

AËLDORİLÜ

LES CHRONIQUES DE L'ÉTOILE DU MATIN

*« Aëldorën luë veinan faëlorä –
qu'Aëldorö éclaire tes songes. »*

TEXTES : John Grümph

AËLDORİLÜ est un hommage respectueux et plein d'amour à l'œuvre du maître de la Fantasy, une manière de jouer dans son univers sans approcher celui-ci, parce qu'il est immense, intimidant et sacré.

Un univers Pt16

AINSI parlent les légendes : à la première aube de Tinandiluë, Ao le Vagabond devint le créateur. Il accrocha aux cieux la douce Nedeän, l'étoile du soir, et la splendide Aëldorö, l'étoile du matin. Il façonna ensuite l'île belle, Anveölë, qu'il plaça sur l'océan sans fin de Tinandiluë. Puis, confiant sa création aux sept immortels, les Aërdas, il s'en alla.

Les Aërdas parcoururent longtemps les terres jolies d'Anveölë et leur présence éveilla les esprits de l'eau, de l'air, du feu et de la terre. C'est ainsi que s'incarnèrent les quatre beaux peuples, les anciens du monde – les elfes gracieux, doux compagnons des sources ; les aigles silencieux perchés sur les nuages ; les dragons effrayants, circonspects et ardents ; les nains vérecondieux, posés, graves et précis.

Les premières civilisations naquirent : les nains construisaient, bâtissaient, forgeaient ; les elfes apprenaient des bêtes, du vent et de la pluie ; les dragons déjà fort savants observaient les étoiles ; et les aigles rêvaient, les rémiges déployées, oublieux et distants.

Et puis, il se produisit un phénomène surprenant que ni les beaux peuples ni les Aërdas n'avaient anticipé. Sortant des grottes et des sous-bois, les hommes apparurent et copièrent leurs aînés, prenant aux uns et aux autres de quoi fonder leurs propres cultures, frustrées et déconcertantes. Aux yeux des Aërdas, les hommes n'avaient jamais été que des animaux comme les autres – loups, cerfs, renards ou étourneaux. Certains Aërdas se passionnèrent pour le jeune peuple et les aidèrent autant que possible ; d'autres les prirent en dégoût et même en haine.

L'Âge des Légendes dura indéfiniment. Des merveilles furent créées, d'immenses cités, des monuments célébrants rois et héros, quelques guerres aussi. Les elfes, les nains, les dragons et les hommes se mêlèrent et apprirent les uns des autres. Enfin les hommes entamèrent la rédaction de leur histoire et ce fut le début du comptage du temps et de l'Ardaïlü, *les Chroniques des pays dans l'ouest*.

L'ÂGE des Maléfices commença quand Æleth au beau visage, la plus sage et la plus puissante des Aërdas, celle aussi qui détestait le plus les hommes, cueillit aux cieux l'étoile du Soir, Nedeän. C'était en 711 dans le temps des hommes.

Les ténèbres envahirent les nuits d'Anveölë et l'angoisse saisit les cœurs de tous. À ceux qui acceptait de la suivre et de lui obéir, Æleth offrit un peu de la lumière du soir – ce furent les mortels les plus puissants, les rois et les reines des hommes de l'est qui ne voulaient pas de la nuit, des elfes et des nains attirés par sa beauté, et surtout les dragons qui tous voulurent posséder un peu de l'étoile pour l'étudier. Par ce cadeau, pourtant, elle les enchaîna à elle qui possédait encore le cœur de l'astre sacré. Æleth était ivre de puissance et de pouvoir, la plus influente des Aërdas, maintenant capable de dominer toutes les créatures d'Anveölë.

En quelques siècles, des peuples entiers, soumis à la folie de leurs souverains, mais se sentant protégés par la lumière de Nedeän, furent corrompus et transformés, devenant des créatures sauvages, profondément mauvaises, incroyablement violentes et sanguinaires. Ainsi naquirent les orques et les trolls, les gobelins et les hommes-loups, les elfes noirs aussi, condamnés à vivre dans les ténèbres de leurs esprits afin de percevoir la lumière d'une étoile volée par leur gardienne.

La guerre et les ombres s'abattirent sur l'Île belle. Des Aërdas furent gagnés à la cause d'Æleth – il y avait avec elle Mindië l'érudit, Celneös doux-parleur et Finrad rouges-mains. Mais d'autres se dressèrent contre cette folie, comme Calair de la harpe et Baldunil déjà-vieux, menés par Dolmordo chapeau-bleu.

En 1187, après un siècle d'escarmouches et de querelles, Calair fut attiré dans un piège et tué par ses frères et sœurs. Baldunil et Dolmordo se retirèrent alors du monde – Æleth pensait avoir remporté la victoire et savourait le plaisir de la conquête : ses armées innombrables dévastaient déjà la Naënil et s'entendaient pour conquérir les richesses des pays d'Aldar.

Pourtant, un terrible coup vint frapper les Aërdas ! Vers la fin de l'année 1221, Dolmordo acheva le long rituel secret qui coûtait leur puissance et leur immortalité aux gardiens d'Anveölë. Les Aërdas, étourdis par l'attaque, chancelèrent et leur puissante magie scintilla puis s'éteignit.

Reprenant espoir, les armées de l'Alliance de l'Ouest repoussèrent les monstres, les rois-liches, les capitaines maudits des armées ténébreuses au-delà de la Naëmir. Et enfin, en 1232, la Reine Endeluvë d'Ëlandar affronta en duel Æthel la folle. Deux puissances, deux volontés, s'affrontèrent au bord du détroit d'Omdughura. La voleuse des lumières du soir fut finalement vaincue. Elle chuta dans les flots, serrant contre elle le cœur de l'étoile qui disparut aussi dans les abysses marins.

C'en était fini des Aërdas sur l'Île belle, désormais livrée à son destin propre, ses gardiens immortels disparus et leur magie enfuie. Les nuits étaient désormais ténébreuses pour tous, orques et humains, trolls et nains. Seule brillait la lumière d'Aëldorö de l'aube au crépuscule.

Sans les Aërdas, les peuples aînés, les peuples beaux, déclinèrent rapidement et laissèrent le monde aux hommes et à leurs ennemis les orques, se retirant dans leurs domaines, isolés, amers et désespérés.

NOUS sommes désormais en 1540 du temps des hommes. L'Île belle n'abrite plus que les ombres et les vestiges des magnifiques cultures de jadis. Partout s'étendent des terres sauvages, dépeuplées, d'où émergent ici et là ruines et statues anciennes. Les savoirs ont été perdus, la sagesse des Aërdas oubliée. Les communautés isolées peinent à reprendre contact au long de routes envahies par les ronces et les herbes folles. D'innombrables dangers guettent les voyageurs – orques et gobelins, brigands et pirates, animaux monstrueux corrompus par la magie ténébreuse d'Æthel. Malgré la victoire de l'Alliance de l'Ouest il y a maintenant plus de trois cents ans, la paix échappe toujours aux habitants d'Anveölë.

ANVEÖLË est un vaste continent de plus de trois mille kilomètres du levant au ponant, du méridien au septentrion. L'île belle, ainsi qu'on la nomme dans les poèmes, est divisée en six immenses régions – sept si l'on compte le Lac Azann.

Le **LAC AZANN**, vaste mer intérieure aux eaux douces et poissonneuses, est au cœur d'Anveölë, à la fois voie de communication entre d'innombrables communautés et ressource frumentaire essentielle. Aujourd'hui, c'est une région dangereuse, où rôdent pirates orques et humains et abominations marines. Depuis la chute de l'étoile du soir, les eaux à l'orient du lac s'assombrissent chaque année un peu plus et s'étendent lentement vers l'ouest, animées de courants de plus en plus imprévisibles et violents.

La région la plus peuplée, encore de nos jours, est **L'ARDAL**, les terres à l'ouest, au climat tempéré et océanique. L'Ardal est traversée par une longue chaîne de montagnes, plus abruptes au nord, dans les Morevel, plus rondes au sud dans le massif du Nangablas. Ces montagnes séparent l'Ardal intérieure, au long du Lac Azann, de l'Ardal extérieure, plus sauvage et ouverte vers la mer de l'ouest.

LA NAËNIR était jadis au centre des civilisations humaines. C'étaient des terres fertiles au climat doux, propices à l'émergence des arts et de la philosophie. Aujourd'hui, c'est un paysage de friches abandonnées, de ruines envahies par les ronces et les genêts, d'ouvrages d'art impressionnants où passent des routes qui ne mènent plus nulle part. Ne subsistent plus, entre les mains des armées du jour, que l'imprenable forteresse de Thol-Adil, derniers défenseurs de l'ouest, dirigés par la Reine Anquil IV, qui empêchent les capitaines orques de l'Angaroc de se montrer trop audacieux, et la forêt de Cygduil, où vivent les derniers elfes libres de l'Orient. Par tradition, les belles terres de la Llyrione, de l'autre côté du golfe de Liädan, appartenaient jadis à la Naënir ; c'est désormais une terre orque, brûlée et sauvage.

L'ORDOTH s'étend au nord du Lac Azann, depuis toujours une région sauvage, froide, mal connue, peuplée de dragons et d'aigles géants qui tiennent les hommes à distance. Seule la région de la Cadvale, une vaste plaine qui descend doucement des montagnes jusqu'au lac abrite un peuple de cavaliers farouches et durs, habitués aux colères des cracheurs de feu.

Dans l'est de l'Île belle, l'immense territoire de **L'ANGAROC** est une terre belle et aride – les précipitations marines orientales sont arrêtées par la longue chaîne des montagnes de l'Angabad. Jadis, d'innombrables peuples humains la parcouraient du nord au sud, accompagnant les troupeaux de buffles sauvages. Maintenant, les orques et les trolls forment l'essentiel de sa population, obéissant à des rois maudits et corrompus par les ténèbres et les cadeaux d'Eleth au beau-visage. La région de l'Urug, et sa capitale Agraz, abrite le roi-sorcier Angdaëlug qui a depuis longtemps le regard tourné vers l'ouest et prépare sans répit l'invasion de l'Ardal.

Les deux dernières régions d'Anveölë, **L'ËOLDOTH** méridional et les îles de **L'EÄLSHEM**, terres chaudes et luxuriantes, sont désormais mal connues des hommes de l'ouest. Tout contact a été perdu avec ces régions éloignées.

LA **LONDOLINE.** Les terres à l'ouest des Morevel ont été épargnées par la Guerre de l'Obscurité mais, parce que les montagnes n'ont jamais été faciles à traverser, même au temps de la paix, la Londoline a toujours été un pays peu peuplé. Ses landes tranquilles, ses collines de bruyère et de buis, ses fagnes giboyeuses et ses hauts cairns escarpés abritent quelques communautés éparses et farouches qui se pressent dans de discrètes et longues maisons de pierres sèches. Jadis pourtant, un royaume prospère s'étendait le long de la Muir, suivant la vieille route vers les Bas d'Evel. De là, il était facile de rejoindre le col de Tholevel et plus loin la route des crêts de Kjarganvas. La cité de Londis n'était ni la plus belle, ni la plus grande du pays d'Ardal, mais ses maisons de pierres grises aux toits de lauze, nichées les unes contre les autres, étaient une vision rassurante pour les voyageurs et les marchands. Au long du fleuve, on y trouvait les meilleurs forgerons et les rémouleurs les plus habiles – les couteaux et poignards de Londis n'avaient rien à envier à ceux des artisans elfes ou nains. À cause de son ancienne alliance avec le royaume d'Élandar, le roi de Londis, Arran III, emmena une armée importante renforcer les défenseurs de l'Ardal contre les orques orientaux. Il ne revint pas, non plus que la plupart de ses hommes, plus habitués au calme des landes qu'aux fureurs des batailles. La Londoline, déjà affectée par les ténèbres de ses longues nuits, ne se remit jamais de ces pertes et la cité se dépeupla, ses moulins réduits au silence et à l'ennui. Aujourd'hui, le roi Ninian de Londis est encore un adolescent qu'une flèche elfe noir a rendu trop tôt orphelin. Il rêve des exploits de ses ancêtres et de la grandeur de son royaume, mais ses ambitions ne trouvent guère d'échos parmi ses conseillers aux cheveux blancs.

LE BAILLIAGE. Les Chroniques des Pays à l'Ouest ne mentionnent pas les Petites-Gens de la Londoline avant les années 300 du calendrier des hommes, mais les érudits supposent qu'ils étaient là depuis fort longtemps, puisque c'est à cette date que le Roi Eihbear leur accorda la souveraineté d'un ancien bailliage sur les côtes de la Baie de Mathuin. Les Petites-Gens sont un peuple discret et casanier qu'on ne rencontre guère en dehors de leurs

terres, bien que jadis ils conduisaient leurs marchandises aux foires de Méanulë. Ils pêchent dans la baie, cultivent champs et vergers dans les vallées les plus fertiles de leurs terres et élèvent porcs et moutons dans les landes. Leurs domaines sont aujourd'hui bien patrouillés par quelques braves armés de piques et de longs couteaux de Londis, mais ils n'ont jamais connu les terreurs et les chagrins de la Guerre de l'Obscurité et ne sont pas souvent menacés par les orques ou leurs serviteurs.

LES MOREVEL. Les froides montagnes qui s'élancent au nord de la Finoren sont bien plus hautes, abruptes et sauvages que celles du massif du Nangablas au sud. Elles s'étendent du Col de Tholevel, aux sources de la Muir, jusqu'à l'aplomb de la vieille forteresse de Thol-Andvar. C'est le foyer d'un peuple d'hommes durs et farouches, éleveurs de grandes bêtes à cornes aux longs poils roux et cueilleurs de fleurs sauvages, de baies et de miel. Ils vivent en petits villages serrés, des cabanes d'épais rondins aux toits herbeux capables de supporter les terribles hivers et les étés étouffants, sous la direction du Roi Manas, un souverain discret mais parfois inutilement cruel. Depuis des siècles, les Morevels doivent défendre leurs montagnes contre les incursions des elfes noirs de la Noleör. Leurs techniques de harcèlement et leur connaissance du terrain font beaucoup pour les aider, mais les elfes noirs restent dangereux et ils cherchent les villages pour les piller et emporter des esclaves au-delà de l'Aëlnir.

LA DONELINE. Les terres fertiles de la Doneline, le long du Lac Azann, entre l'Ëlmeäthë au nord et l'Andurine au sud, abritent la majorité des hommes de l'ouest. Les menaces constantes que font peser les orques de l'Uktuz et les pirates d'Uthac, ont depuis longtemps resserrés les liens entre les habitants anciens et les réfugiés venus de l'est, obligé de trouver une place dans les communautés. La plupart des villages d'importance se situent sur les rives du lac, au sud de la cité fortifiée d'Argenn. Ailleurs, il ne reste que des gros bourgs, cernés de murailles et bien défendus. Leurs maisons de bois et de terre ont des murs épais et des ouvertures étroites, l'entrée protégée par un narthex aisé à défendre. La pierre, plus rare, est

réservée aux fertés basses et larges, capables d'abriter une grande population. Les Doneliens sont des hommes durs, habitués à se battre, organisés en milices bien entraînées. S'ils ne sont pas cruels, ils sont sans pitié et méfiants, prompts à régler les problèmes avant qu'ils ne fassent peser une menace sur les leurs. Ce sont aussi des hommes fiers et indépendants. S'ils reconnaissent le seigneur d'Argenn, le Roi Seöras, comme leur chef de guerre, il n'est que le premier parmi ses égaux. Chaque communauté est autonome et elles se choisissent des chefs durs et compétents, unis par de complexes règles d'assistance et de non-intervention – les feux d'alarme qui parcourent les plaines de la Doneline ne brûlent pas en vain, mais personne ne les allumera sans d'impérieuses nécessités. Jadis, une route courait le long de l'Élmeäthë et menait à Kjarganvas, mais elle est désormais fermée par les orques de l'Uktuz et la présence inquiétante des ruines de Thol-Undol. Il faut désormais emprunter la longue et difficile route des berges de l'Andurine jusqu'aux piémonts des Nangablas et au-delà, par les vallées et les cols du massif, territoires infestés de créatures affreuses et dangereuses.

LA BELADIEL. Jadis la perle de l'ouest, le premier royaume humain à avoir atteint sa plénitude, sous la bienveillante garde des elfes d'Élandar, la Beladiel est aujourd'hui une terre sauvage – belle encore, douce et agréable, mais presque inhabitée. Sa capitale, Nilmeös, qui abritait la grande bibliothèque des hommes et les Chroniques des Pays à l'Ouest, fut détruite par un raz-de-marée terrifiant causé par la puissante magie des Aërds. Dans les terres, les tertres s'ouvrirent et les morts, soigneusement momifiés, revinrent à la vie – ils errent désormais à la nuit et ne se dissimulent qu'au jour montant. Quelques familles anciennes, qui comptent ces défunts dans leurs ancêtres, s'accrochent encore à leurs terres ancestrales et pourchassent les abominations, mais leurs anciens palais de pierre fine, ouverts aux douces brises du large, ne sont pas propices à leur protection et elles se terrent désormais dans des trous creusés aux flancs des coteaux crayeux.

LE MASSIF DU NANGABLAS. Ces montagnes dodues, les pieds couverts de cèdres et de hêtres, les têtes de prairies grasses en été et de neige en hiver, étaient le domaine d'hommes simples, amis des ours et des marmottes, et de nains, industriels et obstinés. Après la disparition des Aërdas, les Nains se sont retirés dans leur cité de roche grise, Kjarganvas, abandonnant leurs mines et leurs forges d'altitudes, devenues depuis le repaire d'innombrables clans gobelins. Les hommes du Nangablas ont été lentement repoussés et n'occupent plus maintenant que quelques montagnes bien défendues. Leurs forts d'altitude, solidement bâtis en troncs de cèdre durcis au feu, sont réputés imprenables, mais la vie est dure, constamment menacée par les créatures de la nuit, le climat rigoureux et l'isolement des communautés. L'indifférence des nains et la perte des anciennes alliances a éloigné les deux peuples et les Nangaëls haïssent désormais les longues-barbes qui les ont trahis.

ËLANDAR. Foyer de l'une des plus anciennes cultures elfiques d'Anveölë, Ëlandar est un lieu de beauté et de calme. Immense forêt cultivée depuis des millénaires par les elfes, Ëlandar abrite des arbres uniques au monde, des dryades immenses, objets de soins attentifs, et d'autres patiemment sculptés et modelés pour abriter villes et villages elfiques au-dessus de ruisseaux et d'étangs aux eaux claires. Mais si Ëlandar était jadis un lieu joyeux et frivole, c'est aujourd'hui une forêt pleine de mélancolie, perdue dans un automne qui semble éternel. Les elfes pleurent l'éloignement des Aërdas et la chute de l'étoile du soir, les innombrables disparus de la Guerre de l'Obscurité et le chagrin de la Reine Endeluvé qui perdit ses quatre enfants dans les batailles terribles menées en Naëmir. Si les frontières de la forêt sont bien protégées, les elfes se désintéressent désormais du destin des autres peuples du pays d'Ardal, y compris leurs cousins de la Finoren.

LES FORÊTS DE LA FINOREN. Entre les montagnes de l'Ardal et les rives du Lac Azann s'étendent les forêts sauvages de la Finoren. Très loin de l'apparence soignée d'Ëlandar, la Finoren est une forêt primaire, sombre, luxuriante, que les elfes habitent mais qui n'a jamais été vraiment domestiquée. Après la Guerre de l'Obscurité et l'installation des orques en Uktuz, les elfes se sont repliés dans les bois de la Soëlnë, abandonnant l'ancienne route du nord menant aux pieds des Morevel. Leur Roi, Fiönn l'écarlate, a été grièvement blessé durant la guerre et il n'a jamais complètement guéri. Les elfes de la Finoren peinent de plus en plus à exister en tant que nation unie et les familles et les clans s'éloignent et s'isolent les uns des autres.

LA CADVALE. Les basses-terres de l'Ordoth sont souvent considérées comme une région de l'Ardal à cause de leurs habitants humains. C'est une vaste plaine herbeuse qui monte doucement vers les montagnes, ici et là percée de bas nunataks sur lesquels se dressent d'imposants villages de pierre fortifiés. Les Cadiens forment un peuple vaillant et courageux, habitué à se battre contre les dragons venus du nord qui leur disputent la possession des Brûles ; mais ils sont aussi incroyablement superstitieux et ne s'approchent que rarement des rives du lac, qu'une ancienne malédiction a rendu tabou. Ils commercent toutefois avec les marchands d'Argenn qui possèdent encore quelques rares comptoirs près de l'Azann.

JADIS, la nuit était un autre jour, doux, confortable et rassurant, réservé aux promenades et à l'amour, aux fêtes et aux visites, à l'invention et au repos. Lorsque l'étoile du soir disparut des cieux, enlevée par Æthel au beau visage, la nuit devint obscure et inhospitalière. Des objets incertains apparaissaient aux limites d'une vision contrainte et voilée ; les bruits innombrables prenaient d'étranges dimensions, surprenants et effrayants ; le repos devenait impossible.

L'angoisse saisit les cœurs des créatures d'Anveölë et paralysa leurs esprits. Mais Æthel la belle Æthel, qui tenait en son sein la lumière de Nedeän, offrit un peu de celle-ci aux plus puissantes des créatures de ses domaines – roi et reines humaines, elfes vénérables, nains industriels et impérieux dragons. À leur tour, les souverains en firent profiter leurs proches et les proches de leurs proches. Ce n'était pas la véritable lumière de l'étoile, bien sûr, seulement un écho, une mémoire de celle-ci, mais elle rassérénait les songes et apaisait les peurs.

Bientôt, toutefois, même les lueurs d'Aëldorö pâlirent en comparaison de cette fantasmagorie et les créatures sous son emprise abandonnèrent toute raison, toute volonté propre, seulement attentifs à obéir aux désirs de la belle et terrible Aërda. Alors vinrent les métamorphoses, quand les corps se tordirent pour refléter les esprits tourmentés, et ainsi naquirent les orques, les gobelins, les trolls et toutes sortes de créatures malveillantes, laides et contrefaites, qui haïssait d'autant plus les hommes, les nains et les elfes que ceux-ci avait su résister en leur cœur quand eux n'avait montré que de la faiblesse.

Car voilà la malédiction de l'étoile du soir : celui qui ne peut contrôler sa peur et sa colère accepte toutes les dégradations de son âme et de son corps pour se baigner dans ses lueurs rassurantes, pour ne pas se sentir seul et abandonné. Ne comptent plus bientôt que les quelques instants que son esprit sans repos peut consacrer au souvenir d'une chose passée et disparue – le reste n'est que douleur et chagrin, une terreur constante qui se transforme en haine, en violence et en cruauté.

Les autres, les hommes de l'ouest, ont accepté la perte de l'étoile et les ténèbres de la nuit. Ils se tiennent à l'écart de la tentation et ne se bercent d'aucun espoir impossible. La nuit est terrifiante, mais leur cœur est fort, leur indépendance plus importante que les promesses d'un esclavage éternel en échange d'un amour mensonger. Ils ont appris à fermer les yeux et ils laissent la lumière d'Aëldorö éclairer leurs rêves.

AËLDORÏLÛ est un jeu et un univers d'aventure qui tente de se rapprocher de l'ambiance particulière du plus grand roman de fantasy jamais écrit.

C'est un univers aux vastes terres sauvages, parsemées de ruines anciennes et de vestiges d'un passé légendaire, d'un âge d'or perdu. Les communautés humaines, elfiques et naines sont éloignées les unes des autres et isolées. De trop nombreux savoirs ont été perdus. Les voyages sont longs et dangereux et on ne les entreprend pas sans d'excellentes raisons. Une ombre corruptrice menace les cœurs et les âmes ; les peuples qui s'y sont abandonnés sont devenus monstrueux, violents et cruels.

L'ambiance provient aussi de nombreux détails, de descriptions naturalistes, d'une onomastique travaillée, de cultures singulières, mais surtout des légendes et des histoires anciennes et souvent tragiques qui s'entremêlent constamment avec un présent désespéré – c'est un univers traversé de nostalgie et de mélancolie, mais plein de beautés naturelles et d'une forme d'espoir insensé.

Enfin, il y a les personnages qui traversent ces aventures. Tous, même les plus frivoles, possèdent une *gravitas* unique. Ils ne sont jamais fantasques ou ridicules ; ce ne sont pas d'extravagantes figures de la *Commedia Dell'arte*, mais des aventuriers sérieux, pragmatiques et responsables, des survivants dans un monde dur et implacable. Ils ne se lancent pas sur les routes sans des raisons impérieuses, un intérêt personnel supérieur ou des motivations fortes. Même leurs adversaires, pour violents et inhumains qu'ils soient, portent sur eux les stigmates de leur tragédie et l'inéluctabilité de leur destin.

EN cette année 1540, de nombreuses histoires restent à raconter, dont beaucoup puisent leurs racines dans des temps enfuis et oubliés. La plupart d'entre elles ne seront que des notes de bas de page dans l'épopée principale qu'il faudra un jour narrer – mais qui peut dire à qui le destin confiera le soin de clore la tragédie de la chute de l'étoile du soir. En voici l'argument central :

Lorsque Endeluvë affronta l'Aërda Æthel et la précipita dans les abysses du détroit d'Omdughura, son épée heurta le cœur d'étoile que portait Beau-Visage. Un fragment s'en détacha que la Reine ramassa ensuite et cacha sur elle. Elle espérait avoir la force de le replacer dans le ciel un jour – mais peut-être n'est-ce que l'excuse qu'elle se donna en succombant aux attraits de la magnifique lumière.

Pourtant, l'éclat d'étoile n'est pas en Ælandar. Endeluvë l'emporta dans le seul endroit où elle pensait qu'il resterait dissimulé jusqu'au jour où il serait possible de ressusciter Nedeän : Thol-Undol. La vieille forteresse elfique abandonnée, ancien avant-poste d'Ælandar dans la forêt de Finoren, est la tombe des Aërdas Dolmordo, Baldunil et Calair. C'est là que fut porté le corps du Harpiste après son assassinat, là encore que Dolmordo chapeau-bleu et Baldunil déjà-vieux conduisirent le rituel qui devait ôter leur puissance aux Aërdas. Ils tissèrent de puissantes défenses autour de la forteresse pour cacher leur présence, des voiles d'incertitude et d'émotions contradictoires qui écartent les voyageurs et tinrent leurs ennemis à distance.

Toutefois, le destin des Aërdas n'était pas de trépasser, même si tous les mortels sont persuadés du contraire. Dolmordo, Baldunil et même Mindië, Celneös ou Finrad sont encore vivants : ils ont été dépouillés de leur puissance divine, de leur mémoire aussi. Depuis plus de trois cents ans, ils errent à travers l'Île belle, leurs souvenirs s'érodant au fur et à mesure qu'ils les constituent, éternels pèlerins sur une route qu'ils ne comprennent ni ne perçoivent. Personne ne les reconnaît pour ce qu'ils sont : ils aident l'un ou l'autre camp, selon leur nature profonde et leur attachement à Æthel, puis disparaissent, oublieux de ce qu'ils ont pu réaliser.

Calair gît toujours à Thol-Undol. Il est réveillé et possède encore une partie importante de son ancienne puissance, comme si le rituel de Dolmordo ne l'avait pas vraiment atteint dans son sommeil profond. C'est peut-être la présence du fragment d'étoile qui l'a ramené à la conscience, mais il n'est pas guéri et son esprit erre encore sur des frontières étranges aux limites de la folie. Qui sait ce qu'il fera de l'étoile et de ses pouvoirs. S'établir comme une divinité unique, implacable, belle et terrifiante ? Devenir une nouvelle Æthel, envieuse et jalouse ? Abandonner son pouvoir et rétablir l'ordre ancien en restaurant l'étoile du soir ?

En Èlandar, Endeluvë est inconsciente de ce qui se joue. Depuis trois-cents ans, elle dissimule sous son chagrin et son détachement une douleur plus grande encore. Elle est porteuse de la lumière de l'étoile, qui a envahi irrémédiablement ses rêves et son esprit, mais elle résiste constamment au désir de partager ces échos avec son peuple. Elle sait qu'elle le condamnerait à la monstrueuse malédiction d'Æthel. Plus d'une fois, elle a été tentée de mettre fin à ses jours, mais elle en est incapable, arrêtée dans son geste par l'étoile qui refuse de la laisser partir. Endeluvë n'est plus que l'ombre de la reine qu'elle fut jadis et son peuple en souffre terriblement.

LES personnages sont des aventuriers qui osent affronter les routes d'Ardal pour des raisons très variées. Ce sont des soldats dans la guerre constante contre les orques ; des agents de leurs familles ou de leurs souverains, investis de missions essentielles ; des vagabonds perdus qui ne survivent qu'en mettant un pied devant l'autre au gré des saisons ; ou encore de paisibles fermiers que des événements trop importants ont précipité à l'aventure...

Pour construire son personnage, la joueuse peut suivre les étapes suivantes :

1. Choisir un peuple. Chaque peuple apporte un avantage dans deux compétences.
2. Répartir 13D dans les attributs (avec un minimum de 2D et un maximum de 5D) et 12D dans les compétences (avec un maximum de 3D). Choisir deux compétences d'expertise.
3. Choisir son équipement : un sac de voyage, une armure légère ou moyenne et un ensemble d'armes (deux armes moyennes et un bouclier ou une arme lourde et une arme moyenne, à distance ou au corps à corps).
4. Choisir l'un des anciens secrets enseignés par les Aërdas et que quelques rares personnes connaissent encore.

BELADIENS. Humains de la côte, discrets et prudents, vivant au milieu des morts-vivants et des artifices des anciens âges. *Volonté +1D ; Discrétion +1D.*

NOMS COURANTS : Azemar, Alfán, Bardol, Bausan, Gale, Udo ; Ada, Alys, Emm, Gelen, Swetyne, Tillie.

CADVAËLS. Cavaliers humains superstitieux et farouches, habitués aux colères des dragons et aux incursions des trolls. *Animaux +1D ; Endurance +1D.*

NOMS COURANTS : Aëlmar, Bældwyn, Eäldred, Goëdwin, Haëraldus, Liölf ; Aëldid, Aëveril, Eädig, Goädyve, Laëfed, Stoneïld.

DONELIENS. Humains des plaines et du bord du lac, militaristes et implacables, pourtant accueillants et hospitaliers. *Puissance +1D ; Étiquette +1D.*

NOMS COURANTS : Aleck, Alistair, Denes, Eustas, Grigson, Phipp ; Anis, Barba, Felice, Helyn, Kitt, Siby.

ELFES DE CYGDUIL. Elfes sauvages de moins en moins nombreux, aux prises constantes avec les orques de l'Angaroc. *Esquive +1D ; Vigilance +1D.*

NOMS COURANTS : Aired, Aëldoriel, Jahan, Kaëtir, Nocwar, Tiliwel ; Asmira, Eäldiri, Eirin, Ityl, Maël, Zaöla.

ELFES DE LA FINOREN. Elfes discrets et réservés, qui s'isolent de plus en plus, laissant leur belle culture s'épuiser et mourir. *Mouvement +1D ; Survie +1D.*

NOMS COURANTS : Ananfeös, Cenvaiel, Deïfed, Saërtos, Taëlorin, Taheär ; Aëlwen, Ffion, Gwaëdd, Meïnir, Tegwen, Vaëlen.

ELFES D'ËLANDAR. Elfes fiers et puissants, mais aussi terriblement mélancoliques et perdus, orphelins des temps anciens et de l'amour des Aërdas. *Grâce +1D ; Éloquence +1D.*

NOMS COURANTS : Andeluviel, Lirion, Faruä, Galad, Läindir, Thuril ; Dureth, Maethel, Silril, Taërneth, Thuïluïne, Ulaël.

LONDOLIENS. Humains paisibles, artisans, chasseurs et éleveurs, héritiers d'une culture douce et calme qui fut brisée par la Guerre de l'Obscurité. *Dextérité +1D ; Préparation +1D.*

NOMS COURANTS : Amias, Bendy, Dominy, Florivet, Gilon, Peregrine ; Anabul, Bettris, Gyly, Mabilia, Saby, Sysley.

MOREVELS. Humains des montagnes, discrets et sauvages, implacables contre leurs ennemis et méfiants envers les étrangers. *Intimidation +1D ; Survie +1D.*

NOMS COURANTS : Askell, Gemmel, Haakon, Thirkell, Turstan, Yric ; Aahine, Anilda, Gunell, Mavell, Sigerith, Ydon.

NAËNELS. Humains de la Naënilr, peuple brisé par la guerre mais fiers de leurs ancêtres et de leurs sacrifices, généralement distants avec les autres peuples qu'ils accusent volontiers d'abandon et de lâcheté. *Courage +1D ; Érudition +1D.*

NOMS COURANTS : Arvide, Buselin, Cyon, Gascot, Gonfroi, Nicaise ; Bedelune, Dolichène, Esdeline, Pasques, Rogerete, Ysorine.

NAINS DE KJARGANVAS. Derniers nains d'Anveölë qui n'ont pas disparu dans les entrailles de la terre, loin des nuits étoilées et du désespoir de la guerre. *Endurance +1D ; Dextérité +1D.*

NOMS COURANTS : Aëlbeard, Eänreg, Garaidh, Geälruig, Olghar, Tiobaid ; Ailis, Evaleen, Ide, Normina, Ruiseann, Uilva.

NANGAËLS. Hommes des montagnes, amis des ours et des marmottes, défendant leurs vallées contre les incursions orques et cherchant des alliés où ils le peuvent. *Animaux +1D ; Soins +1D.*

NOMS COURANTS : Brevorn, Deneör, Deöthric, Donole, Valeörn, Wulfgar ; Aërtine, Djornëa, Heïtvild, Katveä, Nelvorin, Sinafir.

PETITES-GENS. Peuple étrange et casanier quittant rarement les frontières paisibles et protégées du Bailliage où ils habitent. *Discrétion +1D ; Volonté +1D.*

NOMS COURANTS : Alfonz, Berent, Danaör, Oddo, Prudent, Tancrede ; Antine, Daisy, Fulgurance, Lili, Patulbèche, Sonante.

LES Aërdas enseignèrent un peu de leur magie aux différents peuples d'Anveölë – rien de bien puissants, juste des tours et des petits secrets. Rares sont ceux qui connaissent encore cet héritage, mais les personnages en font partie. Voici quelques exemples de ces anciens secrets.

CHANT DE GUÉRISON. En imposant ses mains et par un doux chant aux paroles anciennes, le personnage soigne jusqu'à 10D points de vie par jour.

CHANT DE MARCHE. Le personnage peut déterminer quel chemin sera le plus rapide ou le plus sûr en écoutant la route répondre à son chant. Bien entendu, tout est affaire de subtilité et d'empathie et la route n'est pas toujours coopérative.

GRAND PAS. Le personnage marche plus vite et plus longtemps que quiconque et peut soutenir de longs et rapides voyages sans souffrir. Il distance aisément ses ennemis à la course.

HERBES DE SOIN. Le personnage connaît toutes sortes de plantes et leurs propriétés. Il peut soigner les maladies et les empoisonnements en toutes circonstances ou presque ou trouver des herbes aux propriétés particulières avec un jet de *Survie* réussit (comme s'il s'agissait de *Préparation*).

HÉRITIER. Le personnage est le dépositaire d'une arme magique qui appartient à sa famille et qu'il devra léguer le jour où il se retirera. Cette arme donne 1D d'avantage à l'attaque qui est aussi un second dé de chance. Elle possède une capacité secondaire mineure à choisir avec l'accord de la maîtresse de jeu (lueur qui annonce la présence d'ennemis dans les environs ; permet de toujours connaître le nord ou de trouver de l'eau ; arme connue et prestigieuse au sein de son peuple, etc.)

LANGAGE DES BÊTES. Le personnage sait parler avec un type d'animal large – les oiseaux, les équidés, les canidés, les félins, les rongeurs, etc. Il peut communiquer avec eux et les convaincre de l'aider.

LUMIÈRE VIVANTE. Le personnage peut faire naître une lueur au cœur de sa main ou sur son front capable de dissiper les ténèbres de la nuit sur quelques pas.

MURMURES DU VENT. Le personnage peut parfois entendre de lointaines rumeurs portées par le vent au sujet de ses amis ou de ses adversaires.

PIED-LÉGER. Le personnage peut passer sans crainte là où son poids pourrait le mettre en danger ; il marche sur la neige et la glace sans effort et se déplace sans déranger les brins d'herbe.

PORTE-FEU. Le personnage peut toujours faire du feu, quel que soit le temps ou l'état du bois. Son feu est toujours réconfortant et tient toute la nuit, éloignant l'obscurité et fortifiant les cœurs.

CHAQUE personnage possède aussi deux compteurs : **LES LUMIÈRES.**

LUMIÈRE DU MATIN ou **AËLDORÖ** exprime l'espoir et la ténacité des peuples libres. Un personnage commence avec 2 points de Lumière du matin et peut en acquérir de nouveaux en dépensant 10XP pour chaque. Un personnage peut dépenser ses points de Lumière du matin pour obtenir les effets suivants et en regagne naturellement un après chaque repos.

Changer tous les D lancés en qualités.

Récupérer tous ses points de vie.

Augmenter sa défense de 3 pour un combat.

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

LUMIÈRE DU SOIR ou **NEDEÄN** exprime le désespoir, la mélancolie et l'aliénation des peuples enchaînés. Un personnage ne possède aucun point de Lumière du soir à la création, mais peut en gagner en cours d'aventure lorsqu'il voyage dans des régions sombres, qu'il croise des créatures monstrueuses ou qu'il assiste à des actes horribles. Il en gagne aussi lorsqu'il se comporte lui-même comme un salaud ou un monstre. Chaque point de Lumière du soir inflige un désavantage de 1D à tous les jets

sociaux mais aussi pour résister aux pouvoirs magiques des créatures monstrueuses et des ennemis d'Ardal. Par ailleurs, si le nombre de points de Lumière du soir d'un personnage dépasse son total de Ruse + Sang-froid, il passe du côté de l'obscurité et devient un figurant.

LES adversaires des hommes sont nombreux. S'ils sont monstrueux et terrifiants, ce sont des ennemis souvent avisés que seules leurs pulsions et leurs propres peurs desservent réellement.

ORQUES ROUGES. Grands orques venus de l'Urug, agents spéciaux du roi-sorcier Angdaëlug qui règne sur Agraz. Malins et sournois autant que puissants, ils organisent les opérations dans l'ouest afin de préparer les guerres à venir.

POINTS FORTS : Grands et cruels ; Batailles féroces ; Paroles d'Angdaëlug.

SPÉCIALITÉS : Stratégie et tactique ; Courir vite et longtemps ; Prouesses physiques ; Terrifier.

ORQUES NOIRS. Orques communs de l'Angaroc et de l'Uktuz, mauvais et querelleurs, aux ordres de rois encore plus mauvais et querelleurs, mais inféodés aux orques rouges et à leurs propres maîtres.

POINTS FORTS : Batailles féroces ; Courir vite et longtemps.

SPÉCIALITÉS : Surprendre ses ennemis ; Trouver à manger ; Traquer ; Se cacher.

PETITS ORQUES. Petits orques agiles et discrets, serveurs des orques noirs œuvrant en petites bandes indépendantes et sournoises, spécialisés dans le coup de main et la torture.

POINTS FORTS : Petits et cruels ; Batailles féroces.

SPÉCIALITÉS : Courir vite et longtemps ; Reconnaissance et repérage ; Trouver des informations ; Se cacher.

GOBELINS. Créatures contrefaites et malveillantes atteintes de diverses mutations horribles et de tics étranges, survivant sur les franges des sociétés orques et mettant leurs horribles instincts à leur service.

POINTS FORTS : Malin, malveillant et sournois ; Exploiter les failles ; Attaquer dans le dos.

SPÉCIALITÉS : Se dissimuler ; Espionner ; Saisir et mordre ; Exploiter ses mutations.

TROLLS DES MONTAGNES. Énormes créatures velues et musclées, plus rusées qu'intelligentes, perpétuellement affamées, obéissant à leurs maîtres par pur instinct de violence et de méchanceté.

POINTS FORTS : Écraser ses ennemis ; Puissance physique.

SPÉCIALITÉS : Courir vite et longtemps ; Lancer des trucs ; Grognements terrifiants ; Manger tout et n'importe quoi.

ELFES NOIRS. Elfes corrompus et maléfiques se complaisant dans la douleur et la souffrance, une mélancolie permanente et les brumes sans fin de stupéfiants variés.

POINTS FORTS : Batailles féroces ; Courir et bondir.

SPÉCIALITÉS : Musiques ensorcelantes ; Herbes magiques ; Sentir la nature ; Se dissimuler.

AËLDORÏLÛ pti6 NOM _____

PEUPLE _____

DESCRIPTION _____

VIGUEUR ___D+___

Corps à corps ___D+___ □

Courage ___D+___ □

Endurance ___D+___ □

Intimidation ___D+___ □

Puissance ___D+___ □

RUSE ___D+___

Animaux ___D+___ □

Éloquence ___D+___ □

Préparation ___D+___ □

Survie ___D+___ □

Vigilance ___D+___ □

AGILITÉ ___D+___

Dextérité ___D+___ □

Esquive ___D+___ □

Grâce ___D+___ □

Mouvement ___D+___ □

Œil ___D+___ □

SANG-FROID ___D+___

Discrétion ___D+___ □

Érudition ___D+___ □

Étiquette ___D+___ □

Soins ___D+___ □

Volonté ___D+___ □

DÉFENSE



ENCAISSEMENT



POINTS DE VIE



ARMURE



XP



ÉQUIPEMENT ET SECRETS _____

NEDEÄN
Lumière du soir



-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ
Lumière du matin



Changer tous les D lancés en qualités.

Récupérer tous ses points de vie.

Augmenter sa défense de 3 pour un combat.

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ARMES 0 1 2 3 4 5+

Mains nues 1 2 4 6 8 10

Légère 1 3 6 9 12 15

Moyenne 2 4 8 12 16 20

Lourde 2 5 10 15 20 25

Monstrueuse 3 6 12 18 24 30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus
1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre
+ Expertise 10XP

AËLDORÏLÛ pti6 NOM askell PEUPLE morevel

DESCRIPTION humains des montagnes, discrets et sauvages, implacables contre leurs ennemis et méfiants envers les étrangers.

VIGUEUR 3 D+__

Corps à corps 2 D+__ □

Courage 2 D+__ □

Endurance __ D+__ □

Intimidation __ D+__ □ +1d

Puissance __ D+__ □

RUSE 3 D+__

Animaux __ D+__ □

Éloquence __ D+__ □

Préparation __ D+__ □

Survie __ D+__ □ +1d

Vigilance 1 D+__ □

AGILITÉ 4 D+__

Dextérité __ D+__ □

Esquive __ D+__ □

Grâce __ D+__ □

Mouvement 1 D+__ □

Tir 3 D+__ □

SANG-FROID 3 D+__

Discretion 1 D+__ □

Érudition __ D+__ □

Étiquette __ D+__ □

Soins __ D+__ □

Volonté __ D+__ □

DÉFENSE

15

3+
(AGIx3)

ENCAISSEMENT

5

2+
(RUSE)

POINTS DE VIE

21

15+
(VIG+SGF)

ARMURE

1d6

XP

ÉQUIPEMENT ET SECRETS

arc de guerre (lourde)
épée morevel (moyenne)
cuirasse (1d6)
sac de voyage

Chant de guérison. En imposant ses mains et par un doux chant aux paroles anciennes, le personnage soigne jusqu'à 10D points de vie par jour.

NEDEÄN
Lumière du soir

-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ
Lumière du matin

2

Changer tous les D lancés en qualités.

Récupérer tous ses points de vie.

Augmenter sa défense de 3 pour un combat.

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ARMES 0 1 2 3 4 5+

Mains nues 1 2 4 6 8 10

Légère 1 3 6 9 12 15

Moyenne 2 4 8 12 16 20

Lourde 2 5 10 15 20 25

Monstrueuse 3 6 12 18 24 30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus
1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre
+ Expertise 10XP

AËLDORÏLÛ ^{pt6} NOM vaëlen PEUPLE elfe de la finoren

DESCRIPTION elfes discrets et réservés, qui s'isolent de plus en plus.

laissant leur belle culture s'épuiser et mourir.

VIGUEUR 2 D+__

Corps à corps 2 D+__ □

Courage __ D+__ □

Endurance __ D+__ □

Intimidation __ D+__ □

Puissance __ D+__ □

RUSE 4 D+__

Animaux 1 D+__ □

Éloquence 1 D+__ □

Préparation 1 D+__ □

Survie 1 D+__ □ +1d

Vigilance 1 D+__ □

AGILITÉ 3 D+__

Dextérité __ D+__ □

Esquive __ D+__ □

Grâce __ D+__ □

Mouvement __ D+__ □ +1d

Tir 3 D+__ □

SANG-FROID 4 D+__

Discrétion __ D+__ □

Érudition 1 D+__ □

Étiquette __ D+__ □

Soins __ D+__ □

Volonté 1 D+__ □

DÉFENSE

12/15 ³⁺
(AGIx3)

ENCAISSEMENT

6 ²⁺
(RUSE)

POINTS DE VIE

21 ¹⁵⁺
(VIG+SGF)

ARMURE

1d6

XP



ÉQUIPEMENT ET SECRETS _____

arc court (moyenne)
épée elfique (moyenne)
bouclier (défense +3)
cuirasse (1d6)
sac de voyage

Langage des bêtes. Le personnage sait parler avec un type d'animal large – les oiseaux, les équidés, les canidés, les félins, les rongeurs, etc. Il peut communiquer avec eux et les convaincre de l'aider.

NEDEÄN
Lumière du soir



-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ
Lumière du matin

2

Changer tous les D lancés en qualités.

Récupérer tous ses points de vie.

Augmenter sa défense de 3 pour un combat.

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ARMES 0 1 2 3 4 5+

Mains nues 1 2 4 6 8 10

Légère 1 3 6 9 12 15

Moyenne 2 4 8 12 16 20

Lourde 2 5 10 15 20 25

Monstrueuse 3 6 12 18 24 30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus

1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre

+ Expertise 10XP

AËLDORÏLÛ pti6 NOM *patulbèche*

DESCRIPTION *peuple étrange et casanier quittant rarement les frontières paisibles et protégées du bailliage où ils habitent.*

VIGUEUR 2 D+__

Corps à corps 1 D+__ □

Courage __D+__ □

Endurance __D+__ □

Intimidation __D+__ □

Puissance __D+__ □

RUSE 5 D+__

Animaux __D+__ □

Éloquence __D+__ □

Préparation 3 D+__ □

Survie __D+__ □

Vigilance __D+__ □

AGILITÉ 3 D+__

Dextérité __D+__ □

Esquive __D+__ □

Grâce 1 D+__ □

Mouvement __D+__ □

Tir 3 D+__ ■

SANG-FROID 3 D+__

Discrétion 3 D+__ ■ +1d

Érudition __D+__ □

Étiquette __D+__ □

Soins __D+__ □

Volonté 1 D+__ □ +1d

DÉFENSE

12/15 3+ (AGIx3)

ENCAISSEMENT

7 2+ (RUSE)

POINTS DE VIE

20 15+ (VIG+SGF)

ARMURE

1d6

XP



ÉQUIPEMENT ET SECRETS _____

arc court (moyenne)
long couteau (moyenne)
bouclier (défense +3)
cuirasse (1d6)
sac de voyage

Porte-feu. Le personnage peut toujours faire du feu, quel que soit le temps ou l'état du bois. Son feu est toujours réconfortant et tient toute la nuit, éloignant l'obscurité et fortifiant les coeurs.

NEDEÄN
Lumière du soir



-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ
Lumière du matin

2

Changer tous les D lancés en qualités.
Récupérer tous ses points de vie.
Augmenter sa défense de 3 pour un combat.
Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Mains nues	1	2	4	6	8	10
Légère	1	3	6	9	12	15
Moyenne	2	4	8	12	16	20
Lourde	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus
1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre
+ Expertise 10XP

AËLDORÏLÛ pti6 NOM *geälruud* PEUPLE *nain de kjarganuas*

DESCRIPTION *derniers nains d'anneëlë qui n'ont pas disparu dans les entrailles de la terre, loin des nuits étoilées et du désespoir de la guerre.*

VIGUEUR 5 D+__

Corps à corps 3 D+__ [■]

Courage 1 D+__ [□]

Endurance __ D+__ [□] +1d

Intimidation __ D+__ [□]

Puissance __ D+__ [□]

RUSE 3 D+__

Animaux 1 D+__ [□]

Éloquence __ D+__ [□]

Préparation 1 D+__ [□]

Survie __ D+__ [□]

Vigilance 1 D+__ [□]

AGILITÉ 2 D+__

Dextérité 3 D+__ [■] +1d

Esquive __ D+__ [□]

Grâce __ D+__ [□]

Mouvement 1 D+__ [□]

Œil 1 D+__ [□]

SANG-FROID 4 D+__

Discrétion __ D+__ [□]

Érudition __ D+__ [□]

Étiquette __ D+__ [□]

Soins __ D+__ [□]

Volonté __ D+__ [□]

DÉFENSE

9

3+
(AGIx3)

ENCAISSEMENT

5

2+
(RUSE)

POINTS DE VIE

24

15+
(VIG+SGF)

ARMURE

1d6

XP

NEDEÄN

Lumière du soir

-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ

Lumière du matin

2

Changer tous les D lancés en qualités.

Récupérer tous ses points de vie.

Augmenter sa défense de 3 pour un combat.

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ÉQUIPEMENT ET SECRETS _____

hache de bataille (lourde)

arc court (moyenne)

cuirasse (1d6)

sac de voyage

Lumière vivante. Le personnage peut faire naître une lueur au coeur de sa main ou sur son front capable de dissiper les ténèbres de la nuit sur quelques pas.

ARMES 0 1 2 3 4 5+

Mains nues 1 2 4 6 8 10

Légère 1 3 6 9 12 15

Moyenne 2 4 8 12 16 20

Lourde 2 5 10 15 20 25

Monstrueuse 3 6 12 18 24 30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus

1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre

+ Expertise 10XP

AËLDORÏLÛ pti6 NOM denes PEUPLE donelien

DESCRIPTION humains des plaines et du bord du lac, militaristes et implacables, pourtant accueillants et hospitaliers.

VIGUEUR 4 D+__

Corps à corps 3 D+__ [■]

Courage 1 D+__ [□]

Endurance __ D+__ [□]

Intimidation __ D+__ [□]

Puissance 1 D+__ [□] +1d

RUSE 3 D+__

Animaux __ D+__ [□]

Éloquence 1 D+__ [□]

Préparation 1 D+__ [□]

Survie __ D+__ [□]

Vigilance 1 D+__ [□]

AGILITÉ 3 D+__

Dextérité __ D+__ [□]

Esquive 1 D+__ [■]

Grâce __ D+__ [□]

Mouvement __ D+__ [□]

Œil 1 D+__ [□]

SANG-FROID 3 D+__

Discrétion __ D+__ [□]

Érudition 1 D+__ [□]

Étiquette 1 D+__ [□] +1d

Soins __ D+__ [□]

Volonté __ D+__ [□]

DÉFENSE

12/15 ³⁺
(AGIx3)

ENCAISSEMENT

5 ²⁺
(RUSE)

POINTS DE VIE

22 ¹⁵⁺
(VIG+SGF)

ARMURE

1d6

XP



ÉQUIPEMENT ET SECRETS _____

épée longue (moyenne)

arc court (moyenne)

bouclier (défense +3)

cuirasse (1d6)

sac de voyage

NEDEÄN
Lumière du soir



-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ
Lumière du matin

2

Héritier. Le personnage est le dépositaire de *Tranchenuit*, une arme magique familiale.

Cette arme donne 1D d'avantage à l'attaque qui est aussi un second dé de chance. L'arme offre aussi une esquive gratuite par tour.

Changer tous les D lancés en qualités.

Récupérer tous ses points de vie.

Augmenter sa défense de 3 pour un combat.

Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ARMES 0 1 2 3 4 5+

Mains nues 1 2 4 6 8 10

Légère 1 3 6 9 12 15

Moyenne 2 4 8 12 16 20

Lourde 2 5 10 15 20 25

Monstrueuse 3 6 12 18 24 30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus

1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre

+ Expertise 10XP

AËLDORÏLÛ pti6 NOM dominy PEUPLE londolien

DESCRIPTION humains paisibles, artisans, chasseurs et éleveurs, héritiers d'une culture douce et calme qui fut brisée par la guerre de l'obscurité.

VIGUEUR 2 D+__

Corps à corps __D+__ □

Courage __D+__ □

Endurance __D+__ □

Intimidation __D+__ □

Puissance __D+__ □

RUSE 3 D+__

Animaux 1 D+__ □

Éloquence __D+__ □

Préparation __D+__ □ +1d

Survie 3 D+__ □

Vigilance __D+__ □

AGILITÉ 3 D+__

Dextérité __D+__ □ +1d

Esquive __D+__ □

Grâce __D+__ □

Mouvement __D+__ □

Tir 3 D+__ □

SANG-FROID 5 D+__

Discrétion 3 D+__ □

Érudition 1 D+__ □

Étiquette __D+__ □

Soins 1 D+__ □

Volonté __D+__ □

DÉFENSE

12

3+
(AGIx3)

ENCAISSEMENT

5

2+
(RUSE)

POINTS DE VIE

22

15+
(VIG+SGF)

ARMURE

1d6

XP

ÉQUIPEMENT ET SECRETS _____

arc long (lourde)

épée (moyenne)

cuirasse (1d6)

sac de voyage

Herbes de soin. Le personnage connaît toutes sortes de plantes et leurs propriétés. Il peut soigner les maladies et les empoisonnements en toutes circonstances ou presque, ou trouver des herbes aux propriétés particulières avec un jet de Survie réussi (comme s'il s'agissait de Préparation).

NEDEÄN
Lumière du soir

-1D à tous les jets sociaux

AËLDORÖ
Lumière du matin

2

Changer tous les D lancés en qualités.
Récupérer tous ses points de vie.
Augmenter sa défense de 3 pour un combat.
Annuler tous les dégâts d'une attaque.

ARMES 0 1 2 3 4 5+

Mains nues 1 2 4 6 8 10

Légère 1 3 6 9 12 15

Moyenne 2 4 8 12 16 20

Lourde 2 5 10 15 20 25

Monstrueuse 3 6 12 18 24 30

+2 par qualité au-dessus

AIDE: +1D (SD12) ou +2D (SD18)

XP : 3XP par séance + bonus
1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Attribut : 5XP par D à atteindre

Compétence : 1XP par D à atteindre
+ Expertise 10XP