte-Vehme et le Vrill lui sont largement ouverts, de même que les grades subalternes dans l'armée et la Fraternité Runique.

Un affranchi devenu citoyen-libre peut bénéficier des mêmes avantages.

Un esclave restera toujours un esclave. Cependant, il peut arriver à certains individus et sous certaines conditions d'être enrôlés dans l'armée ou la Fraternité (avec disposition d'affranchissement par la suite).



Au sein de l'Impérium cohabitent quatre pouvoirs et deux contre-pouvoirs. Souvent, ils s'interpénètrent et certains individus, dans des cas extrêmes peuvent très bien appartenir à trois d'entre eux à la fois. Exemple : un *jarl*, de par sa naissance membre de l'Ordre Noir, occupant de hautes fonctions au sein du Vrîl, mais luttant dans l'ombre aux côtés du Groupe Stern. Voici un cas. On pourrait en trouver d'autres.



L'ORDRE NOIR

Tout individu, né *jarl*, donc de souche noble, appartient à l'Ordre Noir. Les *jarls* de souche germanique font précéder leur nom de la particule *ban*, assortie éventuellement d'un titre de noblesse : baron, comte, margrave, etc... Ceux d'origine scanienne sont indéniables aux particules *bo* ou *na*. Les *jarls* de souche celtique font précéder leur nom de la particule *ap*. Les autres, de souche franke, bourguignonne, lombarde ou balkanique ne possèdent pas de particule et la dénomination confond le plus souvent nom et prénom (mais pas toujours : voir «Les Noms» dans le chapitre Vie Quotidienne).

Exemples : Comte Ulrich ban Hagen, Baron Dietrich ban Marbach, Margrave Truan ban Knarr, Baron Oengus na Boinne, Thegan bo Eirik, Slamain ap Cualnge, Karlsew ne Skrael, Adalgis, Walafrid, Walter Notker, Hunfried Birka.

NB. Le *harli* formule abâtardie du terme *jarl* désigne un membre de la très petite noblesse, souvent sans terre, entrant au service d'un noble plus fortuné (l'équivalent dans l'Empire du Soleil Levant est ronin). Un *harli* n'appartient pas à l'Ordre Noir.

Un *jarl* ou un *harli* peut entrer dans la Fraternité Runique et devenir Seigneur des Runes. Il peut s'affilier à la Sainte-Vehme. Il peut également devenir membre du Vrîl ou Loge Lumineuse. S'il s'enrôle dans les armées de l'Impérium, les grades supérieurs lui sont largement ouverts. Il peut également opter pour l'administration de l'Impérium et espérer devenir Gouverneur d'une cité, ou d'une province, voire aspirer à entrer à la Cour, soit comme membre de la Compagnie d'Elite, soit comme proche collaborateur de l'Empereur.

L'éducation d'un jeune *jarl* est la plupart du temps dispensée par un lettré-assermenté rattaché au burg familial. Les *jarls* fréquentent rarement les Universités. De son précepteur, le jeune noble attend quelques connaissances en écritures gothique et runique, lecture, arithmétique simple, quelques rudiments de géopolitique, d'héraldique, de généalogie et d'histoire. S'il veut acquérir des connaissances supplémentaires il ne passera pas par l'université mais par une *jarlschule*. Mais en tout état de cause, l'éducation d'un jeune *jarl* est surtout consacrée aux armes et, dans chaque burg, il reçoit un sévère entraînement prodigué par des maîtres d'armes.

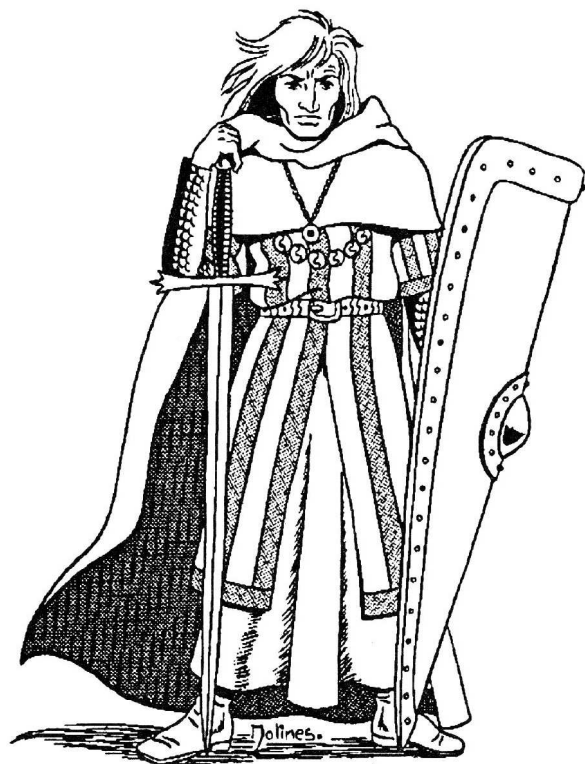
Un *jarl* peut choisir de vivre sur les terres de son domaine, auquel cas il sera vassal du Protecteur ou du gouverneur de la Province. Il devra fournir à l'Empereur un contingent d'hommes d'armes en cas de troubles sérieux, et sera parfois lui-même invité à combattre et à s'enrôler pour un temps déterminé dans les armées de l'Impérium, mais le cas n'est guère fréquent. Il s'agira le plus souvent de réduire une révolte d'esclaves ou d'intervenir contre les pillards étrangers sur une frontière très localisée.

En règle générale, dans une famille comportant plusieurs fils, l'aîné dirige le domaine après le décès de son père. Le second fils optera pour l'enrôlement dans les armées de l'Impérium ou dans la Fraternité Runique, ou, parfois, dans la Sainte-Vehme, plus rarement au sein du Vrîl.

LA FRATERNITE RUNIQUE

A l'origine la Fraternité Runique fut créée comme une force combattante d'appoint à l'armée régulière de l'Impérium. Avec le temps, elle est devenue totalement indépendante de l'appareil militaire traditionnel. Les Seigneurs des Runes ou Frères des Runes, défendent les frontières les plus éloignées et assurent la sécurité des Marches de l'impérium. Ainsi, on trouve la Fraternité en Ukraine orientale, dans les Balkans, et en Méditerranée, où elle s'oppose, avec des bonheurs divers, aux agissements des nippons et des fidèles du Croissant.

Tout *jarl* peut demander à entrer dans la Fraternité Runique. Il est alors conduit à Malbork, en Ukraine occidentale, afin d'y recevoir un complément d'instruction, militaire surtout, mais également théorique. A Malbork, la discipline est extrêmement rigoureuse et certains postulants à la Fraternité reviennent sur leur décision et quittent la Fraternité. Si le postulant satisfait aux conditions requises, il devient alors Seigneur des Runes et, selon les besoins du moment, sera envoyé dans une commanderie qui pourra être située en Ukraine orientale ou en Méditerranée (principalement sur une des îles suivantes : Crète, Rhodes, Chypre).



Les Seigneurs des runes font vœu de total renoncement aux biens de ce monde et s'engagent à obéir sans discuter aux ordres de la Fraternité. Ils ne possèdent, en bien propre, que leur linge personnel et leurs armes (voir trousseau d'un Seigneur des Runes).

La Fraternité recrute également parmi les classes sociales plus défavorisées de la population et même, à l'occasion, parmi les esclaves présentant certaines prédispositions à la chose militaire. Ces recrues sont tout d'abord enrôlées comme aspirants-convers puis, après une période probatoire, deviennent sergent-convers ou écuyers-convers. De même que leurs Seigneurs, ils ne possèdent rien en biens propres hormis leur trousseau et leurs armes (voir trousseau d'un convers).

La hiérarchie de la Fraternité est fort simple. Tous les Seigneurs des runes sont traités sur un pied d'égalité. Une commanderie est dirigée par un Commandeur. L'ensemble des Commandeurs élit le Commandeur Suprême, lequel réside soit à Malbork, soit sur l'Obersalzberg, à la requête de l'Empereur.

Un Seigneur des Runes ne peut être chassé de la Fraternité que pour l'un des motifs suivants :

- crime envers un autre Seigneur des Runes (du vol au meurtre)
- détournement à son profit de fonds de la Fraternité
- lacheté au combat
- ivrognerie constatée et réitérée.

Le trousseau d'un Seigneur des Runes comprend

- 2 chemises
- 1 paire de chausses
- 2 caleçons
- 1 justaucorps ou jupon à pans entaillé dans le bas devant et derrière.
- 1 pelisse
- 1 chape (grand manteau droit noir collant au corps, doublé de mouton ou d'agneau et attaché au cou par une agrafe).
- 1 manteau léger d'été
- 1 chapeau de coton et 1 de feutre
- 1 tunique à manches étroites et large ceinture de cuir.
- 2 serviettes, une couverture légère, une grosse couverture.
- 1 côte maillée avec coiffe
- 1 paire de chausses de fer (la jambière se lace derrière la jambe)
- 1 chapeau de fer (casque à bords rabattus emboîtant la nuque).
- 1 heaume
- 1 paire de souliers
- 1 haubert dans un sac de cuir ou un treillis de maille de fer
- 1 épée droite à deux tranchants et pointe arrondie
- 1 lance à hampe de frêne et fer conique
- 1 écu triangulaire, de bois matelassé, à l'intérieur, couvert de cuir à l'extérieur, renforcé de lamelles cloutées

Le trousseau du convers comprend :

- 3 couteaux (couteau d'arme ou poignard, couteau à trancher la viande, petit couteau ou canif)
- 1 couverture de cheval
- 1 tunique
- 1 cotte maillée
- 1 manteau noir
- 1 haubert de maille légère sans manche
- 1 paire de chausses de fer sans avant-pied pour la marche

LA SAINTE-VEHME

La Sainte-Vehme est à la fois police et justice secrète de l'Impérium. Elle arrête, juge, condamne et exécute elle-même les entences prononcées (voir Lois/code pénal dans le chapitre Vie Quotidienne). On estime à un peu plus de vingt mille le nombre de ses collaborateurs directs et à plus de cinquante mille le nombre de ses affidés. Etat dans l'état, elle pèse de son poids sur la population de l'impérium depuis sa création, quatre siècles auparavant, sous le règne de l'Empereur Manfred Ier.

Le siège de la Sainte-Vehme se situe sur l'Obersalzberg, en une construction nommée «Zum Turken». Là se dissimulent les fichiers centralisés de l'organisation, et de là partent toutes les directives adressées aux antennes de la Sainte-Vehme à travers toute l'Europe. Il existe une antenne locale dans chaque ville de moyenne et de grande importance, et au moins un représentant secret de la Sainte-Vehme dans chaque bourg ou village.

La structure interne de la Sainte-Vehme se présente ainsi :

- Service I : Administration et économie
- Service II : Questions idéologiques, culturelles, scientifiques, artistiques
- Service III : Recherche des adversaires intérieurs de l'Impérium et répression
 - III/a. Adversaires politiques
 - III/b. Hérésie, sorcellerie
- Service IV : Identifications et recherches. Police criminelle.
- Service V : Renseignements à l'étranger
 - V/a. Renseignements en territoire nippon
 - V/b. Renseignements en territoire andin
 - V/c. Renseignements en territoire de Grande-Espagne
 - V/d. Renseignements en territoire du Croissant
 - V/e. Renseignements en territoire indo-iranien
- Service VI : Documentation, archives, fichiers.



L'exécutant de base de la Sainte-Vehme est appelé *familier*. Au dessus, on trouve, les *sous-dignitaires* puis les *hauts-dignitaires* (au nombre de 12). Ces *hauts-dignitaires* désignent l'un d'entre eux pour les représenter auprès de l'Empereur. Le poste de *dignitaire suprême* est comparable en puissance à celui de Commandeur Suprême de la Fraternité ou de Supérieur du Vrîl. Mais l'Empereur - et surtout l'Empereur - doit compter avec le Dignitaire Suprême de la Sainte-Vehme.

Familiers et *dignitaires* de la Sainte-Vehme s'habillent de noir (sauf en ce qui concerne les exécutants secrets qui sont censés se fondre parmi la population). Un dignitaire de la Sainte-Vehme est souvent identifiable à son béret de velours noir.

L'entrée au sein de la Sainte-Vehme est soumise à une enquête très fouillée. Les *familiers* sont recrutés parmi les couches les plus basses de la population, mais les *dignitaires*, à de rares exceptions, sont issus de la classe moyenne ou de l'Ordre Noir.

Un individu arrêté par la Sainte-Vehme est immédiatement transféré à l'antenne la plus proche. Là, il est interrogé et éventuellement jugé, condamné et exécuté. Pour ce qui concerne les membres de l'Ordre noir, ils comparaissent devant la Chambre d'Airain, située sur l'Obersalzberg. Leur rang ne les met nullement à l'abri du chatiment et il n'existe aucun recours contre les jugements rendus. Dans certains cas, les exécutions peuvent être publiques (cas de haute trahison ou de

complot contre la sécurité de l'Empereur ou de l'Impé-
rium), dans la plupart des cas, les exécutions sont
tenues secrètes (exception faite des procès de sorcelle-
rie ou d'hérésie).

La Sainte-Vehme est à la fois crainte et haïe sur
toute l'étendue de l'Impérium. Elle menace à la fois la
Fraternité Runique et la Société du Vrîl, organisations
puissantes et rivales dans la lutte pour le pouvoir. L'Em-
pereur se méfie d'elle sans oser cependant la heurter de
front. La chasse aux Hérétiques du Vrîl et au mystérieux
Groupe Stern constitue un des objectifs principaux de la
Sainte-Vehme.

LA SOCIÉTÉ DU VRÎL ou LOGE LUMINEUSE

La Société du Vrîl fut fondée dans les Temps dit
Mythiques par un certain Karl Haushofer. Il s'agissait
alors d'un groupe de para-scientifiques dont le but



avoué était de découvrir les passages aboutissant aux
autres sphères intérieures semblables au Monde de la
Terre Creuse. Au fil des siècles, le Vrîl n'a jamais
désespéré de découvrir ces passages qu'on dit situés
aux pôles nord et sud de la Terre, mais il a également
étendu ses ambitions en direction des sciences. Son
essor véritable commence à la fin du III^{ème} siècle, sous
le règne d'Hermann le Grand. Depuis, il contrôle les
Universités de l'Impérium et, à travers ces Universités,
chacune des disciplines scientifiques, culturelles et ar-
tistiques de l'Impérium.

Les membres du Vrîl sont recrutés par parrainage
dans les universités ou dans les *jarlschulen*. Ils sont tout
d'abord considérés comme *aspirants*, puis, s'ils présen-
tent les qualités requises, deviennent alors stagiaires,
enfin *sociétaires* (avec le titre de *Maître-Astrologue*). Le
Haut-conseil du Vrîl réunit 7 sociétaires qui élisent le
Supérieur.

Un Maître-Astrologue peut être au service d'un
grand dignitaire de l'Impérium. Le Supérieur réside sur
l'Obersalzberg et entre au service de l'Empereur lui-
même.

Il existe des Loges du Vrîl dans chaque ville
importante de l'Impérium. Le Maître de la Loge dirige
alors une équipe plus ou moins nombreuse travaillant
sur des sujets aussi divers que la cartographie, la bota-
nique, l'art des poisons et des contre-poisons, la magie,
l'astromomie et l'astrologie, la cosmologie, etc...

Les sociétaires du Vrîl sont bien entendu présents
dans les universités, la plus fameuse d'entre celles-ci
étant celle d'Heidelberg. C'est dans le cadre de cette
Université qu'ils recrutent leurs meilleurs éléments. A
Heidelberg sont particulièrement dispensés des cours
concernant l'alchimie, les langues étrangères, l'héraldi-
que, la généalogie, la cartographie et l'astrologie (voir :
Université). Un bon sociétaire doit connaître les quatre
principales formes d'écriture : runique, gothique, caro-
line et celtique, mais également toutes leurs variantes
ainsi que les écritures usitées dans les empires nippon,
andin, indo-iranien et du Croissant. Il doit connaître les
langues, dialectes et idiomes utilisés dans ces mêmes
empires.

La Société du Vrîl entretient des liens étroits avec
les scientifiques et para-scientifiques étrangers, en par-
ticulier avec les *ascètes* indo-iraniens.

La Société du Vrîl s'intéresse de très près à la
magie et spécialement à la création des êtres vivants.
Mais son grand dessein demeure toujours de trouver les
passages qui permettraient de communiquer avec les
autres sphères intérieures. Elle doit lutter contre les
Hérétiques du Vrîl, scientifiques dévoyés récusant les
théories de la Terre Creuse, et doit régulièrement dé-
jouer les manœuvres de la Sainte-Vehme, déterminée
à abattre une organisation aussi puissante.

LES HERETIQUES DU VRIL

Au sein même du Vril se dissimulent les Hérétiques, lesquels nient l'existence de la Terre Creuse et d'autres sphères intérieures et prétendent que les humains vivent sur la surface externe de la Terre, que cette Terre tourne autour du Soleil, et que Terre et Soleil ne constituent qu'un part infime de l'univers.

Les Hérétiques du Vril n'ont véritablement commencé à faire parler d'eux que dans la première moitié du VIII^{ème} siècle. Ils s'adonnent aux mêmes pratiques magiques que leurs compagnons orthodoxes, mais ils poussent plus loin encore, en direction notamment de la Magie Noire, et ne se contentent pas de vouloir créer la vie : ils espèrent vaincre la mort...

Les Hérétiques du Vril sont traqués par le Vril mais également par la Sainte-Vehme. Il s'agit le plus souvent d'individus solitaires, sans liens apparents les uns avec les autres, ce qui rend leur identification très difficile. On prétend que des Hérétiques pourraient même faire partie du Haut-Conseil du Vril...

LE GROUPE STERN

Mouvement de résistance, le Groupe Stern est sans doute aussi ancien que l'Impérium, quoique ses actions les plus marquantes n'aient commencé qu'au tout début du VIII^{ème} siècle. Il recrute ses membres parmi toutes les couches de la population : *jarls*, militaires, commerçants, artisans et esclaves. Son but avoué est d'abattre l'IMPERIUM. Son adversaire le plus dangereux est bien évidemment la Sainte-Vehme. D'aucuns affirment que Stern bénéficie de complicités jusque dans les rangs du Vril, de la fraternité et ... de la Sainte-Vehme elle-même ... jusque sur l'Obersalzberg !

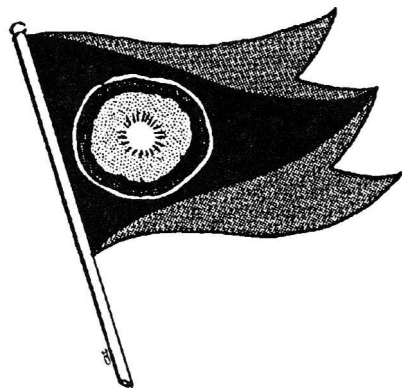
Le Groupe Stern, d'après les constatations effectuées par la Sainte-Vehme, a adopté une structure en forme de triade.

*
* * *
* * *

et ainsi de suite, chaque maillon de la chaîne contrôlant à son tour trois autres. Ce système explique la difficulté de la Sainte-Vehme à venir à bout de Stern. Un suspect arrêté ne peut révéler (sous la torture) que le maillon qui lui est supérieur et les trois qui lui sont subordonnés. Il ignore quelle en position il se trouve dans l'organigramme. Dans le meilleur des cas, en arrêtant un suspect, la Sainte-Vehme peut espérer conclure cinq arrestations. Mais il suffit alors à Stern de couper les contacts supérieurs et inférieurs du suspect pour contrer la police secrète de l'Impérium.

Le Groupe Stern considère que la Sainte-Vehme symbolise l'aspect le plus négatif de l'Impérium et, en conséquence, s'efforce de la prendre en priorité pour cible. Faire en sorte que les dignitaires et même hauts-dignitaires de la Sainte-Vehme ne puissent se croire

nulle part en sécurité est un des buts avoués de Stern. Mais cette organisation s'attache également à venir en aide aux personnes arbitrairement arrêtées, à les arracher à leurs lieux de détention le cas échéant, à décimer les rangs des *familiers*, à entretenir partout où elle le peut un climat d'insécurité.



LA SOCIETE

LA COUR IMPERIALE L'OBERSALZBERG

L'Obersalzberg est une montagne située dans les Alpes Bavaroises, et elle constitue le coeur de l'Impérium. Les secteur tout entier est fortifié et truffé de galeries.

L'Empereur et sa Cour résident sur l'Obersalzberg dont la population totale avoisine 10 000 âmes en comptant les hauts dignitaires, leurs familles, la Compagnie d'Elite, les serviteurs, gens de maison et paysans, les esclaves et les représentants des états étrangers. L'Obersalzberg vit pratiquement en autarcie puisqu'elle dispose de ressources agricoles fournies par les fermes et les centres d'élevage. Le reste vient des provinces alentour.

Le point culminant de l'Obersalzberg est le Kehlsteinhaus, 1 834 m, où se tient le nid d'Aigle, la forteresse privée de l'Empereur. On y accède par une route étroite sévèrement gardée, par une galerie souterraine de 134 m de long et enfin un puits vertical de plus de 120 m desservi par un ascenseur manuel actionné par des esclaves. C'est au Kehlsteinhaus que l'Empereur reçoit ses invités de marque, mais il lui arrive également de résider et de les recevoir au Berghof, somptueuse propriété située au pied de la montagne, dans le périmètre inférieur de l'Obersalzberg. Les ambassadeurs et autres hôtes résident pour leur part au Platterhof, sorte de gigantesque complexe hôtelier pourvu de toutes les commodités.

Les hauts dignitaires de la Cour possèdent chacun leur résidence sous forme de chalets. Le chalet typique de l'Obersalzberg comporte un toit saillant de bardeaux couvert de grosses pierres. En règle générale, il a deux étages pourvus de balcons circulant tout autour et les volets sont peints de couleurs vives. La Sainte-Vehme a installé son QG à «Zum Turken» (tel est le nom donné à son bâtiment). La compagnie d'Elite possède une caserne et un centre d'entraînement.

Dans le périmètre de la Forteresse Alpine existent également des villages construits de toutes pièces pour les personnels administratifs et les serviteurs et paysans. Les esclaves sont quant à eux parqués dans des cantonnements gardés.



L'ARMEE

L'Impérium dispose d'une armée de métier dont le total avoisine quarante mille hommes. Les éléments de cette armée stationnent le plus souvent aux frontières et sont regroupés en divisions portant le nom de personnages mythiques, de villes, ou d'événements historiques, par exemple :

- La brigade de cavalerie «Teutoburg», la division d'infanterie «Canut le Grand», stationnées en Ukraine.

- les divisions d'infanterie «Jarl ban Marbach» et «Nuremberg», stationnées en Scanie.

- la division mixte infanterie/cavalerie «Siegfrid» stationnée dans les Balkans.

Une division regroupe environ 4 000 hommes.

En cas de conflit, l'Empereur fait appel aux levées paysannes, aux milices des cités, aux garnisons des burgs. Ce procédé permet d'ajouter une soixantaine de milliers d'hommes à l'armée impériale.

La «Compagnie», stationnée sur l'Obersalzberg, est une unité d'élite totalement à part, constituée exclusivement de jeunes *jarls* et, exceptionnellement, de soldats de l'armée régulière ayant accompli quelque action d'éclat. Elle se compose d'un corps d'infanterie et d'un corps de cavalerie dont les membres, en raison de leurs cuirasses vernies de noir, ont reçu le surnom de «Diables Noirs». Cette «Compagnie» rassemble au total 800 hommes.

La Fraternité Runique possède sa propre armée, composée de Seigneurs des Runes et de *sergents-convers*. Les Seigneurs des Runes combattent usuellement à cheval et les *sergents-convers* à pied.

La grande innovation dans l'arsenal guerrier de l'Impérium est apportée par l'utilisation récente d'aéronefs (dirigeables). Les aérostiers représentent une catégorie à part dans l'armée impériale. L'équipage d'un aéronef rassemble de 26 à 56 personnes en comptant le commandant et selon la taille de l'appareil (voir «Les Dirigeables»).

L'Impérium possède enfin une marine de galères, et parallèlement, la Fraternité dispose de ses propres navires. Les équipages des galères comptent une cinquantaine d'hommes, auxquels il convient d'ajouter de 120 à 300 galériens (esclaves, prisonniers de guerre, condamnés de droit commun) encadrés par la chiourme (de 10 à 20 gardiens).

que ce soit dans l'armée régulière (infanterie, cavalerie, marine) ou dans les garnisons privées des burgs, les grades sont les suivants :

Troupe :

- caporal/brigadier

Sous-officiers :

- sergent/maréchal des logis

- sergent-chef/ maréchal des logis chef

- adjudant

Officiers :

- sous lieutenant

- lieutenant

- capitaine

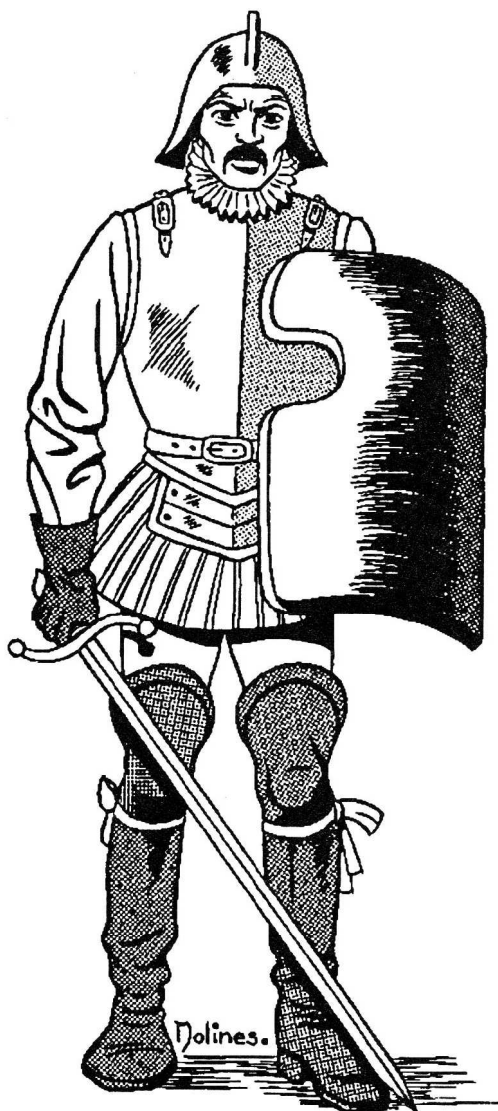
- colonel

Officiers généraux :

- général de division

- général d'armée
- maréchal

Pour tout ce qui concerne les aérostiers, voir «Les dirigeables».



LE BURG

Un *jarl*, petit ou grand, faible ou puissant, et à l'exception des *harlis*, possède un domaine dont le burg constitue le centre névralgique. De ce burg dépend un nombre plus ou moins important de villages, mais pas de cités puisque les cités sont directement soumises à l'administration impériale.

Le burg peut n'être, pour les *jarls* les plus pauvres, qu'un simple tour de bois ou de pierre. C'est très souvent le cas en Grande et Petite Bretagne, en Erin, dans les Balkans et en Scanie. Ou bien une véritable forteresse comme en Bourgogne, en Frankie, en Ukraine ou en Lombardie.

Entre ces deux extrêmes, on trouve toutes les variantes possibles, et c'est pourquoi, afin d'une meilleure compréhension, nous donnons les deux exemples suivants de burgs existants à la fin du huitième siècle de l'Impérium, sous le règne de Manfred IV Kahlenberge.

-Burg de Boinne, Petite-Bretagne, Marches de Celtique.

Appartient au Baron Oengus na Boinne, veuf, un fils, Horsa na Boinne, Seigneur des Runes. Oengus na Boinne est vassal de Walter Notker, gouverneur de Celtique, résidant à Londres (ou Londonstadt), Grande-Bretagne.

Le Burg de Boinne est situé en bordure de l'océan et comprend un rempart de terre de cent mètres de diamètre précédé d'un fossé et surmonté de simples pieux. Une tour-porte de bois est insérée dans ce rempart. Sous l'enceinte, on trouve des habitations, les locaux de casernement, des cuisines, les écuries et des cellules. Au centre du burg se tient une petite tour de pierre rectangulaire accessible par un pont de bois enjambant un profond fossé. Cette tour comporte deux étages. Au rez-de-chaussée se trouvent un puits, des réserves de nourriture, ainsi que le corps de garde, au premier les locaux de l'intendance, des pièces communes, quelques chambres d'hôtes, au second les appartements personnels du Baron.

Le personnel du Burg rassemble un cinquantaine d'individus, hommes et femmes, répartis ainsi :

- une garnison de 30 hommes, dont le sergent Holmgard, deux *caporaux*, et des gardes celtes, franks et bourguignons.

- un rebouteux d'origine scanienne nommé Frakki, exerçant à la fois les fonctions de médecin et d'apothicaire.

- un intendant nommé Edmund et ses aides.

- plusieurs servantes, épouses de gardes, assurant les fonctions ménagères, cuisine, entretien des locaux d'habitation.

Du burg de Boinne dépendent une demi-douzaine de villages totalisant ensemble 60 feux, soit un peu plus de 300 habitants.

Par ailleurs, à l'extérieur du burg se tient le campement des esclaves rassemblant environ 70 têtes, mâles, femelles et enfants.

Les revenus du burg de Boinne proviennent de quatre sources :

- une pension annuelle de 1 thaler/or accordée par l'Empereur, autant dire pas grand chose.

- les impôts locaux prélevés sur les villages.

- les ventes issues du cheptel d'esclaves. En contrôlant rigoureusement la reproduction, Oengus na Boinne dispose de 5 têtes par an environ.

- enfin l'essentiel des revenus du burg est assuré par la récolte de varech, sur les plages littorales. Ce varech est ensuite revendu dans l'intérieur du pays pour servir d'engrais et quelquefois traité pour transformation en rations alimentaires pour les esclaves.

Ainsi, pour résumer, le burg de Boinne rassemble:

50 résidents

300 citoyens

70 esclaves, soit un total d'un peu plus de 400 individus. Il s'agit, on l'aura déjà compris, d'un burg parmi les plus pauvres. Il en existe cependant de bien plus démunis en Erin et dans les marches balkaniques.



En comparaison, le burg de Voroniklovo, situé dans le Protectorat d'Ukraine, fait figure de très riche domaine, et pourtant, il y a plus riche encore.

Voroniklovo, à mi-chemin de Kiev et Warsaw, est la propriété du comte Ulrich ban Hagen, veuf, deux enfants : Arno ban Hagen et Siegfried ban Hagen.

Ulrich ban Hagen est vassal de Lothar ban Vargo, Protecteur d'Ukraine, résidant à Warsaw.

Le burg est une véritable forteresse de pierre avec remparts, tours et donjon, abritant une communauté de plus de 200 individus ainsi répartis :

- une garnison de 100 hommes d'armes commandés par le capitaine Rudolf Urslingen.

- une intendance dirigée par l'intendant Hengist (20 personnes environ).

- un précepteur des enfants du Comte, Maître Tassilon.

- un astrologue, Maître Albinus, ainsi que son disciple-assistant, Urien.

- des servantes et serviteurs-libres ou affranchis dirigés par Dame Asbod, scanienne d'origine, maîtresse en titre du Comte.

- des artisans-libres : forgeron, potier, tisserand,

maçon, etc... et leurs personnels.

- les familles des personnels sus-cités et de certains soldats de la garnison.

Le domaine de Voroniklovo rassemble 32 villages, plus de cinq cent feux totalisant environ 2 500 habitants.

300 esclaves vivent sur l'ensemble du domaine, dont une vingtaine au burg.

Les revenus de Voroniklovo se décomposent de la façon suivante :

- 6 thalers/or de pension annuelle accordée par l'Empereur

- revenus des impôts locaux prélevés sur les villages, des droits de moulins, de coupes de bois, de péages des ponts, etc...

- revenus des récoltes de blé, de maïs et d'orge des terres appartenant en propre au Comte Ulrich.

- ventes d'esclaves (environ 10 têtes par an).

Pour résumer, le burg de Voroniklovo rassemble donc :

200 résidents au burg même

2 500 citoyens libres ou affranchis, paysans, francs-tenanciers, métayers, artisans

300 esclaves

Soit une population de 3 000 âmes environ. Ce qui situe Voroniklovo parmi les burgs aisés.

LA CAMPAGNE

La population totale de l'Impérium est d'environ 50 millions d'habitants, avons-nous vu, et plus des 9/10 de cette population est rurale : du hameau de quelques maisons au gros village de cinq à six cent habitants. On compte l'importance de chaque localité au nombre de feux. Statistiquement, 1 feu représente en moyenne cinq habitants.

Tous ces villages dépendent d'un jarl. Les habitants peuvent être des paysans ou des artisans libres, des affranchis et parfois des esclaves affectés à telle ou telle tâche.

Les paysans ou artisans libres cultivent leur propre terre ou travaillent à leur activité personnelle et sont soumis à l'impôt principal envers leur seigneur puis à un second impôt envers l'Empereur. Ils sont autorisés à quitter leur village pour aller s'installer ailleurs mais doivent en contrepartie, dans ce cas, payer un lourd dédommagement au jarl (sans préjudice des frais d'installation dans le village ou la cité qui les accueillera par la suite).

Les affranchis ont les mêmes droits et les mêmes obligations envers leur seigneur mais le dédommagement de départ est doublé.

Les esclaves appartiennent à leur seigneur et, par conséquent, sont liés à la terre qu'ils exploitent pour son compte. Ils ne sont pas autorisés à garder pour eux le fruit de leur labeur et sont uniquement nourris, vêtus et logés. Ils peuvent être vendus en groupe ou à l'unité et ne peuvent espérer un affranchissement qu'après toute une existence sans histoire dans l'ombre du burg. Leur

affranchissement ne s'étend pas aux membres de leur famille s'ils en ont une et leurs descendants restent esclaves.

Un village de moyenne importance (entre quarante et soixante feux) comporte en général une forge, un four à pain, un moulin, un local réservé à un commis d'intendance du seigneur. A ceci, on peut ajouter selon les besoins de la population un atelier de potier, de tonnelier, de menuiserie, parfois un estaminet ou une auberge. Mais les voyageurs sont excessivement rares et préfèrent s'arrêter dans les relais de poste jalonnant les voies principales ou plus bonnement dans les villes. Et lorsqu'il s'agit de personnes se rendant au burg, elles sont hébergées sur place, par le seigneur lui-même.

Il n'y a pas d'école de village, bien que les hommes libres soient autorisés à apprendre à lire, écrire (l'écriture caroline), et compter.

Selon les régions, l'agriculture peut être remplacée par la pêche, par l'extraction du sel ou du charbon, par l'orpaillage (sévérement réglementé), les tanneries, la viticulture, l'apiculture, le ramassage des algues ou des coquillages comestibles, etc...

Un commis d'intendance, dépendant de l'intendant du burg, demeure dans chaque village, et il comptabilise scrupuleusement les biens des habitants afin de procéder au calcul des impôts impérial et seigneurial. Les *jarls* les plus aisés détachent parfois deux ou trois soldats chargés de faire respecter les lois et de veiller à l'ordre public. Ces soldats sont nourris, logés et vêtus par les soins de la population. Très souvent, la Sainte-Vehme entretient un espion sur place, chargé de lui signaler toutes les allées et venues suspectes, de repérer les étrangers au village, de dénoncer les individus séditieux, les présumés sorciers, les jeunes gens qui tentent d'échapper aux éventuelles levées de troupes destinées à l'armée impériale. Cet espion, dissimulé au sein de la population, correspond avec ses supérieurs par divers moyens tels que billets dissimulés en des lieux convenus d'avance dans la forêt, pigeons voyageurs, ou sous couvert d'une activité qui l'appelle de temps à autre à la ville la plus proche.

Dans un village, la justice est rendue par le jarl duquel dépend le domaine. Mais les cas d'hérésie ou de sorcellerie sont confiés au dignitaire de la Sainte-Vehme le plus proche (voir Lois/Code pénal dans le chapitre Vie Quotidienne).

LES CITES

Nous avons vus, dans les généralités, que l'Impé-rium compte pas mal de villes de moyenne importance et une poignée seulement de grandes villes (50 000 à 200 000 h). Si Nuremberg abrite plus de 400 000 h entre ses murs, c'est la seule exception.

Dresde, pour prendre un exemple, est une cité de moyenne importance : 20 000 h au neuvième siècle. Elle est soumise à l'autorité d'un gouverneur local, lui même dépendant du Gouverneur de la province résidant à

Magdeburg, qui ne rend compte qu'à l'Empereur. Dresde possède son antenne locale de la Sainte-Vehme et sa Loge du Vril. Le Gouverneur de la cité réside dans son palais, dispose d'une garnison de 200 hommes et d'une domesticité regroupant une trentaine d'individus dont vingt esclaves.

Un conseil des bourgeois administre l'économie locale de la cité, et ce conseil est présidé par le bourgmestre. Les membres du conseil sont désignés par les différentes corporations : boulangers, bouchers, tailleurs, aubergistes, potiers, orfèvres, forgerons, etc... en tout une trentaine de libres citoyens. Le conseil de la cité dispose d'un personnel municipal (voirie, pompes funèbres, crieurs, ouvriers, etc...) et gère le budget obtenu par les impôts locaux. A signaler que la garnison et le personnel attachés au Gouverneur sont entretenus par la cité.

Dresde est une ville relativement prospère car elle se situe sur un axe de passage entre le cœur de l'Impé-rium et les provinces orientales et nordiques. Négociants en fourrures et pelleterie venus de Scanie, marchands d'esclaves remontant de la Méditerranée s'arrêtent pour y faire étape. La cité renferme des manufactures impériales d'armes, de sellerie et de bourrellerie qui emploient plus de 2 000 travailleurs dont 1/3 d'esclaves.

L'UNIVERSITE

L'Université forme les lettrés assermentés de l'Impé-rium et constitue une sorte de réservoir pour la Société du Vril. En règle générale, les jeunes *jarls* ne fréquentent pas les établissements universitaires : ils préfèrent se tourner vers les *jarlschulen*. Les étudiants admis à l'université sont plutôt issus des classes supérieures de la bourgeoisie et du commerce, parfois des classes plus basses, mais jamais des esclaves.

Il existe, de par l'Impé-rium, plusieurs centres universitaires tels ceux de Cantorbery (Celtique), Athènes (Balkans), Berne (Bourgogne) ou Malmö (Scanie), mais le plus réputé est celui d'Heidelberg.

Au début du neuvième siècle, cette Université d'Heidelberg est dirigée par le Supérieur Ebbon. Les professeurs les plus renommées y enseignent, tels maîtres Aloïsius, Athmaoïl et Tomosa.

Les études de la plupart des élèves sont payées par leur famille, mais il existe certains cas d'étudiants bénéficiant d'une bourse impériale et d'autres, infiniment plus rares, titulaires d'une bourse octroyée par la Société du Vril. Les boursiers impériaux doivent, en contrepartie de leurs frais d'étude, effectuer de menus travaux dans l'enceinte universitaire. Les boursiers du Vril sont dispensés de tous services supplémentaires.

Les étudiants sont logés en dortoirs ou en chambres individuelles. A leur programme d'étude (de 2 à 5 ans) sont inscrites des matières aussi diverses que l'alchimie, les langues étrangères, la cartographie, l'héraldique, la généalogie, la géopolitique, l'astrologie, la cosmologie, l'arithmétique, les écritures runique, gothique, caroline et celtique, l'analyse des textes anciens, la cryptographie, les sciences naturelles, la législation, la

médecine, la pharmacologie, la botanique, etc... en cours obligatoires ou options selon la voie choisie.

Ecriture et astrologie constituent les matières les plus importantes des programmes.

Sorti d'Heidelberg, un étudiant reçoit un diplôme de lettré assermenté qui lui permettra de postuler à un emploi de fonctionnaire impérial, de précepteur, d'apothicaire, de médecin, etc...

Certains étudiants particulièrement doués - souvent ceux bénéficiant déjà d'une bourse accordée par la Société du Vrîl - sont alors pressentis comme aspirants-astrologues et poursuivent alors leurs études au sein même de la Société du Vrîl.



COMMERCE - ARTISANAT

Le principe des hiérarchies et des castes rigides de la société de l'Impérium se retrouve jusque dans les domaines du commerce et de l'artisanat, sous la forme de Guildes particulières à chaque corps de métier.

Ces guildes sont dirigées, au niveau de chaque cité, par un *fors* local. Le terme *fors*, en vieille langue scanienne, désignait un «tourbillon». On suppose que les premiers négociants itinérants devaient affronter, par voie fluviale, de nombreux dangers avant de pouvoir proposer leur marchandise dans les contrées les plus éloignées de l'Impérium.

Les *fors* de chaque corporation élisent un *fors* de région (Protectorat ou Marche), constituant un Conseil Suprême au niveau de l'Impérium. C'est ce Conseil qui décide d'appliquer tel ou tel tarif uniforme pour telle ou telle sorte de marchandise, ceci afin d'éviter la spéculation. Les Conseil Suprême des *fors* doit ensuite faire invalider ses décisions auprès du ministre de l'industrie et du commerce de l'Impérium.

Au niveau le plus bas, celui de la cité, le *fors* de chaque corporation peut accorder ou interdire à un individu de pratiquer l'activité souhaitée par celui-ci. Ainsi, un personnage désirant devenir maquignon devra d'abord avoir fait ses preuves comme employé auprès d'un homme de métier. L'apprentissage, selon le cas, durera de trois à cinq ans. Ensuite, s'il souhaite s'établir à son compte, le postulant devra être parrainé par son ancien patron. Le *fors* de la Ligue concernée examinera la requête et soumettra le candidat à des épreuves théoriques et pratiques.

Si le candidat échoue à ces épreuves, il devra recommencer un cycle d'apprentissage de trois à cinq ans avant de se présenter à nouveau. S'il réussit, il est alors accepté par la Ligue et reçoit même, pour s'installer, une somme prélevée sur les fonds de solidarité. Il faut en effet savoir que, chaque année, les membres d'une corporation reversent un pourcentage de leurs bénéfices à ce fond de solidarité.

Assez souvent, le Conseil Suprême se sert de cette caisse occulte pour prêter avec intérêts aux *jarls* déargentés et même à l'Empereur lui-même lorsque ce dernier a besoin de subsides pour monter une campagne militaire ou faire procéder à de grands travaux (ainsi pour constituer la première flotte aérienne de l'Impérium).

Emblèmes des guildes :

Chaque corporation possède son emblème. Sont cités ci-dessous les plus représentatifs, correspondant aux Guildes les plus riches :

Maquignons : un fer à cheval.

Pelletiers : une fourrure écartelée.

Minotiers : un épi de blé.

Joailliers : une bague ou un hanap.

Tisserands : un métier à tisser stylisé.

Armateurs : un navire stylisé.

Patrons-pêcheurs : un poisson.

Bouchers : l'animal correspondant à la viande débitée (bovin, ovin, porc).

Drapiers : une pièce de drap.

Tonnelliers : un tonneau.

Aubergistes : une cruche.



LA PEGRE

Comme toute société organisée, l'Impérium possède sa pègre, qu'on peut cependant différencier en «pègre campagnarde» et «pègre citadine».

La pègre campagnarde concerne les brigands de tous poils qui écumant la plupart des provinces excentriques : Scanie, Celtique, Frankie, Balkans et Ukraine. Rassemblés en bandes de dix à parfois plus de cent hommes, les brigands recrutent l'essentiel de leurs effectifs parmi les déserteurs de l'armée régulière, les serfs et les prisonniers de guerre évadés. Ils écumant les villages mais n'affrontent que très rarement les patrouilles envoyées à leur poursuite. Ils sont équipés d'armes le plus souvent improvisées mais constituent une menace permanente pour les voyageurs. On prétend qu'en certaines occasions, la Sainte-Vehme utilise ces malfaiteurs pour éliminer certains foyers de rebellion parmi la population campagnarde.

La pègre citadine est de nature toute autre. On trouve, bien sûr, au bas de l'échelle, les mendiants. Puis viennent les charlatans et escrocs divers se prétendant herboristes, magiciens, astrologues. Ensuite viennent les voleurs et coupe-jarrets. Au sommet de la hiérarchie se placent les assassins professionnels, souvent engagés par la haute bourgeoisie commerçante pour éliminer la concurrence, ou par des membres de la noblesse pour se débarrasser de rivaux dans des affaires de coeur ou d'héritage...

La pègre citadine passe pour fournir de nombreux informateurs à la Sainte-Vehme, et c'est pourquoi police et justice ne la traquent que bien mollement. On cite souvent des cas de malfaiteurs arrêtés et emprisonnés,

puis discrètement libérés après intervention d'un dignitaire de l'antenne locale.

Quelques termes d'argot citadin usités dans la pègre et désignant certains de ces honorables membres:

- Narquois : personnage se faisant passer pour un ancien soldat estropié au champ d'honneur. Les narquois retrouvent très vite l'usage de leurs membres lorsque la milice citadine fait son apparition. Familiers des armes perforantes et contondantes, ils n'hésitent pas à louer leurs services à des clients peu recommandables (épouse désirant se débarrasser de son encombrant mari, marchand désirant se débarrasser d'un concurrent en affaires, etc...);

- Coquillard : faux voyageur prétendant ramener des produits très rares de l'étranger ou des autres provinces. Les véritables colporteurs itinérants font généralement une chasse impitoyable à ces escrocs qui déshonorent la profession.

- Malingreux : faux malade présentant aux âmes sensibles d'horribles (et fausses) plaies purulentes.

- Hubin : jeune complice des faux astrologues. Se prétendent souvent médium afin d'escroquer les crédules bourgeoises.

- Capon : individu appartenant à l'honorable confrérie des voleurs.

- Franc-mitou : individu appartenant à l'honorable confrérie des mendiants.

- Rifodé : individu appartenant à l'honorable confrérie des vagabonds.

- Archisuppôt : personnage du premier rang dans la pègre citadine.

- Cagou : personnage du second rang dans la pègre citadine.

QUELQUES PERSONNAGES MARQUANTS AU DEBUT DU IXème SIECLE :

LOTHAR BAN VARGO (756-). Membre de l'Ordre Noir. Protecteur d'Ukraine de 792 à 801. Ministre de l'Impérium ensuite.

IRENE BAN VARGO (782-). Nièce du précédent. Maîtresse de l'Empereur à partir de 800.

MANFRED IV KAHLENBERGE (765-). Empereur (789-).

FELIX NEPOMUK (758-). Représentant de la Sainte-Vehme pour le Protectorat d'Ukraine, district sud (Warsaw).

OTTAR BAN HON (736-). Maréchal de l'Impérium. Commandant en chef des armées impériales.

SKIRINGSSAL (759-). Commandant de l'unité d'élite chargée de la sécurité sur l'Obersalzberg.

HUNFRIED BIRKA (760-). Chef de la Sainte-Vehme. Réside sur l'Obersalzberg.

WALTER NOTKER (747-). Gouverneur de Celtique.

THEGAN BO EIRIK (764-). Sociétaire et membre influent du Conseil Supérieur du Vril.

KARLSSEV NA SKRAEL (750-). Seigneur des Runes, Commandeur de Malbork.

MAITRE EBBON (732-). Directeur de la très fameuse Université d'Heidelberg.

MAITRES ALOISIUS (748-), ATHMOIL (739-), TOMMOSA (748-). Célèbres professeurs de l'Université d'Heidelberg.

MAITRE NICETIUS (751-). Sociétaire du Vril.

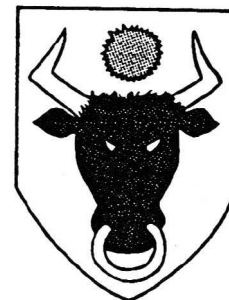
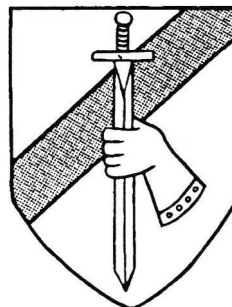
WALAFRID (745-). Protecteur de Bourgogne.

ADALGIS (752-). Gouverneur de Frankie.

MAITRE ABOGARD (730-). Maître astrologue de la Cour. Supérieur du Vril.

BLODEU BAN LEINSTER (741-). Seigneur des Runes. Commandeur Suprême de la Fraternité Runique.

THEATUR NA CECHT(743)
Seigneur desRunes.Commandeur deRhodes



DON PEDRO GUZMAN (755-). Ambassadeur de Grande-Espagne auprès de l'Empereur.

RASTADMOR (756-). Ambassadeur de l'Empire Indo-Iranien auprès de l'Empereur.

EIWAN I'KERHA (768-). Ambassadeur du Croissant auprès de l'Empereur.

TEPETZALAN (772-). Demi-frère de l'Inca et Chevalier-Aigle. Ambassadeur de l'Empire Andin auprès de l'Empereur.

KAMURA IKO (758-). Ambassadeur du Soleil Levant auprès de l'Empereur.

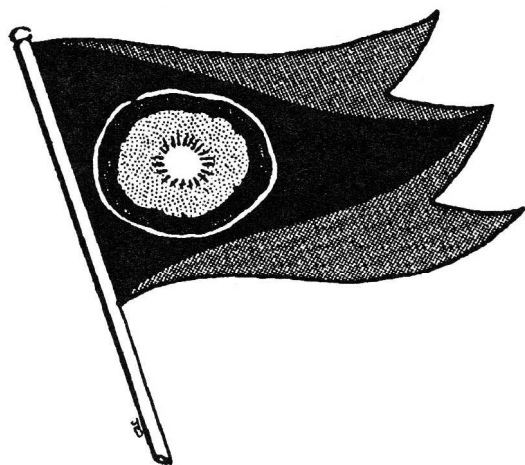
GO-NINJO (728-). Empereur du Soleil Levant.

SHAH GUPTAH (753-). Empereur indo-iranien.

CUAUCTHEMOC VII (770-). Inca de l'Empire Andin.

PHILIPPE IX (769-). Roi de Grande-Espagne.

AMEL MAEDHI (729-). Grand Mufti de Jérusalem, Commandeur du Croissant.



RELIGION

L'Europe de la Terre Creuse, contrairement aux habitants des autres empires disséminés sur les autres continents, ne possède pas de religion officielle au véritable sens du terme. En fait, cosmogonie et religion sont inextricablement confondues.

Un citoyen de l'Impérium croît tout d'abord et avant tout à l'existence de la Terre Creuse. L'Univers est donc clôt et l'être humain, selon le dogme officiel, est prédestiné à régner sur cet univers, sans contrainte et sans rival. Ne pas croire en la Terre Creuse, c'est refuser le destin de l'Impérium, c'est sombrer dans l'hérésie et encourir la répression de la Sainte-Vehme.

Il existe d'autres terres creuses, explique la théorie officielle, et elles sont vraisemblablement peuplées d'autres êtres humains, lesquels devront un jour prochain, après la découverte du ou des Passages, se soumettre à la race élue.

Le citoyen de la Terre Creuse ne conçoit en fait ni Paradis ni Enfer. Si on se réfère au dogme officiel, il vit son Paradis dans l'Europe de l'Impérium - quoique certains qualifieraient plutôt d'Enfer ce prétendu Paradis. Les âmes des défunts rejoignent peut-être l'Univers-fantôme, ce nuage sombre parsemé de points scintillants qui s'interpose régulièrement entre le soleil et la surface terrestre. C'est la seule concession de la Sainte-Vehme à un semblant de croyance religieuse.

VIE QUOTIDIENNE

LES NOMS

Les incessants brassages de population, tout au long des siècles, ont fait qu'il n'y a pas, à proprement parler, de noms typiques pour une région donnée. Ainsi, par exemple, dans une cité du Protectorat de Bourgogne, on pourra rencontrer des personnages aux noms d'origine scanienne, lombarde, germanique ou celte...

Les différences se font plutôt sentir dans l'intitulé des patronymes.

Tout d'abord, au bas de l'échelle sociale, les esclaves ou trälars utilisent un seul nom qui peut être prénom ou surnom :

ex : Frakki, Jambes-Tortes, Barbe-en-Gerbe, Auda, Gras-Mollet, etc...

De la même manière, les paysans ou artisans, sinon que ceux-ci mentionnent éventuellement le nom de leur père ou précisent leur lieu de résidence :

ex : Egil fils de Dudgall, Svear de Tromsö, Olav de Ceske.

Les citadins font suivre ce nom de leur fonction au sein de la communauté :

ex : Arnoul le forgeron, Gérold le potier, Wala le tisserand.

Lettrés assermentés et astrologues font précéder leur nom du qualificatif Maître.

ex : Maître Abogard.

Officiers et hauts fonctionnaires font précéder leur nom du qualificatif de leur grade ou de leur fonction (s'ils sont *jarls*, ils omettent alors le plus souvent la particule, mais ce n'est pas une obligation).

Ainsi, on pourra parler du Protecteur ban Vargo ou Vargo, du commandant Skiringssal, du Maréchal ban Hon ou Hon, du gouverneur Adalgis.

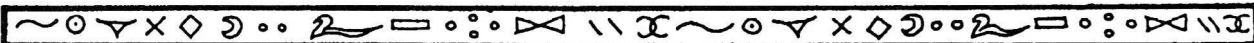
Pour les *jarls*, la particule indique l'origine germanique ou saxonne (ban), scanienne (*bo* ou *na*), celtique (ap).

ex : Ulrich ban Hagen, Horsa na Boinne, Slemain ap Cualnge.

Ils peuvent faire précéder ce nom de leur titre (Comte, Margrave, Landgrave, Baron) et le faire suivre du nom de leur domaine.

ex : Comte Ulrich ban Hagen, seigneur de Voroniklovo.

La liste des noms ci-après donne un certain nombre d'exemples de noms classés par origine provinciale. Avec les siècles, certains peuvent prêter à confusion. Ainsi Oesten est-il bien celtique et non pas scanien ou germanique ?



Noms Scaniens :

Homme : Karly, Vermud, Rulav, Gudy, Ruald, Frelav, Rual, Aktevu, Lidul, Fost, Snorre, Ottar, Odd, Frakki, Thorbjörn, Tore, Skade, Svear, Sven, Oejvind, Torstent, Sigvid, Nils, Mans, Heggjörn, Vivil, Rurik, Alle, Skiringssal;

Femme : Gunhild, Hild, Asbod, Virging, Gunvor, Friedeborg.

Noms Celtiques :

Homme : Egil, Wynfrith, Aidan, Stemid, Karn, Druian, Cuthbert, Aerinmund, Hengist, Horsa, Rodswil, Oesten, Horger, Dudgall, Stede.

Femme : Auda, Brindis, Vag, Asa.

Noms Franks et Bourguignons :

Homme : Grimoald, Ebroin, Arnoul, Witikind, Tassilon, Eginhard, Alcuin, Notker, Verden, Liutfrid, godeschale, Adalgis, Richulf, Gérold, Richbod, Albinus, Théodulfe, Wala, Helmgard, Homlgard, Hunfried, Walafrid, Abogard, Guthrödr, Fardulfe, Thegan, Gardarike;

Femme : Heilla, Erna, Irene, rotrude, Fastrade, Gerwinde, Adallinde, Himiltrude.

Noms Germaniques et Saxons :

Homme : Rolf, Otto, Gregor, Walter, Horst, Heinz, Rudolf, Leopold, Aloïsius, Johan, Nepomuk, Friedrich, Diettrich, Ernst, Gottfried, Hermann, Anton, Gustav, Kurt, Franz, Theodor, Albrecht, Engelbert, Werner, Felix, Martin, Erich, Arno, Kuno, Theiss, Edmund.

Femme : Hedda, Hildegard, Liutgarde, Madelgarde, Helga, Elke.

Noms Balkaniques et Ukrainiens :

Homme : Haithabu, Hon, Birka, Tassilon, Raban, Ebbon, Jaroslav, Olav.

Femme : Katla.

L'HABILLEMENT

Certaines classes sociales sont définies par la couleur de leur vêtements. Ainsi, les maîtres-astrologues portent du rouge, les lettrés assermentés du violet, la Sainte-Vehme du noir.

Les paysans portent blouse courte avec ceinture et chausses collantes, parfois des bottes à revers. Il se coiffent d'un chapeau à bord rabattu sur le front ou parfois d'un turban. Les paysannes portent robe courte et tablier, petit bonnet et chaussures pointues.

Dans les cités, les bourgeois affectionnent le chapeau à plume, les chausses collantes et le manteau retenu à l'épaule droite. Les marchands se reconnaissent particulièrement au manteau court (niveau du genou) bordé de fourrures. Le fonctionnaire porte culotte bouffant au dessus du genou et cape courte avec capuchon. Les dignitaires de la Sainte-Vehme se coiffent souvent du béret de velours noir. Ils portent le gilet découpé laissant voir la chemise à plis et la culotte s'arrêtant aux genoux.

Les jeunes gens à la pointe de la mode portent pourpoint court et serré, à manches fendues, haut de chausses avec ceinture aux hanches et sandales fermées. La mode féminine s'attache aux robes de brocart à décolleté carré, drapées et ceinturées, aux manches bouffantes aux épaules. Les nobles dames ont le front rasé, les cheveux tressés ornés de bijoux et de rubans, ou parfois agrémentés de postiches. Dans certains cas, elles peuvent dissimuler leur visage sous un court voile tissé et brodé.

Les saltimbanques se vêtent avec une certaine fantaisie : justaucorps avec fentes aux manches et aux hanches, turbans ornés d'une frange, aumônière à la taille. Le tout de couleurs vives, jaune ou orange.

Dans chaque cité, le bourreau porte une tenue personnalisée le différenciant de ses concitoyens : courte tunique ouverte sur la poitrine, chemise blanche, chausses collantes, chaussures pointues, chapeau à turban, le tout écarlate ou vermillon.

SCIENCES ET TECHNIQUES

Sciences et techniques de l'Impérium (et des autres Empires de la Terre Creuse) ne sont en fait que des reliquats des sciences et techniques utilisées huit siècles auparavant. Les sociétés de la Terre Creuse (à certaines exceptions près) ne se livrent qu'à très peu de recherches susceptibles d'améliorer leurs conditions d'existence et le plus souvent se contentent de perpétuer les acquis des siècles précédents, de les reproduire sans leur apporter de véritable amélioration.

Le meilleur exemple qui puisse être donné est celui de la science cartographique. Au sein de l'Impérium, c'est la Société du Vrîl ou Loge Lumineuse qui conserve les originaux des cartes utilisées à l'Age Mythique. Mais ces cartes sont jalousement dissimulées et le Vrîl dispose d'ateliers de copistes pour une reproduction à la demande. Et ces reproductions sont volontairement entâchées d'erreurs. Ainsi le Vrîl peut prétendre être le seul organisme à connaître véritablement le tracé des côtes, le relief des montagnes, les distances exactes séparant deux villes quelconques de l'Impérium. D'infimes erreurs, des omissions ou des ajouts qui n'existent pas dans la réalité faussent délibérément les cartes à la disposition des simples citoyens. A ce système, on peut également trouver une explication pécunière : le Vrîl, en conservant le monopole de la reproduction cartographique, dispose d'un revenu non négligeable. Divulguer les exacts originaux l'exposerait au risque de voir se créer des ateliers de contrefaçons.

LES TRANSPORTS

Les moyens de transport sont peu variés. Un réseau routier couvre bien l'ensemble de l'Europe, mais seules les routes principales reliant les cités les plus importantes sont à peu près entretenues. Les voies

secondaires ne sont souvent que des chemins de terre impraticables à tout autre moyen de locomotion que les chevaux ou les piétons. Sur les routes principales, on circule en carosse pour les plus fortunés ou en diligence pour le commun des citoyens.

On utilise également certaines voies d'eau pour le transport des marchandises lourdes ou encombrantes. Des péniches hâchées par des chevaux montent ou descendent des fleuves tels que le Rhin, le Danube, la Vistule ou le Rhône.

La traversée des cours d'eau se fait parfois par des ponts, le plus souvent situés dans les agglomérations, mais également par des bacs ou des gués. Ponts et bacs sont payants.

L'Impérium dispose de plusieurs ponts importants : les plus fréquentés sont Londres, Marseille, Athènes ou Hambourg. Les navires peuvent être des voiliers ou des galères. L'abondance de la main d'oeuvre servile (esclaves, condamnés de droit commun ou prisonniers raziés) favorise l'utilisation des galères, surtout en Méditerranée. Le long des côtes atlantiques et de Mer du Nord, les voiliers sont plus usités.

La construction des dirigeables ne fait que commencer. Les nippons ont les premiers conçu ce mode de transport, que l'Impérium tente avec plus ou moins de réussite de copier. Les premiers aéronefs ont été montés pour le bénéfice de l'armée impériale (ateliers de Nuremberg). Au sujet des dirigeables, lire le sous-chapitre qui les concerne.

LIAISONS ET COMMUNICATIONS

L'administration des postes constitue un des points forts de l'Impérium. Le courrier non officiel est transporté par des cavaliers tout au long des principales voies de communication, avec des relais établis tous les trois ou six lieues selon la configuration du terrain. Des lignes plus rapides sont assurées par pigeons voyageurs. Enfin, il existe un système de signalisation optique exclusivement réservé à l'Empereur et à ses armées, parfois à la Sainte-Vehme : signaux de feu donnés par des torches, signaux lumineux donnés par des effets de miroir, signaux télégraphiques par bras articulés. Des postes établis de loin en loin, sur des éminences, permettent une transmission très rapide. Ainsi, un message urgent acheminé par ces moyens peut joindre l'Obersalzberg à la Scanie, les avant-postes ukrainiens ou balkaniques en une journée ou une nuit pour des distances supérieures à 2 500 kms.

LA MEDECINE

Les médecins, chirurgiens et dentistes sont tous issus des Universités, ce qui explique leur intérêt pour les para-sciences : astrologie, alchimie, et tous les procédés de divination. Pour les soins les plus courants, ils utilisent des remèdes très classiques tels

que tisanes, massages, onguents qu'on peut se procurer chez de nombreux apothicaires. On rencontre également des médecins non investis d'autorisation officielle de pratiquer tels que les opérateurs ambulants, souvent fréquents dans les campagnes. Ceux-ci s'estiment plus ou moins aptes à effectuer des interventions comme réduire les hernies, abaisser les cataractes, extraire les calculs rénaux, inciser les fistules, extraire les dents, et on leur confie également le soin de châtrer les animaux.

Enfin, tout en bas de l'échelle médicale se situent les rebouteux, considérés comme un peu sorciers (voir Sorcellerie).

Les apothicaires travaillent en liaison avec les médecins mais leur formation n'est pas assurée par les Universités. En règle générale, ils succèdent à des apothicaires déjà en exercice et chez lesquels ils ont effectué leur apprentissage.

Dans les cités comme dans les campagnes, de nombreuses personnes travaillent pour les apothicaires à ramasser les plantes nécessaires à la composition des médicaments.

De nombreux *jarls* disposent d'un médecin personnel installé dans le burg même.

Les principales maladies frappant les citoyens de l'Impérium sont la rougeole et la scarlatine, la grippe maligne, quelquefois le scorbut, en certaines régions comme l'extrême nord de la Scanie. Certains décès sont dûs aux lointaines séquelles de la Mort Silencieuse engendrée autrefois par l'utilisation de l'Arme Suprême. Les médecins sont alors impuissants à déterminer les causes exactes de ces décès.

Les anesthésies sont effectuées à l'aide de plantes soporifiques comme le pavot, cultivé dans l'Empire Indo-Iranien.

Les médecins de l'Impérium connaissent l'art de réduire les fractures, de guérir les plaies ouvertes, de recoudre les blessures. Ils pratiquent très souvent la saignée du patient. Les plus habiles chirurgiens utilisent le trépan.

La mortalité par manque de soins ou pour des soins non adaptés est assez faible. La proportion de décès au cours des accouchements est à peine de 1/20 mais la mortalité chez les nouveaux-nés et les nourissons est plus importante : de 1/10 chez les familles les plus favorisées à 1/3 chez les catégories sociales les plus démunies.

Certaines plantes utilisées en pharmacopée sont également recherchées par les alchimistes telles que belladone, datura, jusquiame, grande et petite cigüe, baies aux propriétés narcotiques, vénéneuses et aphrodisiaques.

La Société du Vrîl encourage ses membres à des recherches concernant les antidotes aux poisons.

LA MONNAIE - LES PRIX

L'unité monétaire de l'Impérium est le *thaler*.

Le thaler d'argent vaut 100 *groschens* de cuivre ou de bronze.

Le thaler d'or vaut 10 thalers d'argent.

Il existe des pièces de 1, 5, 10, 20 et 50 groschens.

Des pièces de 1, 2 et 5 thalers d'argent.

Des pièces de 1th/or.

La contrefaçon est punie de mort par ébouillement.

Quelques salaires comparatifs (hebdomadaires) :

Manutentionnaire	30 g
Employé de voierie	40 g
Employé d'apothicaire	50 g
Maître d'armes (personnel d'un burg)	2 th/arg
Astrologue (personnel d'un burg)	3 th/arg
Lettre assermenté (cité ou burg)	1 th/arg
Intendant d'un burg	2 th/arg
Astrologue de cour (autre que celle de l'Obersalzberg)	8 th/arg
Professeur d'Université	5 th/arg
Familier (de la Sainte-Vehme)	1 th/arg
Bourreau (de la Sainte -Vehme)	Payé à la pièce (50 g par interrogatoire, 1 th/arg par exécution)
Assistant du bourreau	Rémunéré par le bourreau lui-même (10 g pour un interrogatoire, 20 g pour participation à exécution)
Matelot (navire de commerce)	40 g
Capitaine (navire de commerce)	2 th/arg

Les revenus des dignitaires de l'Impérium sont fonction des pensions versées à l'année par le pouvoir central, ainsi que (pour certains d'entre eux), des pourcentages prélevés sur les impôts recueillis dans les provinces. Ainsi, annuellement, les catégories citées ci-dessous peuvent être assurées des revenus suivants :

Gouverneur (de cité)	20 à 50 th/or
Gouverneur (de province)	100 à ? th/or
Sociétaire du Vrill	20 à ? th/or
Dignitaire de la Sainte-Vehme	20 à ? th/or
Ministre	150 à ? th/or

Les Seigneurs des Runes constituent une catégorie tout à fait à part puisqu'ils sont censés ne posséder aucun revenu autre que celui que peut leur allouer la Fraternité. Celle-ci possède des terres et autres biens matériels non imposables. On peut cependant considérer que, bon an mal an, un sergent-convers reçoit l'équivalent de la solde d'un sous-officier de l'armée régulière, qu'un Seigneur des Runes reçoit l'équivalent de celle d'un officier de haut grade et qu'un Comman-

deur des Runes jouit d'un revenu se situant entre celui d'un gouverneur de cité et d'un gouverneur de province.

Un *jarl* reçoit du pouvoir central une pension se situant dans une fourchette de 1 à 10 th/or annuellement selon l'importance de son domaine. Les restes de ses revenus, avec lesquels il paie son personnel, est issu des impôts locaux prélevés sur ses villages, ses métairies, les coupes de bois, les ventes des récoltes, les droits de pressage, les ventes d'esclaves, etc... On peut estimer le revenu moyen d'un *jarl*, tout frais déduits, entre 10 et 50 th/or.

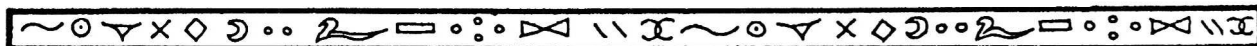
LISTE DES PRIX

Les prix donnés sur cette liste ne le sont qu'à titre indicatif. Les prix des produits de première nécessité peuvent varier en fonction de l'approvisionnement. Ceux des armes, armures et vêtements sont donnés pour des produits de qualité courante, ils peuvent donc être plus ou moins élevés selon la qualité, il n'y a pas de maximum pour ces articles, par exemple une épée peut très bien atteindre 100 th/or ou plus si elle est incrustée de diamants.

Si vous voulez un article dont le prix n'est pas donné, vous pouvez très bien le déduire de ceux qui le sont.

ARMES

Baton	50 g
Fléau à grains	100 g
Fléau d'arme à chaîne	500 g
Fléau de guerre	300 g
Masse d'arme à ailettes	550 g
Morningstar	450 g
Couteau	300 g
Dague à rouelle	450 g
Katta	3500 g
Main gauche	600 g
Poignard biffide	500 g
Poignard d'abordage	400 g
Poignard langue de boeuf	450 g
Colichemarde	750 g
Epée large	500 g
Epée longue	650 g
Espadon	2500 g
Estoc	1200 g
Sabre d'abordage	600 g
Sauschwerter	2800 g
Zweihander	5000 g
Bardiche	800 g
Chauve souris	850 g
Corsèque	650 g
Esonton	900 g
Faucille	700 g
Goyarde	600 g
Hallebarde	1000 g



Hache d'abordage	650 g
Hache de bataille	1000 g

Arbalète à tour	750 g
Arc court	350 g
Arc long	550 g

Anneaux de lancer (x 5)	300 g
Javelot	250 g

Arquebuse à rouet	850 g
Couleuvrine à main	500 g
Pistolet à rouet	1000 g
Pistolet à trois canons	2500 g
Pistolet hache	4500 g
Poitrinal à rouet	1000 g
Scopette à trois canons	2500 g

Traits d'arbalète (x 20)	150 g
Flèches (x 20)	100 g
Carquois pour 20 traits	100 g
Carquois pour 20 flèches	70 g

Bouclier cible	250 g
Bouclier rond	600 g
Ecu	1000 g
Grand bouclier	850 g

Balles (x 50)	200 g
Poudre (x 20 coups)	250 g
Corne à poudre 20 coups	100 g
Bourses à balles	30 g
Matériel d'entretien pour armes à feu	450 g
Flèches pour pistolet à canons tournants (x 10)	200 g

ARMURE

CUIR RENFORCE

Bottes	200 g
Casque/bonnet	50 g
Gants	80 g
Manteau	850 g
Pantalon	500 g
Tunique	700 g
Veste	300 g

CUIR BOUILLI

Casque/bonnet	100 g
Plastron	800 g
Brassières	400 g
Gants	160 g
Jambières	500 g
Bottes	400 g
Armure Complète	2000 g

CUIR MATELASSE

Casque/bonnet	120 g
---------------	-------

Plastron	1200 g
Brassières	600 g
Jambières	750 g
Armure Complète	2500 g

POURPOINT DE CUIR LEGER

Casque	100 g
Plastron	550 g
Brassières	300 g
Gants	120 g
Jambières	400 g
Bottes	350 g
Armure Complète	1500 g

POURPOINT DE CUIR RENFORCE

Casque	170 g
Plastron	850 g
Brassières	500 g
Gants	200 g
Jambières	700 g
Bottes	500 g
Armure Complète	2700 g

BYZANTINE DE CUIR LEGER

Casque	250 g
Plastron	1400 g
Brassières	900 g
Jambières	1200 g
Armure Complète	3500 g

BYZANTINE DE CUIR RENFORCE

Casque	350 g
Plastron	1800 g
Brassières	1100 g
Jambières	1600 g
Armure Complète	4500 g

BYZANTINE DE CUIR BOUILLI

Casque	450 g
Plastron	2500 g
Brassières	1600 g
Jambières	2000 g
Armure Complète	6000 g

BYZANTINE DE CUIR MATELASSE

Casque	550 g
Plastron	3000 g
Brassières	1900 g
Jambières	2400 g
Armure Complète	7200 g

ECAILLE DE CUIR RENFORCE

Casque	450 g
Plastron	1800 g
Brassières	1000 g
Gants	500 g
Jambières	1400 g
Bottes	1200 g
Armure Complète	6000 g

ECAILLE DE CUIR BOUILLI

Casque	600 g
--------	-------

Plastron	3000 g
Brassières	1600 g
Gants	800 g
Jambières	2500 g
Bottes	2000 g
Armure Complète	10000 g

ECAILLE DE METAL

Casque	1000 g
Plastron	5000 g
Brassières	3000 g
Jambières	4600 g
Armure Complète	12500 g

COTE DE MAILLE

Plastron	6000 g
Brassières	4000 g
Tunique	8000 g
Jambières	5500 g
Gants	1000 g
Armure Complète	15000 g

DOUBLE COTE DE MAILLE

Plastron	8000 g
Brassières	5000 g
Tunique	10000 g
Gants	1500 g
Jambières	7000 g
Armure Complète	20000 g

ARMURE DE PLAQUES

Casque	2000 g
Cuirasse	12000 g
Brassières	8000 g
Gants	2500 g
Jambières	10000 g
Bottes	8000 g
Armure Complète	40000 g

ARMURE DE PLAQUES RENFORCEES

Casque	2500 g
Cuirasse	15000 g
Brassières	10000 g
Gants	3500 g
Jambières	12000 g
Bottes	10000 g
Armure Complète	50000 g

MAXIMILIENNE	100000 g
--------------	----------

VETEMENTS

CUIR LEGER

Bonnet/chapeau	30 g
Capuche	70 g
Chemise	300 g
Gants	50 g
Manteau	500 g
Pantalon	200 g
Robe	800 g
Tunique	900 g
Veste	450 g

DAIM

Bonnet/chapeau	150 g
Capuche	200 g
Chemise	1500 g
Gants	170 g
Manteau	2100 g
Pantalon	1600 g
Robe	2450 g
Tunique	2000 g
Veste	2500 g

HERMINE

Bonnet/chapeau	1000 g
Capuche	2500 g
Chemise	8000 g
Manteau	12000 g
Pantalon	9500 g
Robe	11000 g
Tunique	10000 g
Veste	9500 g

TOILE

Bonnet/chapeau	10 g
Capuche	40 g
Chemise	100 g
Gants	35 g
Manteau	250 g
Pantalon	90 g
Robe	350 g
Tunique	450 g
Veste	90 g

SOIE

Bonnet/chapeau	300 g
Capuche	450 g
Chemise	1700 g
Gants	250 g
Manteau	2600 g
Pantalon	1800 g
Robe	3000 g
Tunique	2200 g
Veste	900 g

LAINE

Bonnet/chapeau	25 g
Capuche	50 g
Chemise	100 g
Gants	20 g
Manteau	450 g
Pantalon	200 g
Robe	550 g
Tunique	450 g
Veste	150 g

FOURRURES

Loup	1000 g
Ours	2500 g
Renard	500 g
Lion d'europe	1500 g
Renard bleu	1500 g
Exotique	5000 à 20000 g

ANIMAUX VIVANTS

Agneau	60 g
Ane	1200 g
Boeuf	100 g
Canard	60 g
Chèvre	100 g
Chien entraîné	250 g
Cochon	240 g
Faucon dressé	1500 g +
Mouton	120 g
Mûle	100 g
Oie	90 g
Ours dressé	3000 g +
Poulet	65 g
Vache	1000 g
Veau	650 g

NOURRITURE

Agneau (kg)	60 g
Beurre (kg)	5 g
Bière (l)	4 g
Boeuf (kg)	10 g
Bugnes (dz)	5 g
Canard (kg)	40 g
Chevreuil (kg)	60 g
Cidre (l)	2 g
Cognac (l)	400 g
Crabe (kg)	20 g
Crème (l)	12 g
Epices exotiques (50 g)	2500 g
Faisan (kg)	40 g
Farine d'avoine (kg)	5 g
Farine de blé (kg)	10 g
Farine de seigle (kg)	5 g
Fruits : - Cerises (kg)	15 g
- Poires (kg)	10 g
- Pommes (kg)	4 g
- Prunes (kg)	14 g
Haricots (kg)	4 g
Huile de cuisine (l)	6 g
Huîtres (dz)	20 g
Galette d'avoine (dz)	5 g
Gâteau de fruit	8 g
Hydromel (l)	3 g
Jambon (kg)	40 g
Lait de brebis (l)	4 g
Lait de vache (l)	6 g
Lapin (kg)	20 g
Lard (kg)	25 g
Miel (kg)	25 g
Mouton (kg)	20 g
Oeufs (dz)	20 g
Oie (kg)	60 g
Olive (kg)	160 g
Pain au lait (dz)	3 g
Pain de froment	5 g
Pain de seigle	2 g
Poisson (kg)	5 à 50 g
Poivre (50 g)	250 g
Porc (kg)	40 g

Poulet	20 g
Sel (kg)	45 g
Sucre (kg)	500 g
Thé (50 g)	400 g
Tonneau de bière (250 l)	750 g
Tonneau de cidre (100 l)	150 g
Tonneau d'hydromel (100 l)	230 g
Tonneau de vin (250 l)	1500 g
Veau (kg)	60 g
vin (l)	7 g

METAUX/PIERRES

Acier (kg)	100 g
Ambre (kg)	180 g
Ambre gris (kg)	2000 g
Argent (kg)	20 th/or
Bronze (kg)	40 g
Cuivre (kg)	30 g
Etain (kg)	40 g
Fer (kg)	10 g
Marbre blanc (kg)	500 g
Marbre noir (kg)	700 g
Marbre rose (kg)	1000 g
Or (kg)	150 th/or
Plomb (kg)	7 g

BOIS

Bois de chauffage (50 kg)	20 g
Charbon de bois (50 kg)	20 g
Bouleau (stère)	50 g
Cèdre (stère)	80 g
Chêne (stère)	180 g
Erable (stère)	150 g
Frêne (stère)	120 g
Mélèze (stère)	60 g
Orme (stère)	100 g
Pin (stère)	90 g
Sapin (stère)	120 g

CHEVAUX/ATTELAGES

Chariot 4 roues	2500 g
Charette 2 roues	900 g
Cheval de guerre	5000 g +
Cheval de monte	2500 g +
Cheval de trait	1000 g
Couverture de selle	125 g
Eperons	180 g
Essieu	65 g
Fer à cheval	10 g
Ferrer un cheval (1 fer)	20 g
Fouet	120 g
Harnais	185 g
Box en écurie	20 g
Hongre	900 g
Peigne pour chevaux	30 g
Rênes	120 g
Roue de bois	180 g
Roue cerclée de fer	300 g
Selle de guerre	2400 g +
Selle de monte	800 g +

OUTILS

Bèche	80 g
Brouette	100 g
Faux	240 g
Fourche	60 g
Hache	125 g
Hachette	65 g
Marteau	60 g
Masse	125 g
Pince	90 g
Pioche	80 g

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Corne de chasse	200 g
Corne musicale	730 g
Flute	180 g
Harpe	3000 g
Lire	1200 g
Luth	2000 g
Tambour	350 g

SERVICES EN AUBERGE

Chambre 1 personne (jour)	65 g
Lit en dortoir (jour)	10 g
Repas	10 à 50 g
Verre de bière	2 g
Verre de vin	2 à 7 g

SERVICES ADMINISTRATIFS

Contrat	150 g
Hypothèque	150 g
Mise sous scellé	360 g
Testament	250 g

MOBILIER

Armoire	1500 g
Chaise	120 g
Lit	500 g
Table	380 g
Tapis en laine	800 g

VAISSELLE

Assiettes	25 g
Casserole de cuivre	120 g
Chaudron en fer	100 g
Chope en étain	40 g
Couteau de cuisine	60 g
Gobelet de métal	30 g
Pichet en terre	40 g
Tasse	10 g

DIVERS

Balais	10g
Barques	500 g
Barrique	150 g
Bougies en cire (dz)	200 g
Bougies en suif (dz)	30 g
Bourse	100 g

Bourse en soie	600 g
Bouteille de verre	60 g
Briquet d'amadou	60 g
Brosse	30 g
Chaine (m)	65 g
Ciseau	60 g
Clé	20 g +
Clous (kg)	40 g
Corde (m)	30 g
Couverture	100 g
Echelle (m)	25 g
Encre bleue (l)	30 g
marron (l)	50 g
noire (l)	30 g
rouge (l)	60 g
verte (l)	40 g
Fourreau	500 g +
Filet (m2)	60 g
Grapin	100 g
Huile de graissage (l)	25 g
Huile de lampe (l)	25 g
Lanterne	120 g
Panier	20 g
Papier (feuille)	5 g
Parchemin (feuille)	20 g
Parfum (50 g)	150 g +
Peigne	20 g
Peinture (l)	40 g +
Petite cloche	10 g
Pipe	20 g
Plume d'oie	7 g
Rames (2)	50 g
Rasoir	60 g
Sac	10 g
Sac avec cadenas	40 g
Savon	10 g
Seau en bois	30 g
Serrure	40 g +
Teintures bleue (50 g)	600 g
jaune (50 g)	200 g
pourpre (50 g)	300 g
rouge (50 g)	250 g
Tente 2 places	250 g
Tente «Pavillon»	2500 g
Tison en fer	180 g
Urne	120 g +
Vase	40 g +

TRANSPORT MARITIME

Cabine 3ème classe (km)	3 g
Cabine 2ème classe (km)	5 g
Cabine 1ère classe (km)	10 g

TRANSPORT EN DILIGENCE

Sur le toit (km)	3 g
A l'intérieur (km)	5 g

LES FORMES D'ECRITURE

Dans le cours de ce guide, nous avons vu que les différentes formes d'écriture sont utilisées au sein de l'Impérium.

Seules les castes libres ont la possibilité d'apprendre à lire et à écrire. Les esclaves sont privés de ce droit. Ce qui n'empêche certains d'entre eux de s'initier à l'écriture celtique. Les lois serviles de l'Impérium prévoient qu'un tel crime soit puni de mort par le fouet.

L'écriture gothique :

Elle est, à l'origine, la forme d'écriture réservée aux membres de l'Ordre Noir.

L'écriture runique :

Comme la gothique, elle est réservée aux *jarls* mais très peu employée, en fait. Seuls les Seigneurs des Runes l'utilisent régulièrement.

L'écriture caroline :

Elle est l'écriture populaire, utilisée par les lettrés assermentés dans le cadre de leur travail de fonctionnaires au service de l'Impérium.

L'écriture celtique :

Les légendes prétendent qu'elle était autrefois utilisée par les *druides*, *bardes* et autres *scaldes*, lettrés, poètes et prêtres de la province de Celtique (Grande et Petite Bretagne, Erin). Avec le temps, elle a peu à peu été oubliée sauf en ce qui concerne les sociétés de la *Vril* qui tiennent à ce qu'on l'apprenne toujours dans le cadre des Universités, et chez les esclaves de toute l'Europe qui ont choisi cette forme d'écriture comme une sorte de lien entre eux. Le Groupe Stern rédige ses messages en celtique.

LOIS/CODE PENAL

Police et justice, avons-nous vu, sont attribuées à la Sainte-Vehme. Il existe toutefois également des cas où le *jarl* rend la justice dans les limites de son domaine et ce, vis à vis des serfs, des affranchis ou des hommes-libres résidant sur ses terres.

Justice seigneuriale :

Le *jarl* a droit de vie et de mort sur ses esclaves. En ce qui concerne les affranchis ou hommes-libres, les peines vont de l'amende, la simple exposition au pilori ou la punition par le fouet d'un délit mineur (vol, voies de fait), à l'emprisonnement à temps, le marquage au fer rouge et l'amputation d'une main, du nez, des oreilles, pour des délits graves (viol, blessure volontaire, sédition).



En cas de crime de sang (meurtre), le coupable doit être déféré devant la Sainte-Vehme.

Justice Impériale (Sainte-Vehme) :

Les peines prévues pour les délits et crimes suivants sont :

- Vol : de 1 à 5 ans de galère ou travaux forcés. En cas de récidive, condamnation perpétuelle.
- Coups et blessures : de l'amende à 1 an de galère selon la gravité des faits reprochés.
- Meurtre : de 10 ans de galère à la peine capitale (par pendaison) selon les circonstances et la nature du crime.
- Viol : de 1 à 5 ans de galère.
- Fausse monnaie : mort par ébouillantage (eau ou huile selon l'humeur des juges).
- Sédition, révolte : de 20 ans de galère à la peine capitale (par décollation). Les biens du prévenu sont confisqués au bénéfice de l'Impérium, et selon les cas, les proches parents du prévenu sont réduits en esclavage ou également exécutés.
- Hérésie, sorcellerie : mort par le bûcher ou par décollation (selon l'origine du prévenu. En règle générale, toutes les peines capitales infligées à des *jarls* le sont par décollation).
- Haute-trahison : (atteinte à la personne de l'Empereur ou de ses proches, atteinte à l'intégrité ou la sécurité de l'Impérium, espionnage au profit d'une puissance étrangère, atteinte à la sécurité de la Sainte-Vehme), mort par décollation ou pendaison.

Toute atteinte physique à un membre de la Sainte-Vehme est considérée comme relevant de ce dernier cas et par conséquent punie de mort.

Dans la plupart des cas, la Sainte-Vehme applique la torture. Des aveux ainsi arrachés ont entière valeur aux yeux de la loi. Dans l'immense majorité des cas, le suspect avoue. Il est donc reconnu coupable et la justice de la Sainte-Vehme suit alors son cours.

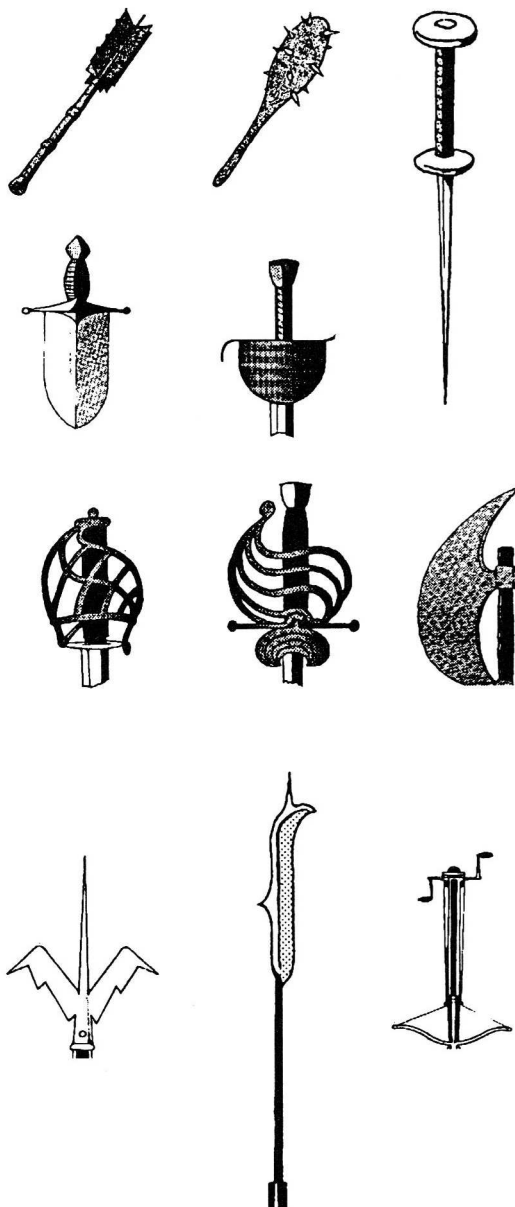
Toute cité de plus de 5000 habitants comportant une antenne locale de la Sainte-Vehme, dispose donc également d'un bourreau et de plusieurs aides. Les arrêts rendus sont annoncés par les crieurs municipaux. Les exécutions sont publiques et peuvent se dérouler, selon la gravité des faits reprochés au prévenu, dans la cité même où le délit ou crime a été commis, dans la ville où siège le Gouverneur de la province, ou enfin, très exceptionnellement, sur l'Obersalzberg (cas de haute-trahison mettant en cause un ou plusieurs *jarls*).

ARMES

ARMES DE L'IMPERIUM :

Infanterie :

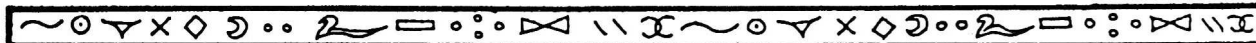
- Masse d'armes à ailettes.
maniée à une main.
- Morgenstern.
maniée à deux mains.
- Dague à rouelle.
- Poignard en langue de boeuf.
- Epée.
les épées peuvent être à garde *espagnole*, en *panier* ou en *squelette*.
- Bardiche.
sorte de hallebarde sans pointe ni croc. L'extrémité du fer est pointu et peut frapper d'estoc. La partie inférieure s'appuie contre la hampe. Un coup de bardiche entame à peu près toutes classes de protection.
- Corsèque.
lame longue et mince encadrée de deux lames divergentes plus courtes. Sert à saisir un adversaire par le cou ou par un membre.
- Goyarde.
sorte de serpe à long manche (1,20 m environ). On l'utilise le plus souvent pour trancher les jarrets des chevaux.
- L'arbalète à tour ou à moufles.
un double système de petits palans permet de bander l'arc. Sa cadence de tir est relativement lente mais sa puissance de pénétration formidable.



- Couleuvrine à main.
tube uniforme de fer forgé percé à une extrémité pour la mise à feu. Projette à quelques mètres une grosse flèche ou une balle de fer capable de percer une armure.
- Scopette à trois canons.
les canons sont assemblés par des colliers de fer. On fait pivoter le manche pour présenter les trois ouvertures de mise-à-feu.
- Arquebuse à rouet.
ne s'épaule pas mais s'appuie contre la joue.

Cavalerie :

- Epée.
traditionnellement, les épées de la cavalerie de l'Impérium présentent des gardes dites en «lanterne».



- Fléau d'armes à chaînes (manche court).

- Poitrinal à rouet.

il s'agit d'une sorte de mousqueton dont la crosse, de forme spéciale, est conçue pour être appuyée sur la poitrine et permettre le tir en cuirasse.

- Pistolet à rouet.

le fût du pistolet est en forme de carabine. Le rouet est protégé par une bride annulaire.

AEROSTIERS :

Les aérostiers disposent des armes suivantes :

- Sabre d'abordage.

comme celui destiné aux marins de l'Impérium, ce sabre possède une garde-coquille en tôle de fer.

- Hache d'abordage.

à lame large et à manche court.

- Poignard d'abordage.

- Esponton.

demi-pique courte et légère.

A bord des aéronefs comme à bord des galères, on utilise des tubes destinés à projeter de la naphte sur les appareils et bâtiments ennemis pour les enflammer, ainsi que de grosses seringues servant à projeter du vitriol.

LA FRATERNITE RUNIQUE :

Piétons et cavaliers de la Fraternité Runique utilisent sensiblement les mêmes armes que l'armée régulière. Cependant, on peut noter que les Seigneurs des Runes affectionnent plus particulièrement :

- L'épée à deux mains.

- Le pistolet à trois canons tournants.

cette arme est destinée à lancer des dards d'acier.

LA SAINTE-VEHME :

Les «familiers» de la Sainte-Vehme utilisent en règle générale des armes traditionnelles comparables à celles de l'armée régulière de l'Impérium. Cependant, il arrive aux exécuteurs des basses-œuvres de se servir de procédés inhabituels tels :

- Les anneaux à lancer.

le bord extérieur de l'anneau est tranchant. L'anneau se lance en le faisant préalablement tourner autour de l'index placé à l'intérieur.

- Le kattar à lames articulées s'ouvrant dans la plaie.

- Le poignard biffide.

- L'épée mixte.

fait également office de pistolet. C'est dans la lame de l'arme qu'est foré le canon.

- Le pistolet-hache combiné.

LES CHEVAUX

Le cheval tient une telle importance dans l'Impérium (commerce, communication, armée, etc...) qu'il paraît intéressant de rappeler au joueur certaines notions concernant la race chevaline.

Dans l'Europe de l'Impérium, on utilise des attelages en file. Les chevaux portent des colliers d'épaule. Le charretier monte le limonier et dirige le cheval de devant à l'aide de guides et d'un fouet. Dans les champs, le cheval tire son araire avec un harnais. A l'arrière, un attelage double égalise la terre avec un rouleau.

Les soldats montent des étalons épais. Ils considèrent la jument comme une monture indigne d'eux et réservée aux femmes. Les animaux d'élite portent sur la cuisse droite un T entouré d'un cercle. Les chevaux de l'armée ont la queue attachée par un lien ou courtaudée par le «rogne-queue» chauffé à blanc. Les fers sont à crampons. On ferre les chevaux avec un fer rougi au feu avant d'être posé sur le pied. La corne brûle sur la surface en contact et permet une meilleure adhérence.

Certains chevaux sont des hongres, c'est à dire qu'ils ont été castrés afin de les rendre plus dociles. Pour castrer un cheval, on peut abattre l'animal par des longes ou le laisser debout, une cordelette appelée «tord-nez» liée autour des naseaux. On comprime alors brutalement les testicules du cheval entre deux morceaux de bois appelés casseaux. Autres procédés : l'excision et la cautérisation par le feu, l'écrasement du canal spermatique par des tenailles, la torsion des testicules.

Un bon cavalier doit connaître l'humeur de sa monture. Voici quelques précisions :

Oreilles abandonnées, yeux mi-clôds, lèvre inférieure pendante, traduisent la somnolence.

Oreilles pointées vers l'avant, naseaux dilatés, tension extrême de la tête et de l'encolure traduisent la posture d'alerte. Un hennissement révèle alors qu'un danger a été repéré.

Oreilles plaquées, bout du nez plissé et encolure tendue vers un intrus traduisent une tentative d'intimidation.

Le cheval est un animal fragile. Les maladies les plus communes sont l'ensellement du dos, l'exotose des boulets et la déformation des membres.

Conseil pratique pour terminer : composition d'un baume souverain pour cicatriser plaies et ulcères de cheval, combattre les morsures de serpent.

- 1 livre d'huile d'olive ou de laurier.
- 2 onces de thérebentine
- 3 dragmes de vert de gris
- 3 dragmes d'aloès
- 1 dragme de vitriol blanc.

Mettre en poudre aloès, vitriol et vert de gris, mêler thérebentine sur le feu avec de l'huile d'olive ou de laurier, laisser tiédir, mélanger les poudres, agiter.

Ce baume n'est paraît-il pas vraiment contre-indiqué pour l'homme mais, par précaution, avant de se l'administrer lui-même, un *jarl* l'expérimentera sur un de ses esclaves.

LES DIRIGEABLES

L'Empire du Soleil Levant a le premier mis au point les aéronefs. En dépit de toutes ses précautions, le secret de leur fabrication a fini par se répandre à travers la Terre Creuse et l'Impérium, à l'aube du neuvième siècle, entreprend de construire sa propre flotte aérienne.

Dans cette perspective, l'armée est prioritaire, mais la Fraternité Runique ne reste pas inactive, et la Société du Vrîl souhaiterait elle aussi disposer de ses propres appareils afin d'organiser des expéditions en vue de découvrir des passages accédant aux autres hypothétiques Terres Creuses.

Les premiers modèles de dirigeables sont aérodynamiques, légers et rapides. Une plate-forme ellipsoïdale en tubes d'acier ménage une répartition uniforme de la charge utile sous l'enveloppe. Cette dernière est couverte d'un enduit protecteur jaune au chromate de plomb. Par la suite, l'Impérium adoptera un modèle plus lourd, avec de larges sangles de soie enserrant l'enveloppe et soutenant un châssis de tubes d'acier auxquels sont fixés la nacelle, les gouvernails et les surfaces stabilisatrices d'empennage. Le modèle plus tardif bénéficiera d'une énorme coque à armature rigide, enduite de noir.

La construction de dirigeables nécessite d'immenses hangars-ateliers de plus de 350 m de long sur plus de 60 m de large. Le squelette de ses cathédrales métalliques est composé d'arches dont les 2/3 reposent sur des chariots, ce qui leur permet de se dilater ou de se contracter en fonction de la température ambiante. En raison des courants d'air causés par les mouvements du dirigeable, on a supprimé sous le hangars tous les recoins et toutes les surfaces planes et on a posé des portes coulissantes.

Les cellules à gaz sont en lin, doublées de plusieurs épaisseurs de membranes en boyaux de boeuf (un boeuf donne une membrane de 25 cm x 1 m). Ces membranes sont légères et étanches au gaz, résistent

aux frottements et ne produisent pas d'étincelles d'électricité statique.

Les manoeuvres au sol réunissent 300 à 500 esclaves. Aux rampes fixées à la base de la nacelle, on arrime des cordages multiples en forme d'araignées. Des perches sont calées contre la rampe de la nacelle du commandement. Des bouées à demi gonflées protègent nacelle et dérive inférieure contre d'éventuels chocs. Le dirigeable est halé sur des wagonnets et emmené ainsi à l'extérieur de son hangar.

L'équipage d'un dirigeable de l'Impérium comprend entre 16 aérostatiers pour les modèles les plus anciens jusqu'à 56 pour les plus tardifs. Pour un aéronef moyen (30 hommes), la composition de l'équipage est la suivante :

- Commandant
- Commandant en second
- 3 observateurs (par roulement, 2 dans nacelle de commandement et 1 dans nacelle d'observation suspendue sous le dirigeable par un filin d'acier de 800 m, abaissé par un treuil. Communique par l'intermédiaire d'un tube acoustique.



- 1 barreur de profondeur qui contrôle l'altitude et maintient l'appareil à l'horizontale, doit déceler les moindres inclinaisons du dirigeable et les corriger avec son volant de manoeuvre, l'inclinaison ne doit pas dépasser 2 à 5° par rapport au plan de l'horizon.

- 1 barreur de profondeur auxiliaire.
- 1 barreur de direction.
- 1 barreur de direction auxiliaire.
- 1 infirmier.
- 10 mécaniciens.
- 4 vigies (postées au sommet de l'enveloppe).
- 6 artilleurs (les dirigeables sont souvent équipés de pierriers et de lance-naphte soudés à des plate-formes de visée au sommet de l'enveloppe).

Afin de se protéger du froid, les aérostiers portent d'épais linge de corps, une combinaison de cuir, casque et gants moletonnés, bottines de feutre fourrées, et cache-nez. Hors leur quart de service, ils se reposent dans des hamacs fixés le long de la coursive reliant par l'intérieur de la coque, les différentes nacelles.

Un appareil moyen (30 hommes d'équipage) mesure 195 m de long pour un volume de 60 000 m³. Il peut se déplacer à 100 km/h, transporte une charge de 64 tonnes et se hisse jusqu'à 4000 m d'altitude.

Il faut savoir que :

- A partir de 3500 m, le mal de l'air se traduit par des bourdonnements d'oreilles, des vertiges, des migraines. Plus haut encore, le pouls et le rythme respiratoire s'accroissent. Après 4 h passées à plus de 5000 m, les aérostiers souffrent de violents maux de tête, de nausées, de vomissements. Tout effort physique devient exténuant.

- A 6000 m, la température ambiante chute à - 30°. Le froid fait crever les canalisations d'huile, sortir les câbles de gouvernail des poulies, gèle le compas magnétique, fige les lubrifiants et assèche les radiateurs.

- A l'inverse, au dessus des déserts, les sables reflétant les rayons du soleil entraînent migraines et hallucinations. Il peut y avoir déperdition d'oxygène sous l'effet de la chaleur et il est alors conseillé de voler dans les nuages ou le brouillard.

- Les courants d'air chaud sont capables d'élever un dirigeable de 300 m par minute.

- L'orage est le pire ennemi d'un aéronef. Par suite de l'électricité atmosphérique, le compas se met à tourner comme une toupie, les moteurs calent puis redémarrent avec force flammes (!) et les pannes de la carcasse tremblent (!) et craquent (!!) parfois jusqu'à leur point de rupture (!!!).

VOCABULAIRE/ LEXIQUE

Berghof : bâtiment situé sur l'Obersalzberg. Lieu de résidence des invités de l'Empereur.

Burg : Dans un domaine, le burg désigne le site, plus ou moins fortifié ou vit le jarl.

Familier : exécutant de base de la Sainte-Vehme. Un familier travaille le plus souvent dans le plus strict anonymat. Rien ne doit laisser permettre de soupçonner son appartenance à la police secrète de l'Impérium.

Groschen : 100 groschen = 1 thaler/argent. Les pièces de 1, 5, 10, 20 et 50 groschens sont des rondelles vides ou pleines de cuivre ou de bronze.

Harli : individu de souche noble mais que des revers de fortune ont laissé sans terre, ni burg. Le harli n'a donc d'autre solution que de s'engager au service d'un jarl plus fortuné (comme capitaine de sa garde, par exemple) ou de s'engager dans l'armée ou la Fraternité Runique.

Jarl : noble ou hobereau, dépositaire d'un domaine octroyé par l'Impérium.

Jarschule : école pour jeunes jarls.

Kehlsteinhaus : le «Nid d'aigle» dominant le site de l'Obersalzberg. L'Empereur y réside occasionnellement.

Margrave : titre nobiliaire, intermédiaire entre baron et comte.

Odensburg : centre d'instruction des Seigneurs des Runes. Il en existe un seul, situé à Malbork (Protectorat d'Ukraine).

Platterhof :Bâtiment situé sur l'Obersalzberg. Lieu de résidence des invités de l'Empereur.

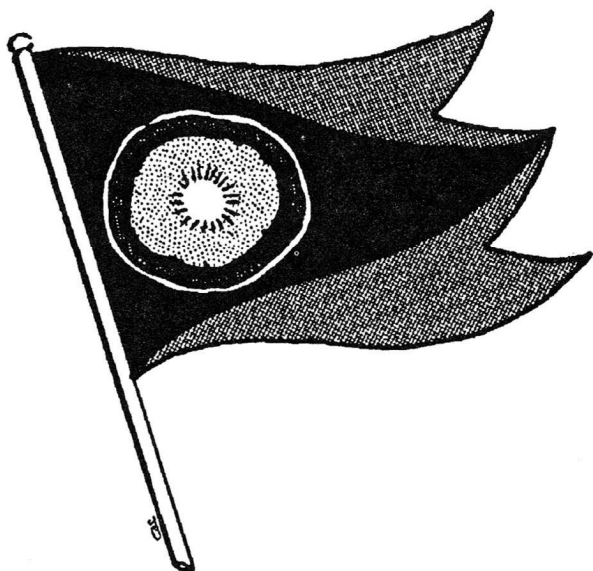
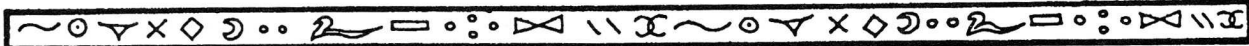
Protecteur : Haut dignitaire responsable d'un protectorat de l'Impérium (Ukraine, Bourgogne...)

Sergent-convers : Membre roturier de la Fraternité Runique. A de très rares exceptions, un sergent-convers peut être intronisé Seigneur des Runes.

Thaler : Unité monétaire de l'Impérium. Le Thaler/or vaut 10 thalers/argent.

Trälar : terme utilisé pour désigner un esclave dans la province de Scanie. Par extension, désigne un esclave sur l'ensemble du territoire de l'Impérium.

Zum Turken : Bâtiment situé sur l'Obersalzberg, autrefois auberge selon la légende, devenu GQG de la Sainte-Vehme.



Bibliographie

Le jeu du Monde de la Terre Creuse est inspiré d'une création originale, le cycle du Monde de la Terre Creuse publié aux éditions Fleuve Noir Anticipation en 4 volumes (n° 1629, 1635, 1640 et 1645). La lecture de ce cycle, sans être indispensable, devrait permettre aux joueurs d'avoir une vision plus intimiste du décor propre à leurs futures aventures.

Une très abondante bibliographie a été utilisée pour l'élaboration des différentes composantes du jeu. Le Guide, en particulier, nécessitait une masse de documentation dont on retrouvera quelques-une des éléments dans la liste ci-après :

Pour plus de facilités : les ouvrages consultés ont été classés par rubriques correspondant aux diverses composantes du guide ou des autres parties du Jeu.

Cosmogonie officielle :

Article «Pseudoscience in naziland» (Astounding Science-fiction - mai 1947) de Willy Ley (1947). Collection particulière de Joseph Altairac.

Le matin des magiciens, de Louis Pauwels et Jacques Bergier (Livres de Poche).

La Sainte-Vehme :

L'inquisition de Hyatt Verrill (Payot).
Histoire de la Gestapo, de Jacques Delarue (Livres de Poche).

La Société du Vrîl :

Hitler et l'Ordre Noir, de André Brissaud (Presses Pocket n° 1499)

La Cour Impériale, l'Obersalzberg :

Obersalzberg, avant et après sa destruction (brochure éditée par Ernst Baumann et Erwin Fabritius. Vente exclusivement sur le site de l'Obersalzberg, RFA).

Pour tout ce qui touche à la société de la Terre Creuse, on peut se référer à des ouvrages traitant du Moyen-Age ou de la Renaissance, trop nombreux pour être cités ici.

La Vie Quotidienne :

L' Habilleme nt :

Encyclopédie du Costume et de la Mode (Gründ).

Les formes d'écriture :

«La Mythologie Celtique» de Yann Brekilien (Marabout).

Les armes :

Histoire Universelle des armes (Duculot).
Les armes anciennes (Guide Nathan).

Les dirigeables :

Les dirigeables (ed. Time-Life).

D'autres ouvrages ont été utilisés ponctuellement pour la constitution du lexique, les noms des personnages, etc...

Entre autres :

Les Vikings, de Eric Oxenstierna (Payot).

L'Empire Carolingien, de H. Fichtenau (Payot).

Pour ce qui concerne la magie, on peut consulter :

Les Procès de Sorcellerie, de K.Baschwitz (Arthaud).

Dictionnaire des Sciences Occultes (Descleze).

LA ROUTE DE KIEV

Ce scénario est conçu pour un groupe de 5 joueurs. Il vise à plonger d'emblée les joueurs dans le Monde de la Terre Creuse, particulièrement dans l'ambiance étouffante de l'Impérium, où chaque individu évolue dans un climat presque permanent d'insécurité, de mensonge et de suspicion.

Le MJ indiquera aux PJ les caractéristiques des différents pouvoirs et contre-pouvoirs s'affrontant secrètement au sein de l'Impérium : la Sainte-Vehme, organisation de terreur assimilable à la fois à l'Inquisition et à la police secrète, la Société du Vrîl ou Loge Lumineuse, s'estimant détentrice de la seule vérité, la Fraternité Runique, ordre combattant rival de l'armée régulière, le Groupe Stern, rassemblant les opposants actifs à la Sainte-Vehme et l'Impérium, et enfin les Hérétiques du Vrîl, niant la cosmogonie officielle et luttant pour propager leurs propres théories.

Le voyage entrepris par les PJ regroupe des individus issues de couches sociales très diverses. Incidents et affrontements vécus en commun devraient les rapprocher mais ils peuvent aussi les diviser. Dans le premier cas, le voyage sera facilité... dans le second, les personnages abandonnés à leurs seules ressources n'auraient guère de chance d'atteindre Kiev...

INTRODUCTION

L'hiver 783/784 resterait dans les mémoires comme l'un des plus rudes jamais enduré par les populations de l'Impérium. Dans le Protectorat d'Ukraine particulièrement, d'abondantes chutes de neige coupèrent les principales voies de communication et isolèrent Kiev, la capitale du district nord, du reste de la province.

En cet hiver 783/784, Manfred IV Kahlenberge venait d'accéder au trône impérial. Il succédait à Heinrich le Faucon, décédé d'un fièvre maligne après vingt huit années de règne. La situation de l'Impérium était préoccupante : sur la frontière ukrainienne, les nippons se livraient à d'incessants raids contre les villages et les petites garnisons. En Méditerranée, les pirates du Croissant et de Grande-Espagne attaquaient sans relâche les navires de commerce. Des bandes armées de brigands et de déserteurs créaient un climat d'insécurité permanente dans à peu près toutes les provinces. Le Groupe Stern multipliait ses coups de main contre la Sainte-Vehme et des brochures hérétiques circulaient dans les universités, mettant une fois de plus en doute la théorie officielle de la Terre Creuse...

En Ukraine, l'évènement attendu était la nomination au poste de Gouverneur de Kiev de Forgall bo Eochai, vieux soldat réputé pour sa brutalité. L'Empereur comptait sur lui pour régler les questions les plus urgentes : celle des raids nippons mais aussi la possibilité d'un soulèvement des esclaves...



SITUATION DES PJ AU DEBUT DU SCENARIO :

A la suite de l'effroyable tempête de neige qui s'est abattue sur la région depuis deux ou trois jours, les PJ ont l'un après l'autre trouvé refuge dans le burg fortifié du *jarl* Gunther ban Mozir, à 100 km environ de Kiev. Le *jarl* est un personnage très hospitalier et il se réjouit d'accueillir ces voyageurs en difficulté. Il les a invité à partager le repas du soir dans la salle commune un peu lugubre de son burg. Avide de nouvelles, il questionne chacun des convives sur ces occupations.

Ainsi, chacun des PJ prend connaissance de la classe sociale et des antécédents de ses voisins de table. Tous ces voyageurs ont une raison impérative de rejoindre Kiev dans les plus brefs délais et le *jarl* estime, en toute logique, que compte tenu des dangers, nos personnages ont tout intérêt à se regrouper avant de reprendre la route. Evidemment, le chariot convoyé par le marchand de fourrures ralentira leur marche mais il peut servir d'abri en cas de tempête ou pour se protéger en cas d'attaque. Le *jarl* insiste sur le fait que le secteur est dangereux : des hordes de loups rôdent, n'hésitant pas à s'attaquer aux voyageurs isolés. La bande du brigand Draco a été signalée et l'armée n'exclut pas la présence de raids nippons infiltrés au cœur même du territoire.

Les personnages seront donc amenés à faire cause commune et à faire taire leurs préjugés de classe pour voyager ensemble. Le *jarl* leur proposera d'attendre que le mauvais temps se calme pour repartir mais les obligations de chacun détermineront le choix de constituer une colonne qui tentera de gagner Kiev.

LES PERSONNAGES

KARN

Sergent-convers de la Fraternité Runique. 28 ans, 1 m 75, 72 kg.

Né dans un village proche de Londonstadt, de parents artisans. A été enrôlé à l'âge de 16 ans par un recruteur de la Fraternité Runique. A servi tout d'abord dans une garnison cantonnée en Ecosse puis a été envoyé en Méditerranée, Sicile puis Crète.

Sergent-convers de la Fraternité Runique, détaché en mission spéciale pour protéger Septimus Arkus, Lettré Assermenté (Service des Communications) en tournée d'inspection en Ukraine.

Rentré dans le Groupe Stern depuis peu, il a reçu pour première mission la charge de remettre un pli très important à un membre du Groupe Stern lors de son séjour à Kiev, à la fin de la tournée d'inspection du Lettré Assermenté.

Equipe de voyage : masse d'armes à ailettes, poignard en langue de boeuf, couleuvrine à main, buffleterie de cuir.

GIMM

Aspirant-astrologue. 20 ans, 1 m 94, 71 kg.

Né à Nuremberg, fils d'artisans, orphelin dès son plus jeune âge. Recueilli par l'Université de Nuremberg, il a financé ses études en accomplissant de petits travaux. Il s'est spécialisé dans l'herboristerie mais aspire surtout à devenir Maître-Astrologue.

Aspirant-astrologue. Il se rend à Kiev pour obtenir une bourse d'études supérieures.

Ne reconnaissant pas la cosmogonie officielle, il se compte parmi les Hérétiques du Vrîl. A l'Université de Nuremberg, il a noué des relations, peu de temps auparavant, avec un groupe d'hérétiques. Comme preuve de son engagement et de sa bonne foi, il doit remettre une carte authentique de l'Ukraine à un contact portant des bottes rouges vif, à l'auberge de Stede, sur la Voie Impériale Warsaw-Kiev.

Grimm est un grand échalas maigre, empêtré de ses longs bras et de ses longues jambes. Il est curieux de tout et sait écouter, mais il est également d'un grand scepticisme et difficile à convaincre dans une discussion.

Equipe de voyage : arbalète à moufles, dague.

JOACHIM STEYR

Officier dans l'armée de l'Impérium (lieutenant de cavalerie). 25 ans, 1 m 78, 73 kg.

Né à Ceske (Protectorat des Balkans) d'un père capitaine des gardes du domaine de Ceske et d'une mère suivante de la Comtesse ban Ceske. Engagé dans l'armée à l'âge de dix-sept ans, il a combattu sur divers champs de bataille et son courage lui a valu une rapide promotion au sein de l'armée. Lieutenant de cavalerie sur la frontière nippone, il est en permission pour six mois et se rend à Kiev pour y prendre une peu de repos.

En fait, il est un des hauts membres du Groupe Stern. Il est bien né à Ceske mais comme esclave et à l'âge de dix-sept ans, il a réussi à s'échapper, à se forger une nouvelle identité puis à entrer dans l'armée.

Il se rend à Kiev pour deux raisons : la première, suivre sans se faire reconnaître une nouvelle recrue du Groupe Stern et s'assurer qu'elle est fiable. Il s'agit d'un jeune sergent-convers, Kam, accompagnant un Lettré-Assermenté dans sa tournée d'inspection en Ukraine. La seconde pour rencontrer un trafiquant d'armes à Kiev et fomenter une grande révolte servile en Celtique, dans le territoire de Grande Bretagne. Comme Karn est originaire de cette région, s'il le juge sûr, ils repartiront ensemble pour la Celtique afin d'organiser la révolte au tout début du printemps suivant.

Equipe de voyage : Epée de cavalerie à garde dite «en lanterne», poitrinal à rouet, cuirasse vernie.

LUKAS HEJNER

Négociant en fourrures. 38 ans, 1 m 75, 74 kg.

Né à Stettin (Protectorat d'Ukraine) de père négociant en fourrures et de mère issue de la moyenne bourgeoisie. A succédé à son père et à son oncle dans le commerce des fourrures. Il se rend à Kiev sur l'invita-

tion du Syndicat de la Pelleterie afin de présenter des échantillons de sa marchandise.

Son véritable nom est Lukas Jehren. Il a vu toute sa famille massacrée par la Sainte-Vehme sur une accusation de sorcellerie prononcée par un voisin. Il a miraculeusement échappé à l'arrestation car il était alors en déplacement loin de chez lui. A son retour, sa famille entière avait été exécutée, sa maison brûlée et ses biens saisis. Fou de douleur, il tua un *familier* de la Sainte-Vehme, ceci devant témoins. Traqué, il prit la fuite, changea d'identité et trouva un petit emploi chez un négociant. A présent, il est de nouveau propriétaire.

Il ne se rend pas seulement à Kiev pour présenter ses fourrures mais aussi parce qu'il a entendu dire qu'un nouveau territoire au delà du Grand Océan va être ouvert à la colonisation. Il espère convaincre le Syndicat de la Pelleterie de le désigner pour le représenter là-bas. En ce lieu éloigné, il pense qu'il arrivera à oublier le passé et qu'il se construira une nouvelle existence, hors d'atteinte de la Sainte-Vehme.

Equipement de voyage : chariot à quatre chevaux emportant son stock de fourrures, scopette à trois canons, dague.

SEPTIMUS ARKUS

Lettré Assermenté, fonctionnaire de l'Impérium (Service des Communications). 50 ans, 1 m 73, 85 kg.

Né à Warsaw (Protectorat d'Ukraine) de père fonctionnaire de l'Impérium et de mère libre-citoyenne. Etudes à l'Université de Warsaw. Entré dans le corps des fonctionnaires, il a gravi peu à peu les échelons et occupe le poste de contrôleur des Communications. Il termine une tournée de vérification de trois mois en Ukraine et retourne à Kiev afin d'y déposer son rapport.

Il est accompagné par un sergent-convers qu'on lui a assigné comme garde du corps.

Passionné d'histoire, il a participé à de nombreuses fouilles alors qu'il était étudiant, et il a trouvé, lors de l'une d'elles, un grimoire de magie, mais jusqu'à présent, il n'a jamais réussi à le comprendre. Il espère y parvenir en se liant d'amitié avec un membre du Vrîl, ceci plus par curiosité que par désir de connaître des sortilèges. Il sait que la possession d'un tel ouvrage est très risquée, que si la Sainte-Vehme le trouve en sa possession, il sera accusé de sorcellerie.

Equipement de voyage : arbalète à mouffles, dague courte.

CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE

Premier jour :

Le départ a été fixé à l'aube. La colonne formée, les PJ quittent le burg alors que le ciel très couvert laisse prévoir une prochaine tempête. Au bout de quelques heures d'une marche très difficile, le blizzard se lève et les PJ n'ont d'autre ressource que de s'abriter dans le chariot. Lorsque la tempête cesse, la nuit ne va pas tarder à tomber et les PJ sont complètement perdus.

Deuxième jour :

Les PJ ont repris la route par un froid glacial. Leur colonne longe d'épais sous-bois lorsqu'ils entendent distinctement des appels à l'aide et des hurlements de loups. Un homme est en danger, non loin d'eux. Ils choisissent d'intervenir pour sauver le malheureux.

Dans la lueur des torches, ils aperçoivent un individu luttant désespérément contre les loups qui l'encerclent. L'homme paraît exténué et plusieurs cadavres de fauves gisent autour de lui. Les PJ arrivent à la rescousse.



Saignant d'une demi-douzaine de blessures heureusement guère profondes, l'homme s'est évanoui. Il conviendra de le soigner et de lui faire reprendre connaissance. Tiré de son évanouissement, l'homme déclare se nommer Jorgen Barkel, exercer les activités de fonctionnaire impérial (service des douanes intérieures) et s'être égaré alors qu'il regagnait Kiev après une tournée d'inspection dans les villages du secteur. Son cheval a été tué et dévoré par les loups et il requiert de poursuivre sa route en compagnie des PJ

Troisième jour :

Au matin, les voyageurs reprennent la route. Jorgen Barkel semble très bien connaître la région et guide ses nouveaux compagnons. Le temps s'est éclairci et les chutes de neige ont cessé. L'écho d'une cavalcade alerte tout à coup nos PJ. Une troupe de cavaliers se porte à leur rencontre.

Il s'agit d'une patrouille de l'armée régulière, commandée par le *sturm* Oesten Geis. Ce dernier interroge vivement les voyageurs : qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Où vont-ils ? Ont-ils des papiers de libre-circulation ? Les soldats semblent nerveux et prêts à intervenir si besoin s'en fait sentir. Le moindre incident peut dégénérer en carnage.

Après explications, Oesten Geis met en garde les voyageurs contre les bandes de déserteurs errant dans le secteur, contre la bande du brigand Draco, et également contre la possibilité d'une troupe de nippons signalée par plusieurs paysans. Puis la patrouille s'éloigne.

Après quelques heures de voyage, les PJ arrivent en vue d'un village. Aucun bruit, les masures achèvent de se consumer. Le bétail a été égorgé, les habitants gisent dans la neige, hommes, femmes et enfants ont été massacrés. Si nos PJ choisissent d'aller voir de plus près, ils s'aperçoivent alors qu'ils sont tombés dans un piège. Une quinzaine de brigands n'attendait que cette occasion pour tomber sur la colonne.

Cinquième jour :

Une nouvelle journée s'est écoulée et la petite colonne n'est plus qu'à une vingtaine de km de Kiev. Ils arrivent sur la Voie Impériale Kiev-Warsaw, en vue d'une auberge isolée. Stede, l'aubergiste les accueille sans trop de plaisir : en raison de la tempête et de l'insécurité qui règne dans le secteur, son auberge est bondée et il n'a plus de chambre disponible. Nos PJ devront se contenter de dormir sur les bancs dans la salle commune, à moins de payer un prix prohibitif pour une paillasse sous les combles. De même la nourriture est hors de prix. Un prostituée plus très fraîche, aux bottes d'un rouge agressif, propose aux PJ un moment d'intense volupté. Y-aurait-il un amateur dans la salle ?

Au beau milieu de la nuit, une troupe en armes investit l'auberge. La Sainte-Vehme a organisé une raffe et les *familiers* semblent chercher quelqu'un en particulier. Jorgen Barkel se laisse arrêter sans opposer de résistance.

Désarmés et escortés par les *familiers*, les PJ sont conduits à Kiev. Ils pénètrent dans l'énorme



Les PJ parviennent à repousser les hors-la-loi, mais au cours de l'affrontement, le chariot de Lukas Hejner a été endommagé et il conviendra de le remettre en état. Il fait un froid glacial et les PJ ne disposent que de ce véhicule pour s'abriter.

Quatrième jour :

Au matin, nos PJ reprennent leur route. Selon Jorgen Barkel, ils sont encore à mi-chemin de Kiev. A la mi-journée, ils repèrent des indices qui les amènent à supposer qu'un raid nippon est passé par là. Ils doivent redoubler de vigilance.

batisse fortifiée abritant l'antenne locale de la Sainte-Vehme et sont incarcérés dans une cellule commune. Un Sous-Dignitaire menace les détenus des pires tortures si l'homme de Stern ne se dénonce pas, puis il se retire, laissant les prisonniers méditer ses paroles.

Au beau milieu de la nuit retentit un véritable tumulte dans les couloirs de la prison. La porte de la cellule s'ouvre sur un groupe d'hommes masqués. Celui qui paraît mener le groupe déclare qu'il n'y a pas une minute à perdre, que ses compagnons et lui appartiennent au Groupe Stern, et qu'ils sont venus récupérer le messager. Jorgen Barkel se précipite dehors, incitant les PJ à le suivre.

Les hommes masqués sont des *familiers* et leur intervention est un piège tendu par la Sainte-Vehme pour identifier le messager. Si cette manoeuvre échoue, si le messager ne se fait pas reconnaître, Jorgen Barkel dévoile sa qualité de Sous-dignitaire de la Sainte-Vehme et ordonne alors de conduire les prisonniers dans la salle des interrogatoires. Là, ils sont mis en présence des instruments de torture. Barkel s'apprête à faire appliquer la question lorsqu'un ordre arrive du palais du Gouverneur. Ce dernier tient à interroger lui-même les suspects.

Sixième jour :

Les PJ sont emmenés sous bonne escorte jusqu'à la résidence du Gouverneur. Là se tient une sorte de réception à laquelle assistent de nombreuses personnalités officielles. Le Gouverneur interroge chaque PJ et finit par conclure à leur innocence. Il ordonne de les faire remettre en liberté après leur avoir rendu leurs armes.

Si l'un des PJ tente alors d'assassiner le Gouverneur, il s'avèrera que celui-ci était une doublure et qu'il s'agissait d'une ultime tentative de la Sainte-Vehme d'identifier le messager de Stern.

Mais dans le même temps, les trompes d'alarmes retentissent, des explosions se rapprochent, un raid de dirigeables nippons se déchaîne sur Kiev. C'est l'occasion pour les PJ, innocents ou coupables, de quitter le palais sans demander leur reste...

INSTRUCTIONS AU MJ.

Le scénario «La Route de Kiev» met en scène des personnages issus des différentes classes sociales le plus représentatives de l'Impérium. Ainsi, nous avons un sergent-convers, un aspirant-astrologue, un officier de l'armée régulière, un négociant en fourrures et enfin un Lettré-Assermenté. Parmi les PNJ, un *jarl*, un *sous-dignitaire de la Sainte-Vehme*, un *sous-officier de l'armée régulière*, un *brigand*, un *patron d'auberge* et un *Gouverneur de province*.

Les PJ rassemblés en introduction dans le *burg de Mozir* ne se connaissent pas et seront amenés à voyager ensemble. Mais aucun des PJ n'est vraiment ce qu'il veut paraître. Ainsi, le sergent-convers est affilié au Groupe Stern. Il porte sur lui un pli secret dont il ne doit prendre connaissance qu'un fois arrivé à Kiev. Ce pli contient les instructions suivantes : assassiner le gouverneur nouvellement nommé, *Forgall bo Eochai* dès l'instant où il sera mis en sa présence (par exemple en accompagnant le Lettré-Assermenté à une audience). Deux solutions se présentent alors : ou il parviendra à s'échapper, une fois l'acte accompli, ou bien il se suicidera afin de ne pas tomber vivant entre les mains de la Sainte-Vehme.

Au moment de la distribution des personnages, le MJ informera le PJ sergent-convers de l'existence du pli qu'il transporte, mais sans lui en préciser bien sûr la teneur. En cours de route et particulièrement

lors de la halte dans l'auberge, il mettra discrètement le PJ en garde contre l'éventualité d'une rafle de la Sainte-Vehme et l'incitera ainsi à prendre connaissance du contenu du message et du but de sa mission.

Dans l'épisode de la prison, le PJ sergent-convers risque de se laisser prendre au piège de la fausse intervention de Stern pour le délivrer. Le MJ insistera sur le fait que le bâtiment est véritablement imprennable et qu'une telle intervention est très improbable, voire impossible.

Dans l'épisode final de la réception au palais du gouverneur, le MJ décrira la doublure du gouverneur en glissant certains détails qui contredisent le portrait officiel de *Forgall bo Eochai*, tel qu'il aura été donné par exemple pendant le repas préliminaire au *burg de Mozir* (par le *jarl Gunther*) ou durant le voyage par l'un ou l'autre des PNJ. Si le PJ sergent-convers n'a pas été suffisamment attentif à ces indices, il tombera dans le piège, sinon il se méfiera et ne tentera rien même lorsque ses armes lui auront été rendues. Mais s'il tente néanmoins d'assassiner le faux gouverneur et s'il est arrêté, l'intervention du raid nippon fera diversion et lui donnera peut-être l'occasion de s'échapper...

Le PJ Gimm est également un individu à double personnalité. Officiellement Sociétaire du Vrîl, il appartient secrètement aux Hérétiques du Vrîl et transporte sur lui une carte authentique de l'Ukraine, qu'il doit transmettre à un correspondant rencontré au cours de son voyage vers Kiev. Ce PNJ correspondant se fera reconnaître par un détail vestimentaire au choix du MJ. La rencontre aura lieu dans le cadre de l'auberge. A ce moment là, le MJ décrira un certain nombre de clients, laissant au PJ aspirant-astrologue le soin d'identifier son contact et de lui remettre très rapidement la carte, avant l'intervention de la Sainte-Vehme dans l'auberge. Si le PJ était toujours en possession de la carte après son arrestation, il se placerait dans un très mauvais cas et risquerait l'accusation d'hérésie, la torture et la mort sur le bûcher.

En tant qu'introduction au voyage, le repas pris en commun au *burg de Mozir* est un élément préliminaire très important pour la suite de l'histoire. Les PJ font connaissance, mais même s'ils se doutent que certains d'entre eux ne sont pas exactement ce qu'il semblent être, ils ne doivent disposer d'aucun indice particulier leur permettant d'identifier l'homme de Stern ou l'Hérétique du Vrîl.

La rencontre avec Jorgen Barkel détermine bien sûr la suite des événements. Les PJ seront amenés à nourrir des soupçons à son égard (le MJ développera l'aspect déplaisant de Jorgen Barkel : il pose beaucoup de questions, il est à la recherche de l'homme de Stern et il a l'intuition que sa proie se dissimule parmi les voyageurs. Il ne dévoile à aucun moment sa véritable identité mais, dans ses paroles comme dans ses actes, ne ressemble pas du tout à un obscur petit fonctionnaire impérial...)

La première partie du voyage fait plutôt intervenir des scènes d'action, la seconde est plus psychologique dans une atmosphère particulièrement

étouffante. A partir de l'épisode de l'auberge, nos PJ doivent n'avoir plus qu'une idée : démontrer leur innocence à la Sainte-Vehme afin d'échapper à ses griffes. en ce sens l'épisode de la forteresse-prison fait intervenir deux fois des menaces de tortures, et les PJ devront déterminer leur potentiel d'endurance à la souffrance, même si la torture n'intervient pas dans l'épisode. Le MJ sollicitera l'imagination des PJ par la description anticipée des épreuves qui les attendent !

L'homme de Stern sera le plus vulnérable des PJ car il risque de donner tête baissée dans le piège du faux commando envoyé pour le délivrer puis, au palais du gouverneur, dans le leurre de la doublure du PNJ Forgall bo Eochai. Le MJ prendra soin de donner certains indices utiles au PJ jouant ce rôle...

Dans l'épisode final du palais, l'attaque des dirigeables nippons doit permettre à tous les PJ de profiter de la confusion pour s'enfuir. A défaut d'avoir réussi à assassiner le véritable gouverneur, le PJ homme de Stern peut tenter d'éliminer Barkel avant de disparaître.

Joachim Steyr pourra conduire les autres PJ vers une planque du Groupe Stern et ceux qui le désirent pourront alors se rallier à la section locale. Les autres pourront être conduits hors de la cité, à l'aide par exemple de faux papiers.

DECORS

1/ Burg de Mozir, salle commune du burg.

2/ Forêt de Mozir.

3/ Village.

4/ Auberge, salle commune et chambres de l'auberge.

5/ Kiev.

Forteresse de la Sainte-Vehme, cellule et salle des interrogatoires.

Palais du Gouverneur, salle des audiences.

1/ BURG DE MOZIR

Le domaine de Mozir regroupe une douzaine de villages. Le burg lui-même, où réside le *jarl Gunther ban Mozir*, est ceint d'un rempart de terre précédé d'un fossé et surmonté d'une palissade de pieux grossièrement taillés. On y entre par une tour-porte. Le donjon est planté au milieu de l'enceinte, sur une motte artificielle.

Sous son talus, l'enceinte extérieure renferme des halls de torchis : quelques pièces d'habitation, un casernement, les écuries, les cuisines, des celliers et des cellules.

L'enclos aux esclaves est situé à l'extérieur du burg : une douzaine de cabanes occupées par une quarantaine d'esclaves mâles et femelles.

Une fois franchie la tour-porte, on traverse une esplanade avant de s'engager sur un petit pont de bois dominé par une tour en rondins. Puis on accède au donjon de pierre, de forme carré. Une rampe permet d'accéder au rez-de-chaussée de la construction. Dans la première pièce, les réserves en grains, jambons, saucissons, etc... et la salle des gardes avec des paillasses et des râteliers d'armes. Au premier étage, la grande salle commune. Au second, les appartements privés de Gunther ban Mozir et de son neveu. Au dessus, le chemin de ronde avec ses deux échaugettes et la trompe d'alarme.

La salle commune est dallée, couverte de paille en été et de tapis en hiver. Les murs sont tendus de tapisseries aux couleurs passées et décorés de panoplies d'armes : épées, haches, fauchards, halbardes, arbalètes, pistolets et mousquetons. Des lampes à huile à pied de métal torsadé assurent l'éclairage. La table permet d'accueillir une vingtaine de convives. Le *jarl* seul dispose d'un fauteil à dossier droit. Les invités se contentent de bancs.

Devant chaque convive est placé son couvert : écuelle et gobelet d'étain, cuillère, fourchette et couteau. Sur la table, salières, poivrières et moutardiers. Gunther aime offrir à ses invités un brouet de chair de volaille frite avec du lard fondu à la poêle et accompagnée d'oignons émincés et d'amandes, le tout baignant dans un jus de gingembre, de noix de muscade et de safran lié par des jaunes d'oeufs. On boit du vin herbé parfumé à l'anis.

Les voyageurs seront conviés à passer la nuit selon leur rang : le Seigneur des Runes et le Maître-Astrologue sur des banquettes dans les appartements privés du *jarl*, l'officier au rez-de-chaussée sur une paillasse avec les gardes, les autres dans des cellules aménagées sous le remblai de l'enceinte.

2/ LA FORET DE MOZIR

Elle s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres autour du burg. C'est une forêt de bouleaux, coupée de dangereuses fondrières et de marais. On y rencontre une faune de loups, quelquefois d'ours bruns, de cerfs et de lynx.

3/ LE VILLAGE

Il appartient au domaine de Mozir et regroupe une vingtaine de masures parmi lesquelles un moulin à eau, une forge, un atelier de potier, un atelier de charpentier-menuisier, un four à pain, un saloir et une porcherie. Les habitations sont groupées en cercle autour du puits. Sa population est estimée à une soixantaine d'âmes, esclaves compris (une douzaine). Le village ne porte pas de nom. On dit : « celui qui se tient au cœur de la forêt, à l'est, près du grand marais ».

4/ L'AUBERGE

Il s'agit d'un corps de bâtiments établi en bordure de la Voie Kiev-Warsaw. Autour de l'auberge proprement dite, une écurie, un fenier, un hangar à carosses. A l'extérieur, pour l'été, une tonnelle couverte de clématites.

Dans la salle commune, une grande chaminée, un comptoir de planches grossièrement équarries et posées à même des barriques, une vingtaine de tables et des bancs. Au plafond, de grosses poutres apparentes. Un porte donne sur les cuisines, une autre sur les caves. Un escalier permet d'accéder aux chambres situées à l'étage.

Dans chaque chambre, un mobilier très sommaire : un lit-bateau ou des lits superposés, un ou deux tabourets, un coffre à vêtements, une lampe à huile. L'auberge, pour un supplément, fournit également une baignoire-sabot et de l'eau chaude.

Les spécialités culinaires de l'auberge sont les patés de viande et de gibier, les sauces crues, verdies avec oseille, persil, cresson ou feuilles de vigne, parfumées avec cerfeuil, thym et marjolaine. L'aubergiste excelle dans les préparations de perdreaux en croûte (un plat assez onéreux !).

5/ KIEV

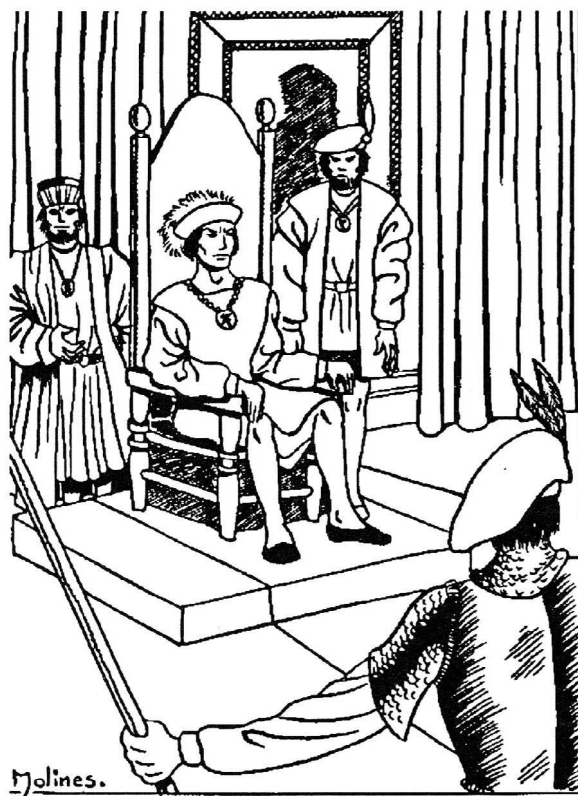
Kiev est une ville relativement peuplée (70 000 h) et d'une grande importance stratégique. Elle est considérée comme le verrou de l'Ukraine et renferme donc une importante garnison de l'armée régulière (5 à 6000 hommes) et une Commanderie de la Fraternité Runique (800 à 1200 hommes dont 40 Seigneurs des Runes). On y trouve également la résidence du Gouverneur pour le Protectorat d'Ukraine, district nord, une antenne de la Sainte-Vehme, une loge des Sociétaires du Vrîl, une *jarlschule* et une petite université. C'est une ville frontrière, moins opulente que Warsaw mais très attachée à son passé historique. Elle est puissamment fortifiée, par crainte des envahisseurs nippons, et a subi plusieurs raids de dirigeables au cours des années écoulées.

La prison de la Sainte-Vehme :

C'est une véritable forteresse à une seule entrée protégée par une barbacane. Elle abrite en permanence environ 150 *familiers* plus une centaine d'employés, sous-dignitaires et dignitaires, sans oublier deux bourreaux et leurs assistants. Elle peut détenir jusqu'à une centaine de prisonniers dans ses cellules. On estime que la Sainte-Vehme contrôle 3 à 400 autres *familiers-espions* dans la ville et la province alentour.

Les cellules individuelles sont des culs de basse-fosse creusés sous la forteresse. Les murs suintent d'humidité et les sols sont couverts d'eau boueuses. Ni banc, ni paille pour s'allonger et aucune fenêtre.

Les cellules communes sont légèrement plus confortables, avec des sols cimentés, des paillassons et un lieu d'aisance. Mais ils sont également dépourvus de fenêtres. Les prisonniers disposent d'une très mince couverture et sont quelque fois nourris d'un bouillon froid où trempent des bouts de pain et des morceaux de viande.



Les salles d'interrogatoire sont situées dans le même quartier que les cellules communes. Ce sont de longues pièces voûtées où attendent les instruments des tourmenteurs. Le greffier dispose d'une table, d'un écritoire et d'un tabouret. Des fauteuils sont prévus pour les dignitaires.

Le palais du Gouverneur :

Il est situé au milieu de la ville, sur la grande-place. C'est une grande bâtisse en U à trois étages avec une cour intérieure et des jardins. La salle d'audience occupe toute l'aile droite du premier étage. C'est une immense pièce aux murs tendus de tapisseries alternant avec des niches où sont exposés des bustes de bronze des empereurs les plus célèbres. Le gouverneur siège à l'extrémité de la salle, dans un fauteuil perché sur une estrade décorée d'un dais marqué de l'emblème de protectorat d'Ukraine : l'ours stylisé.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Gunther ban Mozir

Jarl de Mozir. 54 ans, 1 m 72, 75 kg.

Sa famille détient le domaine de Mozir depuis quatre siècles. Le domaine est assez riche et Gunther ban Mozir vit dans l'aisance mais sans plus. Veuf sans enfant, il a adopté un de ses neveux auquel il laissera à sa mort la jouissance du burg. C'est un personnage très hospitalier et recevoir des invités constitue pour lui l'unique moyen d'apprendre des nouvelles de l'extérieur.

Jorgen Barkel

Membre de la Sainte-Vehme. 33 ans, 1 m 76, 71 kg.

Il est né libre-citoyen et exerce ses activités au sein de la Sainte-Vehme depuis l'âge de 20 ans. Il a une formation de lettré-assermenté et a débuté comme bureaucrate avant de passer *familier*, c'est à dire exécutant de base de cette organisation. Il a gravi pas mal d'échelons et aspire à devenir un jour Dignitaire et pourquoi pas Haut-Dignitaire, mais il lui faut tout d'abord faire ses preuves. Arrêter et prendre vivant un membre de Stern ou un hérétique du Vrîl lui permettrait de réaliser ses ambitions. C'est un personnage rusé et d'une froide cruauté, dissimulant ses vices sous une apparence des plus cordiale. Il manie très habilement les anneaux à lancer et le poignard biffide.

Oesten Geis

Sous-officier (maréchal des logis chef) de cavalerie. 30 ans, 1 m 78, 75 kg.

En garnison près de Kiev. Il commande un peloton de douze cavaliers et patrouille le secteur à la recherche de déserteurs ou d'éventuelles traces de raids nippons. Personnage brutal et soucieux du règlement, il mène durement ses hommes.

Draco

Chef de bande. 40 ans, 1 m 92, 103 kg.

Draco est un ancien *trălar* d'origine balkanique, évadé d'un domaine ukrainien. Depuis une dizaine d'années, il survit en écumant la région de Kiev à la tête d'une quinzaine de brigands, esclaves fugitifs, déserteurs, voleurs et assassins. Sa tête a été mise à prix pour la somme de 5 thalers/or. On raconte qu'il serait plus ou moins protégé par la Sainte-Vehme à laquelle il aurait rendu des services en massacrant des voyageurs et des paysans suspectés par l'organisation d'appartenir au Groupe Stern. C'est une abominable brute et un ivrogne, capable de tuer sur un coup de colère. Ses complises mêmes le craignent.

Stede

Patron d'auberge. 45 ans, 1 m 83, 90 kg.

Libre-citoyen, Stede a été franc-tenancier sur un

domaine, soldat de l'Impérium, chasseur de loups et, pour finir, s'est installé comme aubergiste sur la Voie Warsaw-Kiev. Il est veuf et a une fille charmante sur laquelle il veille jalousement. Son auberge est très fréquentée et la cuisine y est excellente. Stede est un personnage plutôt fort en gueule qui fait volontiers le coup de poing avec les mauvais payeurs. Il dissimule sous son comptoir un gourdin plombé dont il se sert fort adroitement !

Forgall ap Eochai

Gouverneur de Kiev. 56 ans, 1 m 68, 74 kg.

Jarl d'origine celtique, il possède de riches domaines sur l'île d'Erin (Irlande). Il est directement apparenté à Thegan bo Eirik, Sociétaire du Vrîl et membre du Conseil Supérieur de la Loge Lumineuse, et à Maître Abogard, Astrologue de la Cour Impériale. Dans sa jeunesse, il a été le compagnon d'armes du précédent empereur, Heinrich le Faucon. Il a combattu avec succès les nippons sur l'Inéisséi, les pirates musulmans en Méditerranée et les esclaves révoltés en Frankie. En récompense de ses exploits, il vient d'être nommé gouverneur de Kiev, une des villes les plus importantes de l'Impérium considérée comme le verrou de l'Ukraine. Eochai a la réputation d'un individu sévère et brutal, et cette réputation l'a précédé à Kiev.



TABLE DES COMPETENCES

NOM	NIVEAU DE DIFFICULTE	BASE DE COMPETENCES	NOTES
Administration Impériale	5	$(VOL+INT)/2$	
Anthropologie	5	$(INT \times 2 + ION)/3$	
Archéologie	8	INT	Histoire 25%
Assassiner *	4	$(INT+DEX)/2$	
Astronomie	7	$(INT+ION+MAG)/3$	Spécial
Braconnage **	4	$(DEX+ION+VOL)/3$	
Botanique	4	$(INT \times 2 + ION)/3$	
Camouflage **	2	$(INT+DEX+ION)/3+CON/2$	
Cartographie *	8	$(INT+DEX)/2$	Géo/Lire 25%
Chanter **	4	$(MAG+APP)/2$	
Chasser **	3	$(DEX+ION+VOL)/3$	
Chimie	7	$(INT+ION)/2$	Géolo/Bota 20%
Comptabilité	5	$(VOL+INT)/2$	
Connaissance des animaux	3	$(INT+ION)/2$	
Connaissance des légendes	4	$(INT+ION+VOL)/3$	
Danser **	5	$(DEX+APP)/2$	
Diagnostiquer les maladies	6	$(INT+ION)/2$	
Eloquence **	4	$(INT+ION+MAG)/3$	
Equilibre **	2	DEX	
Esquiver	3	DEX	
Géographie	5	INT	
Géologie	5	INT	Rural: Niveau 5
Grimper	1	$(FOR+DEX+VOL)/3$	
Héraldique	7	INT	lire 25%
Histoire	5	INT	
Jongler	4	$(DEX+INT)/2$	
Jouer d'un instrument	5	$(DEX+ION+VOL)/3$	
Lancer	1	$(FOR+DEX)/2$	
Langue	2/5	$(INT+ION)/2$	Natale spécial
Lire écrire	5/8	$(INT \times 2 + VOL)/3$	Lettré +50%
Marchandage	4	$(DEX+APP+VOL)/3$	
Mathématiques	6	$((VOL+ION)/2+INT \times 2)/3$	
Monter à cheval	3	$((ION+FOR)/2+DEX \times 2)/3$	
Nager	2	$(FOR \times 2 + CON)/3$	
Navigation aérienne	9	$(INT+ION)/2$	
Navigation maritime	5	$(INT+ION)/2$	
Pick-pocket **	3	$(DEX \times 2 + ION)/3$	
Piège **	4	$(DEX+INT+ION)/3$	
Pister **	4	$(INT+ION)/2$	
Poison	7	INT	Botanique 20%
Premiers soins **	3	$(DEX+INT)/2$	
Psychologie **	6	$(INT \times 2 + ION)/3$	
Recherche **	2	$(INT+ION+VOL)/3$	Lire 20%
Sauter	1	DEX	
Se déplacer en silence **	4	$(DEX \times 2 + CON)/3$	
Soigner les maladies	6	$(INT \times 2 + ION)/3$	Diagno 25%
Torturer	4	$(DEX+INT+ION)/3$	
Us et coutumes **	4	$(INT+ION+VOL)/3$	

* : Ne peut s'apprendre seul.

** : ND10 si non choisie.(voir plus loin)

BASE D'ATTAQUE DES ARMES DE CORPS A CORPS (FOR + DEX + INT + VOL)/4

BASE D'ATTAQUE DES ARMES DE LANCER (DEX x 2 + INT + ION)/4

BASE DE PARADE (DEX + CON + INT + ION)/4

ATTAQUE

Pour connaître le pourcentage de départ en attaque pour les armes croisez sur la table ci-dessous la base de l'arme (corps à corps ou lancer) avec son ND.

ND	BASE D'ATTAQUE									
	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20	
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	

PARADE

Pour le pourcentage de départ en parade utilisez la même table que pour les compétences.

POURCENTAGE DE DEPART DES COMPETENCES

Base de compétence	ND									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	25	20	20	15	15	10	10	05	05	05
6	25	25	20	20	20	15	10	10	05	05
7	25	25	25	20	20	20	15	10	10	05
8	30	25	25	25	20	20	15	15	10	10
9	30	30	25	25	25	20	20	15	15	10
10	30	30	30	25	25	25	20	15	15	10
11	35	30	30	30	25	25	25	20	15	15
12	35	35	30	30	30	25	25	20	20	15
13	40	35	35	30	30	30	25	20	20	15
14	40	40	35	35	30	30	30	25	20	20
15	45	40	40	35	35	30	30	25	25	20
16	45	45	40	40	35	35	30	25	25	20
17	50	45	45	40	40	35	35	30	25	25
18	50	50	45	45	40	40	35	30	30	25
19	55	50	50	45	45	40	40	30	30	25
20	55	55	50	50	45	45	40	35	35	30

UTILISATION DES NIVEAUX DE MAITRISE

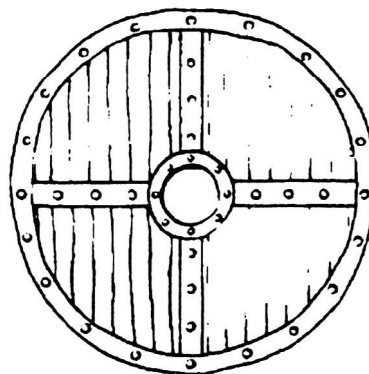
Les Niveaux de Maîtrise sont employés de quatre manières :

- Pour l'attaque, chaque Niveau de Maîtrise augmente le pourcentage d'attaque de 5% de cette arme (ex : un NM5 augmente l'attaque de 25%).

- Pour les dommages, chaque Niveau de Maîtrise augmente les dommages de l'arme d'un point (ex : un NM3 augmente les dommages de 3).

- Pour la localisation, chaque Niveau de Maîtrise permet de faire varier la localisation d'un coup (au choix du joueur) en plus ou en moins, jusqu'à un maximum égal au Niveau de Maîtrise (ex : un NM2 peut faire varier la localisation de 2 points maximum en plus ou en moins).

- Pour la parade, chaque Niveau de Maîtrise augmente le pourcentage de parade de 5% (ex : un NM2 augmente la parade de 10%).



ARMURES

ENCAISSEMENT

TYPES	T	E	C	Kg	Enc
Vêtement léger*	1	0	0	1.3	0
Vêtement moyen*	2	0	0	2.5	1
Vêtement lourd**	3	1	1	3.7	3
Cuir léger*	3	2	1	5.0	2
Cuir renforcé*	3	3	1	5.0	3
Cuir bouilli*	4	5	1	5.0	3
Cuir matelassé*	4	2	3	5.0	4
Pourpoint cuir léger*	3	1	1	6.0	5
Pourpoint cuir renforcé*	4	3	1	6.0	6
Byzantine cuir léger	6	5	2	7.5	8
Byzantine cuir renforcé	7	5	2	10.0	9
Byzantine cuir bouilli	8	7	3	10.0	9
Byzantine cuir matelassé	6	4	4	10.0	10
Ecaille cuir renforcé**	7	6	2	10.0	12
Ecaille cuir bouilli**	8	7	3	10.0	12
Ecaille métal**	9	8	4	20.0	15
Côte de maille**	7	6	4	20.0	18
Double côte de maille**	9	7	5	22.0	22
Armure de plaques**	11	11	8	25.0	26
Armure plaques renf.**	12	12	10	25.0	28
Maximilienne**	16	16	16	43.0	35

SEQUENCE DE COMBAT

ROUND DE COMBAT

Dextérité	1-5	6-14	15-19	20
Actions	1	2	3	4

ACTIONS

ATTAQUE

Le personnage attaque un adversaire. Pour cela il lance un dé de pourcentage et doit réaliser moins que son pourcentage d'attaque dans l'arme choisie, avec les modificateurs éventuels dus à la parade de son adversaire (s'il pare), et les différents bonus ou malus dus à la position des opposants ainsi qu'à l'état physique du personnage qui attaque. Si le personnage a réussi son attaque, il lancera son jet de localisation, puis les dommages. S'il est raté son action prend fin et on passe à la suivante.

PARADE

Le personnage cherche à parer l'attaque de son adversaire. Pour cela le joueur doit l'annoncer et son pourcentage de parade est déduit de l'attaque. Un personnage ne peut parer les armes de lancer. Une fois que le personnage a décidé de parer, son action est finie qu'il soit touché ou non. Le mode de parade dépend de l'arme employée, soit par l'interposition directe de l'arme, soit par le détournement de l'arme accompagné d'un mouvement du corps (un personnage ne va pas tenter d'arrêter un coup de Zweihander par l'interposition de son estoc, mais il cherchera à la détourner un petit peu en bougeant légèrement son corps).

CONTRE-ATTAQUE

La contre-attaque est une action englobant l'attaque et la parade. Le personnage pare l'attaque éventuelle de son adversaire et lui porte une attaque. Le personnage qui contre-attaque pare et attaque à demi pourcentage. Si son adversaire porte la première attaque, et que le personnage est touché, il attaquera quand même avec les malus éventuels dus au coup, sauf si évidemment il est dans l'incapacité. Il est impossible de contre-attaquer avec une arme de lancer.

ESQUIVE

L'esquive permet d'éviter toutes les attaques portées au contact. Un personnage peut également esquiver une arme de lancer, mais uniquement s'il voit le tireur, et il esquivé à moitié pourcentage. Le jet d'esquive prend effet avant toute autre action même si le personnage qui esquivé n'a pas l'initiative. Si le jet d'esquive est raté, les attaques de ses adversaires sont portées normalement. S'il est réussi le personnage esquivant ne peut pas se faire toucher. Que l'esquive soit ratée ou réussie, la prochaine action du personnage doit obligatoirement être une action de mouvement, soit pour se replacer dans le combat soit pour en fuir, ou tout simplement pour se relever.

MOUVEMENT

Le mouvement comprend toutes les actions qui ne comptent pas comme des actions offensives types, telle que avancer, reculer, dégainer une arme, monter ou descendre de cheval, etc... Si le personnage décide de se retirer du combat et qu'il n'a pas l'initiative, ses adversaires peuvent lui donner un coup dans le dos sans qu'il puisse répondre. S'il se retire et qu'il a l'initiative, ses adversaires pour rester au contact doivent également choisir une action de mouvement, sinon le personnage prend de l'avance sur ses opposants.

TABLE DES ARMES

NOM	Taille	Poids	Enc	Ini	T	E	C	FOR	DEX	Att	Par	NOTES
Baton	1.6	1.1	5	5	-	1d6	2d8	-	9	2	5	
Fléau à grains	1.5	1.5	5	8	-	-	2d8	9	10	4	9	
Fléau d'armes à chaîne	0.8	2.0	4	6	-	1d6	3d6	9	11	5	10	
Fléau de guerre	1.5	2.0	6	7	-	-	4d6	10	11	5	10	
Masse d'arme à ailettes	0.8	1.7	4	7	-	-	2d6+2	10	-	2	8	
Morningstar	1.1	2.0	4	7	1d6	-	2d8	9	-	3	8	
Couteau	0.2	0.2	1	1	1d3	1d6	-	-	-	2	8	
Dague à rouelle	0.4	0.5	1	2	-	1d8+2	-	-	-	2	6	
Kathtar	0.4	0.5	1	2	-	2d6+6	-	-	-	4	8	spécial
Main gauche	0.5	0.5	2	3	1d6	1d6+4	1d3	-	-	3	3	spécial
Poignard biffide	0.4	0.4	1	2	-	2d8+2	-	-	-	3	7	
Poignard d'abordage	0.4	0.3	1	3	1d6	1d6+3	-	-	-	2	6	
poignard langue de boeuf	0.5	0.6	1	3	1d6+2	1d6	1d3	-	-	2	6	
Colichemarde	0.8	0.8	2	6	1d6+2	2d6+2	1d3	-	9	3	4	
Epée large	1.0	1.8	4	6	2d6+4	1d6+3	2d6	10	9	3	5	
Epée longue	0.8	1.6	3	6	2d6	2d8	1d6+2	9	8	3	4	
Espadon	0.9	2.1	4	6	3d8	2d6	3d6	10	8	4	7	
Estoc	1.1	0.8	3	7	1d6	3d6	-	-	10	4	7	
Sabre d'abordage	0.7	1.4	3	5	1d6+3	2d6	1d6	-	-	3	4	
Sauschwerter	1.1	1.7	4	7	2d6+6	2d6	1d6+2	10	8	4	7	
zweihander	2.0	6.3	9	10/2	4d6	2d6+2	3d6	13	10	8	8	
Bardiche	1.5	4.0	8	9/1	2d8+4	1d6	2d8	11	8	3	9	
Chauve souris	2.5	2.5	8	10/1	1d8	3d8	1d8+2	9	8	4	9	
Corsbque	1.6	2.5	7	9/1	1d6+2	3d6	-	10	9	4	9	
Esponon	2.5	3.0	8	10/1	1d6+2	2d8+6	2d6	11	10	5	9	
Faucille	1.8	1.8	6	8/1	2d6+6	-	-	8	8	5	9	
Goyarde	1.2	1.8	5	8/2	3d6	1d8	-	10	9	3	7	
Hallebarde	2.2	2.8	8	9/1	2d6+6	2d6	2d8	10	9	4	9	
Hache d'abordage	0.4	1.4	2	4	2d8	-	2d6	-	-	3	7	
Hache de bataille	0.8	2.1	4	6	3d8	3d6	3d6	9	8	4	8	
Arbalète à tour	0.8	1.2	5	10/-	-	3d6+6	-	9	9	3(0-20) 4(20-50) 5(50-100)	9	1.30' pour recharger
Arc court	1.0	1.0	3	10/-	-	2d6+4	-	8	8	4(0-20) 5(20-40) 6(40-80)	10	DEX<15 1tir/1rnd DEX<18 3tirs/2rnd DEX>18 2tirs/1rnd
Arc long	1.5 à 2.1	1.2	5	10/-	-	4d6	-	10	11	4(0-30) 5(30-80) 6(80-120)	10	IDEM
Anneaux à lancer	-	-	-	10/-	-	2d6+2	-	-	12	6(0-20) 8(20-40)	8	IDEM
Javelot	1.5	1.3	2	10/1	-	2d8+4	1d6+2	9	10	5(0-30) 7(30-50)	8	
Arquebuse à rouet	1.2	2.9	8	10/	-	5d6	-	-	10	6(0-30) 7(30-50)	10	60" pour recharger
couleuvrine à main	0.8	2.1	7	10/-	-	3d6	-	-	11	7(0-20) 8(20-40)	9	1.30' pour recharger
Pistolet à rouet	0.4	1.9	5	10/-	-	4d6	-	-	10	5(0-20) 7(20-30)	10	60" pour recharger
Pistolet 3 canons tournants	0.4	1.8	5	10/-	-	2d8+2	-	-	10	7(0-20) 8(20-30)	10	20" pour 1 canon
Pistolet hache combiné + hache	0.6	3.0	7	10/-	-	3d10	-	-	10	7(0-30)	-	60" pour recharger
Poitrinal à rouet	0.9	2.2	7	10/-	-	5d6+4	-	-	10	7(0-30) 8(30-50)	10	IDEM
Scopette 3 canons tournants	0.6	2.2	7	10/-	-	3d8	-	-	10	7(0-20) 9(20-40)	10	IDEM par canon
Bouclier cible encaiss. 5	0.2	0.8	2	1			1d3	-	8	8	2	spécial
Bouclier rond encaiss. 8	0.4	1.3	6	1			1d6	9	8	6	2	spécial
Ecu encaissement 8	0.7	1.8	8	1			1d6	10	8	6	1	spécial
Grd bouclier encaiss. 10	1.5	9.0	15	1			1d8	12	8	6	1	spécial
Pieds				3	1d3	1d3+1	1d3+1	-	6	1	-	
Poings				2		1d3	1d3	-	8	2	-	
Tête				1			1d6	8	-	3	-	

TABLE DE LOCALISATION

La table ci-dessous donne la localisation et les dommages additionnels, s'il y en a, pour chaque coup porté. Pour lire le résultat sur la table croisez le chiffre des unités et dizaines donné par le d100 de localisation. Le résultat de ce dé peut être modifié ou non, au choix du joueur, par le Niveau de Maîtrise du personnage dans l'arme employée.

[illegible]

TABLES DES SEQUELLES

1D10

TETE

- 1 Perte d'un oeil : -5 APP/-5% TOU/-10% PAR/-5 INI
- 2 Nez écrasé : -7 APP
- 3 Machoire fracturée : -2 APP/Difficultés d'élocution/ -10% Langues
- 4 Perte d'une oreille : -2 APP
- 5 Pomme d'adam écrasée : Difficultés de respiration et d'élocution / -10% Langues
- 6 Cuir chevelu entaillé : -8 APP
- 7 Cicatrice apparente : -1 à -6 APP
- 8 Cicatrice non apparente
- 9 Oeil au beurre noir
- 0 Ouf !

BRAS

- 1 Bras cassé : 2 mois d'immobilité
- 2 Bras définitivement déformé : -15% TOU/-10% PAR
- 3 Doigt sectionné
- 4 Coude cassé : 6 mois d'immobilité
- 5 Bras paralysé : -50% pour toute activité avec le bras
- 6 Main sectionnée
- 7 Articulation de la main broyée : 6 mois de récupération
- 8 Epaule démise
- 9 Contusions diverses
- 0 Sauvé !

JAMBES

- 1 Muscles endommagés : 1 mois de récupération
- 2 Tibia cassé : 2 mois de récupération
- 3 Jambe sectionnée : mobilité réduite/ vive le pilon !
- 4 Pied coupé : mobilité réduite
- 5 Cheville brisée : 2 mois de récupération/ mobilité réduite
- 6 Pied écrasé : 6 mois de récupération
- 7 Foulure : 1 mois de récupération
- 8 Crampes : ça fait mal !
- 9 Contusions diverses
- 0 Rien de cassé !

TABLE DES ECHECS CRITIQUES

- 01-25 Perte de l'initiative 1rnd
- 26-35 Déséquilibre et perte de la parade et de l'initiative 1rnd
- 36-50 Le bouclier se décroche et tombe à terre
- 51-60 Fausse manoeuvre, le personnage tombe à terre
- 61-70 Mauvais coup, l'arme part au loin, 1d3rnd pour la récupérer
- 71-80 Complètement raté, l'arme frappe sur du dur et se casse
- 81-85 Le personnage tombe à terre et se blesse 1d6PE
- 86-90 Le personnage se frappe la jambe avec son arme, lancer les dégâts
- 91-95 Faux mouvement, le personnage frappe son compagnon le plus proche
- 96-00 Le personnage se jette sur l'arme de son adversaire dégâts maximum.

MODIFICATEURS DE CONTACT

- Cible à terre + 25 %
- Avantage de la hauteur + 10 %
- Combattre à terre - 20 %
- Utiliser un grand bouclier - 30 %

MODIFICATEURS DES ARMES DE LANCER

- Cible en mouvement - 10 % à - 30 %
- Cible à moitié dissimulée - 20 %
- Cible invisible - 50 %

MODIFICATEURS COMMUNS

- Cible surprise + 20 %
- Attaque dans le dos + 10 %
- Viser une partie précise - 30 %
- Utiliser une arme de la mauvaise main - 20 %
- Utiliser une arme à deux mains, à une main - 30 %
- Ne pas avoir la FOR pour utiliser une arme - 20 %
- Ne pas avoir la DEX pour utiliser une arme - 25 %

LA TERRE CREUÉE

NOM	ARKUS
Prénom	Septimus
Date de naissance	
Lieu de naissance	WARSAW
Résidence	
Classe sociale du père	Homme Libre
Occupation du père	Fonctionnaire
Occupation	Lettre-assermenté

Sexe	Male	Age	37 ans
Taille	1,73 m	Cheveux	Chatain
Poids	85Kg	Yeux	Noir

Force	12
Dextérité	13
Constitution	14
Apparence	13
Intelligence	15
Magnétisme	8
Volonté	12
Intuition	17

Bonus au dommage	Attaque au contact	13
Endurance 40	Attaque au lancer	15
Energie	Parade	15

EQUIPEMENT	
Arbalète	
Poignard	
Vetement lourd	
Sac de voyage	
TOTAL	23
Encombrement maxi	78
-10% par 10pts au-dessus	

ARMES	NW	INI	T	E	C	ENC	TOU	PAR	Exp T	Exp P
Arbalète à tour	3	10/-		3d6+6		7	65	10		
Poignard bifide	5	2		2d6+2		1	95	35		

[illegible]

COMPETENCES

NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp
Administration Imp.				GRIMPER		40		Monter à Cheval			
Antropologie				Héraldique		45		NAGER		35	
Archéologie				Histoire		65		Navigation Aérienne			
Astronomie				Jongler				Navigation Maritime			
Braconage				Jouer Instrument				Pick pocket			
Botanique								Piège			
Camouflage				LANCER		40		Pister			
Cartographie				Langue		70		Poison			
Chanter				Gothique		70		Premiers soins			
Chasser								Psychologie			
Chimie								Recherche		50	
Comptabilité		35						SAUTER		35	
Con. Animaux								Se déplacer en silence			
Con. Légendes		45		Lire / Ecrire		70		Soigner les maladies			
Danser				Gothique		60		Us et coutumes		45	
Diagnostiquer maladies				Latin		75					
Eloquence		30									
Equilibre											
ESQUIVER		55									
Géographie				Marchandage							
Géologie				Mathématiques		25					

ARGENT	LIQUIDE	BANQUE
GROSCHEN	200	
THALER ARGENT	10	
THALER OR	5	

POSSESSION

NOTES

SEPTIMUS ARKUS :

Né à Warsaw (Protectorat d'Ukraine) de père fonctionnaire de l'Impérium et de mère libre-citoyenne. Etudes à l'Université de Warsaw. Entré dans le corps des fonctionnaires, il a gravi peu à peu les échelons et occupe le poste de contrôleur.

Lettre-Assermenté dans les communications, il termine une tournée d'inspection de trois mois en Ukraine et retourne à Kiev afin d'y déposer son rapport. Il est accompagné par un sergent-convers qu'on lui a assigné comme garde du corps.

Passionné d'histoire, il a participé à de nombreuses fouilles alors qu'il était étudiant, et il a trouvé, lors de l'une d'elles, un grimoire de magie, mais jusqu'à présent, il n'a jamais réussi à le comprendre. Il espère parvenir en se liant d'amitié avec un membre du Vrîl pour qu'il lui explique, plus par plaisir d'historien que par désir de connaître les sortilèges qu'il renferme. Il sait que la possession d'un tel ouvrage est très risquée pour lui, que si la Sainte-Vehme le trouve, il a toutes les chances d'être accusé de sorcellerie.



LA TERRE CREUSE

NOM	HEJNER
Prénom	
Date de naissance	
Lieu de naissance	UKRAINE
Résidence	
Classe sociale du père	Homme libre
Occupation du père	NEGOCIAN
Occupation	Négociant fourrure

Sexe	Male	Age	38 ans
Toille	1,75 m	Cheveux	Noir
Poids	74 Kg	Yeux	Noir

Force	13
Dextérité	12
Constitution	11
Apparence	16
Intelligence	15
Magnétisme	9
Volonté	15
Intuition	15

Bonus au dommage	0	Attaque au contact	14
Endurance	32	Attaque au lancer	14
Energie		Parade	13

EQUIPEMENT	
TOTAL	22
Encombrement maxi	49
-10% par 10pts au-dessus	

ARMES	NW	INI	T	E	C	ENC	TOU	PAR	Exp T	Exp P
Scopette à 3 canons tournants	3	10/-		3d8		8	45	5		
Dague à rouelle	5	2		1d8+2		1	85	45		

[illegible]

COMPETENCES

NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp
Administration Imp.				GRIMPER		50		Monter à Cheval		20	
Antropologie				Héraldique				NAGER		40	
Archéologie				Histoire				Navigation Aérienne			
Astronomie				Jongler				Navigation Maritime			
Braconage				Jouer Instrument				Pick pocket			
Botanique								Piège			
Camouflage				LANCER				Pister			
Cartographie				Langue		70		Poison			
Chanter				Gothique		65		Premiers soins		45	
Chasser								Psychologie		50	
Chimie								Recherche			
Comptabilité		35						SAUTER		45	
Con. Animaux		40						Se déplacer en silence		30	
Con. Légendes				Lire / Ecrire		70		Soigner les maladies			
Danser				Gothique		50		Us et coutumes			
Diagnostiquer maladies											
Eloquence		55									
Equilibre											
ESQUIVER		50									
Géographie				Marchandage		75					
Géologie				Mathématiques							

ARGENT	LIQUIDE	BANQUE
GROSCHEN	500	
THALER ARGENT	100	
THALER OR		

POSSESSION
Fourrures 1500 th/or
Cheval de trait avec chariot

NOTES

LUKAS HEJNER :

Né à Stettin (Protectorat d'Ukraine) de père négociant en fourrures et de mère issue de la moyenne bourgeoisie. A succédé à son père et à son oncle dans le commerce des fourrures. Négociant en fourrures, il se rend à Kiev sur l'invitation du Syndicat de la Pelleterie afin de présenter des échantillons de sa marchandise.

Son véritable nom est Lukas Jehren. Il a vu toute sa famille massacrée par la Sainte-Vehme sur une accusation de sorcellerie prononcée par un voisin. Il a miraculeusement échappé à l'arrestation car il était alors en déplacement loin de chez lui. A son retour, sa famille entière avait été exécutée, sa maison brûlée et ses biens saisis. Fou de douleur, il tua un familier de la Sainte-Vehme, ceci devant témoins. Traqué, il prit la fuite, changea d'identité et trouva un petit emploi chez un négociant. A présent, il est de nouveau propriétaire.

Il ne se rend pas seulement à Kiev pour présenter ses fourrures mais aussi parce qu'il a entendu dire qu'un nouveau territoire au delà du Grand Océan va être ouvert à la colonisation. Il espère convaincre le Syndicat de le laisser partir. Il pense que là bas il arrivera à oublier sa douleur et ne plus vivre dans la terreur de se faire découvrir par la Sainte-Vehme.



LA TERRE CREUSE

NOM	GRIMM
Prénom	
Date de naissance	
Lieu de naissance	NUREMBERG
Résidence	
Classe sociale du père	Homme libre
Occupation du père	ARTISAN
Occupation	ASPIRANT ASTROLOGUE

Sexe	Male	Age	26 ans
Taille	1,94 m	Cheveux	Brun
Poids	71 Kg	Yeux	Noir

Force	9
Dextérité	12
Constitution	13
Apparence	10
Intelligence	17
Magnétisme	17
Volonté	14
Intuition	15

Bonus au dommage	0	Attaque au contact	13
Endurance	34	Attaque au lancer	14
Energie	61	Parade	14

EQUIPEMENT	
ARBALETTE	
DAGUE	
VETEMENT LOURD	
SAC DE VOYAGE	
TOTAL	21
Encombrement maxi	43
-10% par 10pts au-dessus	

ARMES	NW	INI	T	E	C	ENC	TOU	PAR	Exp T	Exp P
Arbalète à tour	3	10/-		3d6+6		7	65	10		
Dague à rouelle	5	2		1d8+2		1	95	35		

[illegible]

COMPETENCES

NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp
Administration Imp.				GRIMPER		40		Monter à Cheval			
Anthropologie				Héraldique				NAGER		40	
Archéologie				Histoire				Navigation Aérienne			
Astronomie		60		Jongler				Navigation Maritime			
Braconage				Jouer Instrument				Pick pocket			
Botanique		65						Piège			
Camouflage				LANCER		30		Pister			
Cartographie		35		Langue		80		Poison		30	
Chanter								Premiers soins			
Chasser								Psychologie			
Chimie		50						Recherche			
Comptabilité								SAUTER		30	
Con. Animaux								Se déplacer en silence			
Con. Légendes				Lire / Ecrire		80		Soigner les maladies			
Danser				Gothique		70		Us et coutumes			
Diagnostiquer maladies				Runique		50					
Eloquence				Celtique		35					
Equilibre											
ESQUIVER		50									
Géographie		45		Marchandage							
Géologie		30		Mathématiques		35					

ARGENT	LIQUIDE	BANQUE
GROSCHEN	150	
THALER ARGENT	50	
THALER OR		

POSSESSION

NOTES

GRIMM :

Né à Nuremberg, fils d'artisans, orphelin dès son plus jeune âge. Recueilli par l'Université de Nuremberg, il a financé ses études en accomplissant de petits travaux. Il s'est spécialisé dans l'herboristerie mais aspire surtout à devenir Maître-Astrolgue.

Aspirant-astrologue. il se rend à Kiev pour obtenir une bourse d'études supérieures.

Ne reconnaissant pas la cosmogonie officielle, il se compte parmi les Hérétiques du Vrîl. A l'Université de Nuremberg, il a noué des relations, peu de temps auparavant, avec un groupe d'hérétiques. Comme preuve de son engagement et de sa bonne foi, il doit remettre une carte authentique de l'Ukraine à un contact portant des bottes rouge vif, à l'auberge de Stede, sur la Voie Impériale Warsaw-Kiev.



LA TERRE CREUSE

NON	KARN
Prénom	
Date de naissance	
Lieu de naissance	CELTIE
Résidence	
Classe sociale du père	Homme Libre
Occupation du père	ARTISAN
Occupation	Sergent-Converts

Sexe	Male	Age	28 ans
Taille	1,75 m	Cheveux	Blond
Poids	72 Kg	Yeux	Bleu

Force	17
Dextérité	13
Constitution	14
Apparence	15
Intelligence	12
Magnétisme	9
Volonté	13
Intuition	11

Bonus au dommage	+2	Attaque au contact	14
Endurance	38	Attaque au lancer	12
Energie		Parade	13

EQUIPEMENT	
MASSE	
POIGNARD	
COULEUVRINE	
ARMURE DE CUIR	
SAC DE VOYAGE	
TOTAL	24
Encombrement maxi	61
-10% par 10pts au-dessus	

[illegible][illegible]

COMPETENCES

NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp
Administration Imp.				GRIMPER		50		Monter à Cheval			
Anthropologie				Héraldique				NAGER		40	
Archéologie				Histoire				Navigation Aérienne			
Astronomie				Jongler				Navigation Maritime			
Braconage				Jouer Instrument				Pick pocket			
Botanique								Piège			
Camouflage		50		LANCER		45		Pister			
Cartographie				Langue		70		Poison			
Chanter								Premiers soins		40	
Chasser		50						Psychologie			
Chimie								Recherche			
Comptabilité								SAUTER		55	
Con. Animaux		20						Se déplacer en silence		50	
Con. Légendes				Lire / Ecrire		40		Soigner les maladies			
Danser								Us et coutumes			
Diagnostiquer maladies											
Eloquence											
Equilibre											
ESQUIVER		60									
Géographie				Marchandage							
Géologie				Mathématiques							

ARGENT	LIQUIDE	BANQUE
GROSCHEN	150	
THALER ARGENT	10	
THALER OR		

POSSESSION

NOTES

KARN :

Né dans un village proche de Londonstadt, de parents artisans. A été enrôlé à l'âge de 16 ans par un recruteur de la Fraternité Runique. A servi tout d'abord dans une garnison cantonnée en Ecosse puis a été envoyé en Méditerranée, Sicile puis Crète.

Sergent-convers de la Fraternité Runique, détaché en mission spéciale pour protéger Septimus Arkus, Lettré Assermenté (Service des Communications) en tournée d'inspection en Ukraine.

Rentré dans le Groupe Stern depuis peu, il a reçu pour première mission la charge de remettre un pli très important à un membre du Groupe Stern lors de son séjour à Kiev, à la fin de la tournée d'inspection du Lettré Assermenté.



LA TERRE CREUÉE

NON	STEYR
Prénom	Joachim
Date de naissance	
Lieu de naissance	BALKANS
Résidence	
Classe sociale du père	Homme Libre
Occupation du père	CAPITAINE
Occupation	CAPITAINE

Sexe	Male	Age	31 ans
Taille	1,78 m	Cheveux	Chatain
Poids	73 Kg	Yeux	Bleu

Force	18
Dextérité	15
Constitution	17
Apparence	10
Intelligence	10
Magnétisme	8
Volonté	16
Intuition	14

Bonus au dommage	+2	Attaque au contact	15
Endurance	46	Attaque au lancer	14
Energie		Parade	14

EQUIPEMENT	
EPEE	
POITRINAL	
ARMURE DE PLAQUE	
BIZANTINE	
SAC DE VOYAGE	
TOTAL	34
Encombrement maxi	68
-10% par 10pts au-dessus	

ARMES	NW	INI	T	E	C	ENC	TOU	PAR	Exp T	Exp P
Poitrinal à rouet	4					9	60	15		
Epée large	6	6	2d6+4	1d6+3		2	95	50		

Vêtements et armures	ENC	Tête			Bras			Thorax			Abdomen			Ventre			Jambes		
		T	E	C	T	E	C	T	E	C	T	E	C	T	E	C	T	E	C
Armure de plaques	7							11	8	7	11	8	7						
Bizantine	6	5	2	6	5	2	6							5	2	6	5	2	6
cuir léger																			

COMPETENCES

NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp
Administration Imp.				GRIMPER		50		Monter à Cheval		50	
Antropologie				Héraldique				NAGER		50	
Archéologie				Histoire				Navigation Aérienne			
Astronomie				Jongler				Navigation Maritime			
Braconage				Jouer Instrument				Pick pocket			
Botanique								Piège			
Camouflage		60		LANCER		40		Pister		45	
Cartographie				Langue		70		Poison			
Chanter				Celtique		60		Premiers soins			
Chasser		50						Psychologie			
Chimie								Recherche			
Comptabilité								SAUTER		55	
Con. Animaux		30						Se déplacer en silence		45	
Con. Légendes				Lire / Ecrire		40		Soigner les maladies			
Danser				Celtique		55		Us et coutumes			
Diagnostiquer maladies											
Eloquence											
Equilibre											
ESQUIVER		60									
Géographie				Marchandage							
Géologie				Mathématiques							

ARGENT	LIQUIDE	BANQUE
GROSCHEN	200	
THALER ARGENT	55	
THALER OR		

POSSESSION

NOTES

JOACHIM STEYR :

Né à Ceske (Protectorat des Balkans) d'un père capitaine des gardes du domaine de Ceske et d'une mère suivante de la Comtesse ban Ceske. Engagé dans l'armée à l'âge de dix-sept ans, il a combattu sur divers champs de bataille et son courage lui a valu une rapide promotion au sein de l'armée.

Lieutenant de cavalerie sur la frontière nipponne, il est en permission pour six mois et se rend à Kiev pour y prendre un peu de repos.

En fait, il est un des hauts membres du Groupe Stern. Il est bien né à Ceske mais comme esclave et à l'âge de dix-sept ans, il a réussi à s'échapper, à se forger une nouvelle identité puis à entrer dans l'armée.

Il se rend à Kiev pour deux raisons : la première, suivre sans se faire reconnaître une nouvelle recrue du Groupe Stern et s'assurer qu'elle est fiable. Il s'agit d'un jeune sergent-convers, Karn, accompagnant un Lettré-Assermenté dans sa tournée d'inspection en Ukraine. La seconde pour rencontrer un trafiquant d'armes à Kiev et fomenter une grande révolte servile en Celtique, dans le territoire de Grande Bretagne. Comme Karn est originaire de cette région, s'il le juge sûr, ils repartiront ensemble pour la Celtique afin d'organiser la révolte au tout début du printemps suivant.



LA TERRE CREUÉE

NOM	
Prénom	
Date de naissance	
Lieu de naissance	
Résidence	
Classe sociale du père	
Occupation du père	
Occupation	

Sexe		Age
Taille		Cheveux
Poids		Yeux

Force
Dextérité
Constitution
Apparence
Intelligence
Magnétisme
Volonté
Intuition

Bonus au dommage	Attaque au contact
Endurance	Attaque au lancer
Energie	Parade

EQUIPEMENT
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
TOTAL
Encombrement maxi
-10% par 10pts au-dessus

[illegible][illegible]

COMPETENCES

NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp	NOM	Basic	%	Exp
Administration Imp.				GRIMPER				Monter à Cheval			
Antropologie				Héraldique				NAGER			
Archéologie				Histoire				Navigation Aérienne			
Astronomie				Jongler				Navigation Maritime			
Braconage				Jouer Instrument				Pick pocket			
Botanique								Piège			
Camouflage				LANCER				Pister			
Cartographie				Langue				Poison			
Chanter								Premiers soins			
Chasser								Psychologie			
Chimie								Recherche			
Comptabilité								SAUTER			
Con. Animaux								Se déplacer en silence			
Con. Légendes				Lire / Ecrire				Soligner les maladies			
Danser								Us et coutumes			
Diagnostiquer maladies											
Eloquence											
Equilibre											
ESQUIVER											
Géographie				Marchandage							
Géologie				Mathématiques							

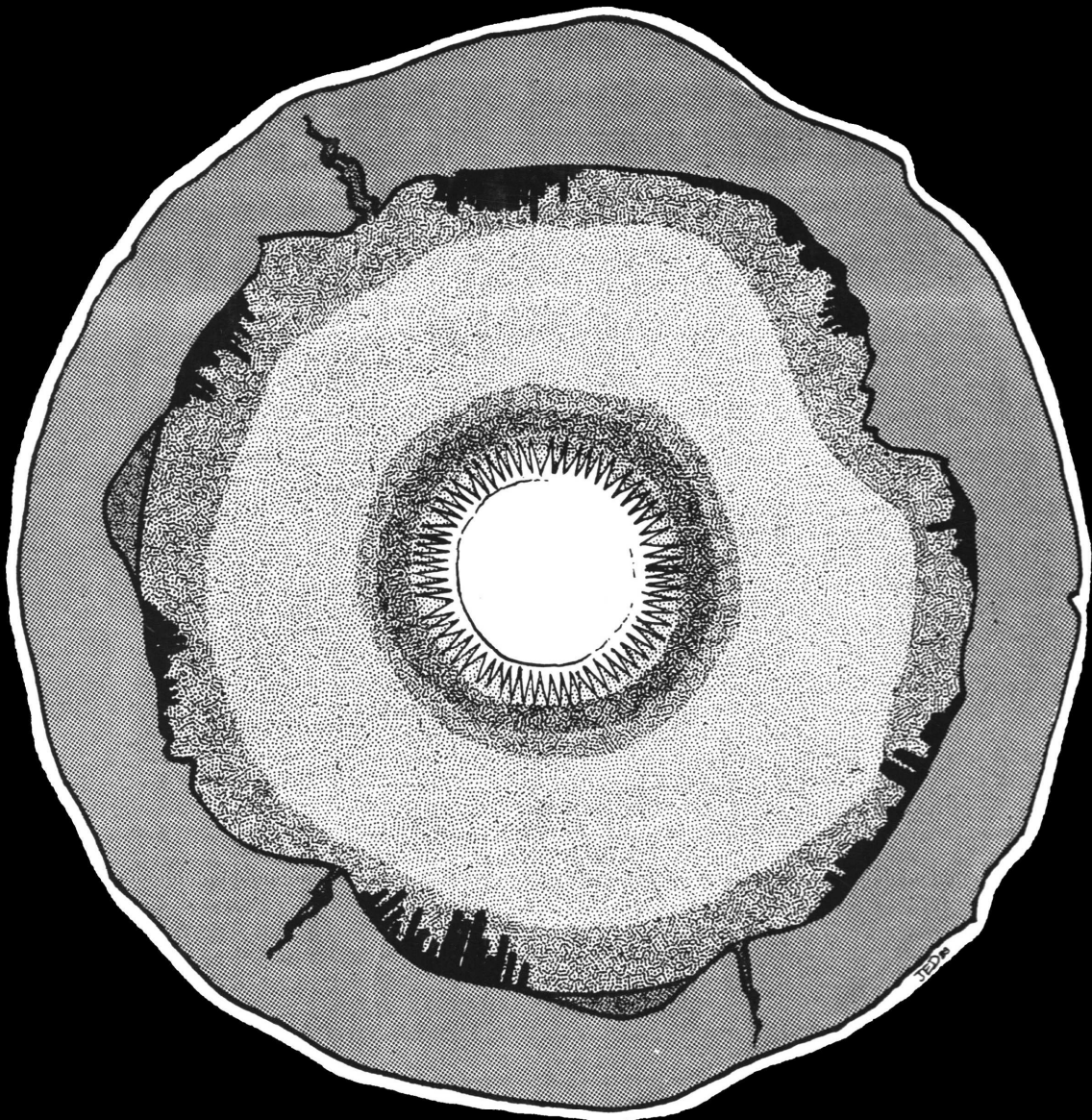
ARGENT	LIQUIDE	BANQUE
GROSCHEN		
THALER ARGENT		
THALER OR		

POSSESSION

NOTES



LA TERRE CREUSE



Le Monde de la Terre Creuse est celui d'un univers alternatif.

Le Jeu de la Terre Creuse plonge le joueur dans un futur de cauchemar où l'Europe, réduite au dixième de sa population actuelle, assujettie au joug de l'IMPERIUM, stagne dans un obscurantisme semi-médiéval où se cotoient para-sciences et magie noire, cosmogonie baroque et hérésie, oppression et résistance active.

Autour de l'IMPERIUM, d'autres puissances veillent : Grande-Espagne, Croissant, Soleil Levant, empires Indo-Iranien et Andin.

Le continent nord-américain est déclaré *terra incognita*. Sur ce territoire, rôde la Mort Silencieuse.

Pénétrer dans le Monde de la Terre Creuse, vivre dans l'IMPERIUM, c'est prendre le risque de s'opposer à la Sainte-Vehme, à la fois immonde police secrète et cruelle inquisition. Ce peut être naître esclave ou seigneur, s'engager dans la Fraternité Runique ou suivre les enseignements du Vrîl.

conspirer pour abattre l'Imperium ou propager l'hérésie.

Le danger est partout : dans cette auberge d'apparence si accueillante ou derrière les murs de ce burg à l'hospitalité si chaleureuse, sous le sourire si avenant de ce marchand ou derrière les plaisanteries de ce bateleur de foire.

Méfiez-vous, pesez soigneusement chacune de vos paroles, n'agissez pas inconsidérément.

Peut-être la Sainte-Vehme est-elle déjà sur vos traces. Nul n'est à l'abri de ses griffes.

La bête tapie dans l'ombre n'attend que l'occasion de vous saisir.

Aurez-vous assez de sang-froid et de courage pour vivre, survivre, et résister dans le Monde de la Terre Creuse ?