

MELAINE FANOUILLERE

LE LIVRE
DE
KA'HEL

LIVRET ANNEXE
CARTES
REGLES INTEGRALES

PREMIER CAHIER D'ANSELME LONDULAC

Ce livret contient les plans et cartes liées au premier tome du Livre de Ka'hel, ainsi que les Règles Intégrales.

I. Plans et Cartes

1 - Karoumine

2- Ka'hel

3 - Leinist

4 - Le Camp des Gnomes

5 - Les Monts U Fall

6 & 7 - *Knawadir*

III. *Cour scolastique des Siniscalcus •• Cursus proposés*

II. Règles Intégrales

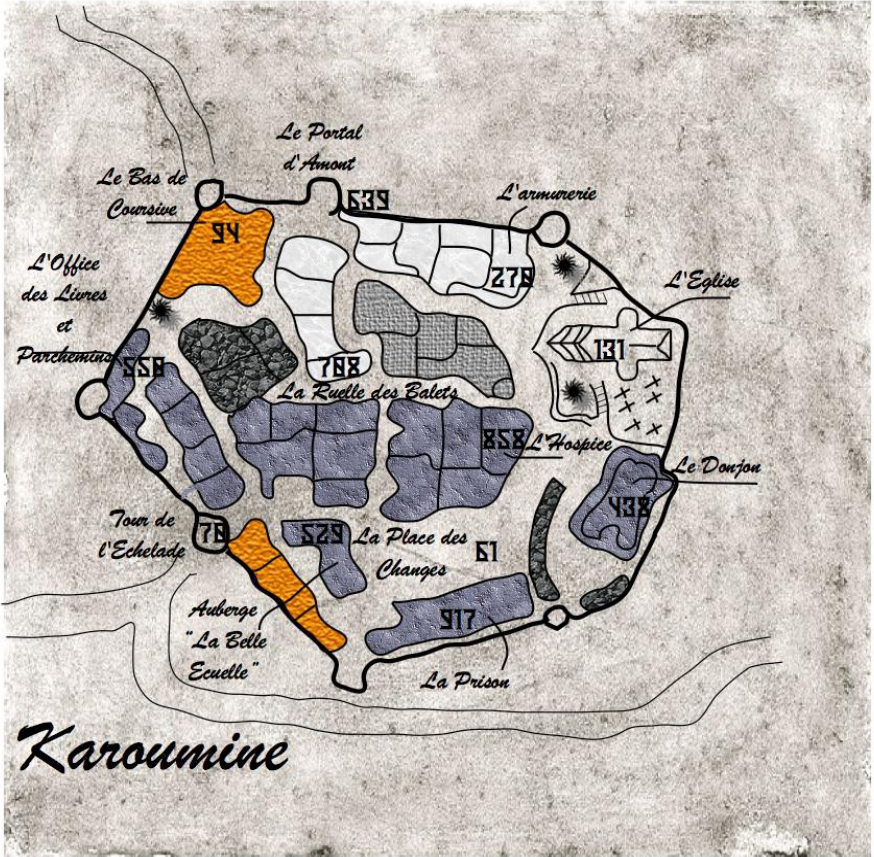
Note de l'Auteur :

Le Livre de Ka'hel est en cours de test et ne peut faire l'objet d'aucune modifications ou d'une autre utilisation que personnelle. Je recherche par ailleurs des maisons d'éditions susceptibles d'éditer ce genre de créations. Si ce livre vous échoit entre les mains, et que l'envie vous prend de tenter l'aventure, envoyez-moi vos retours !

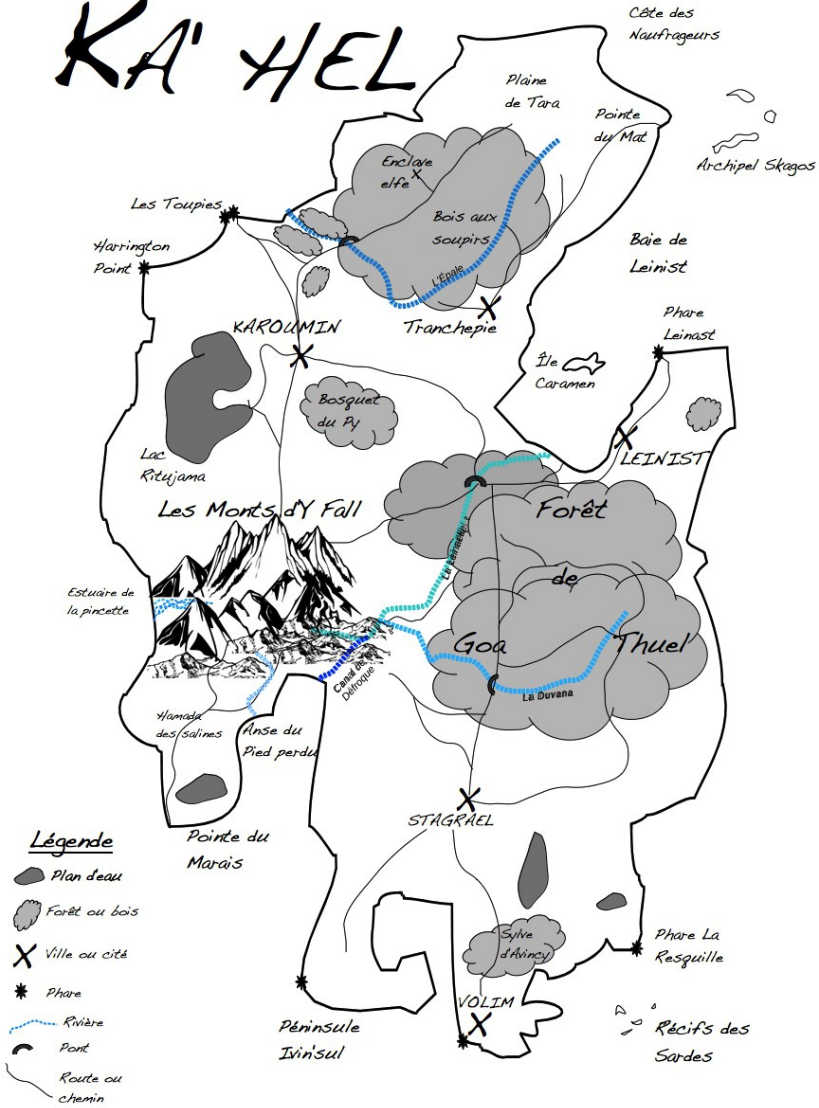
melen.fp@gmail.com // 0652859251

En espérant vous apporter des moments de plaisir, d'amusement et de créativité,

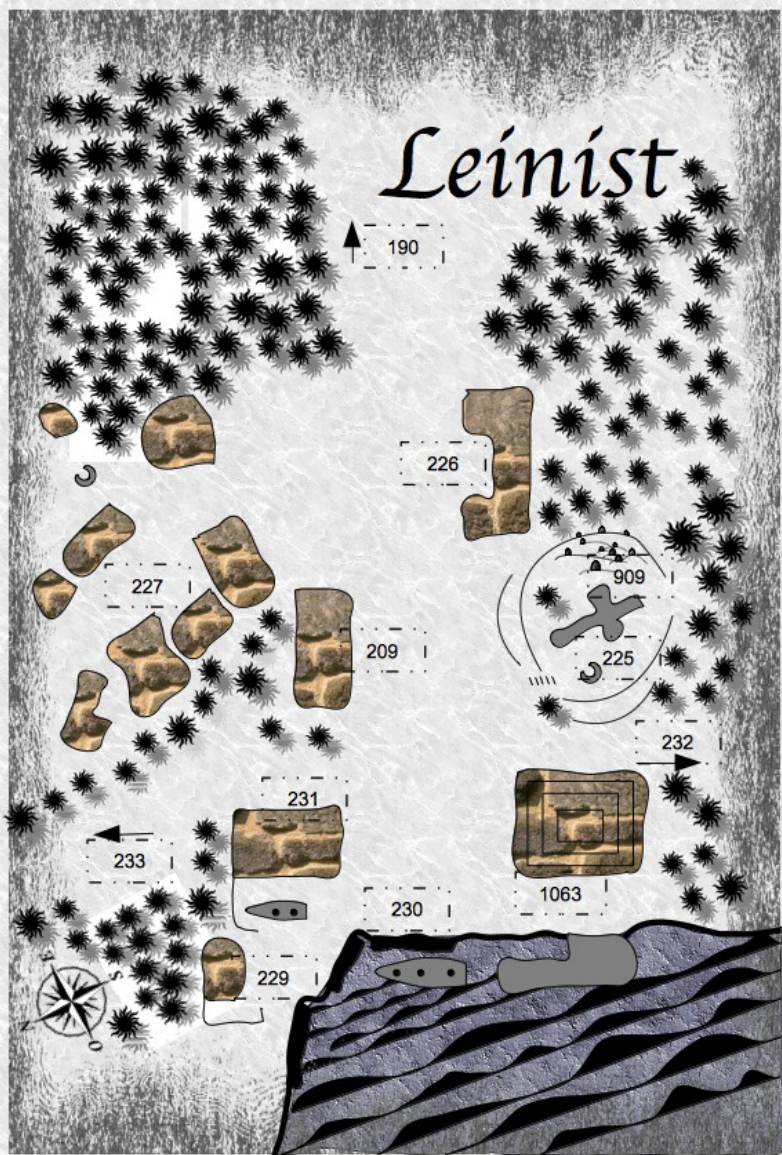
Melaine Fanouillère



KA'HEL

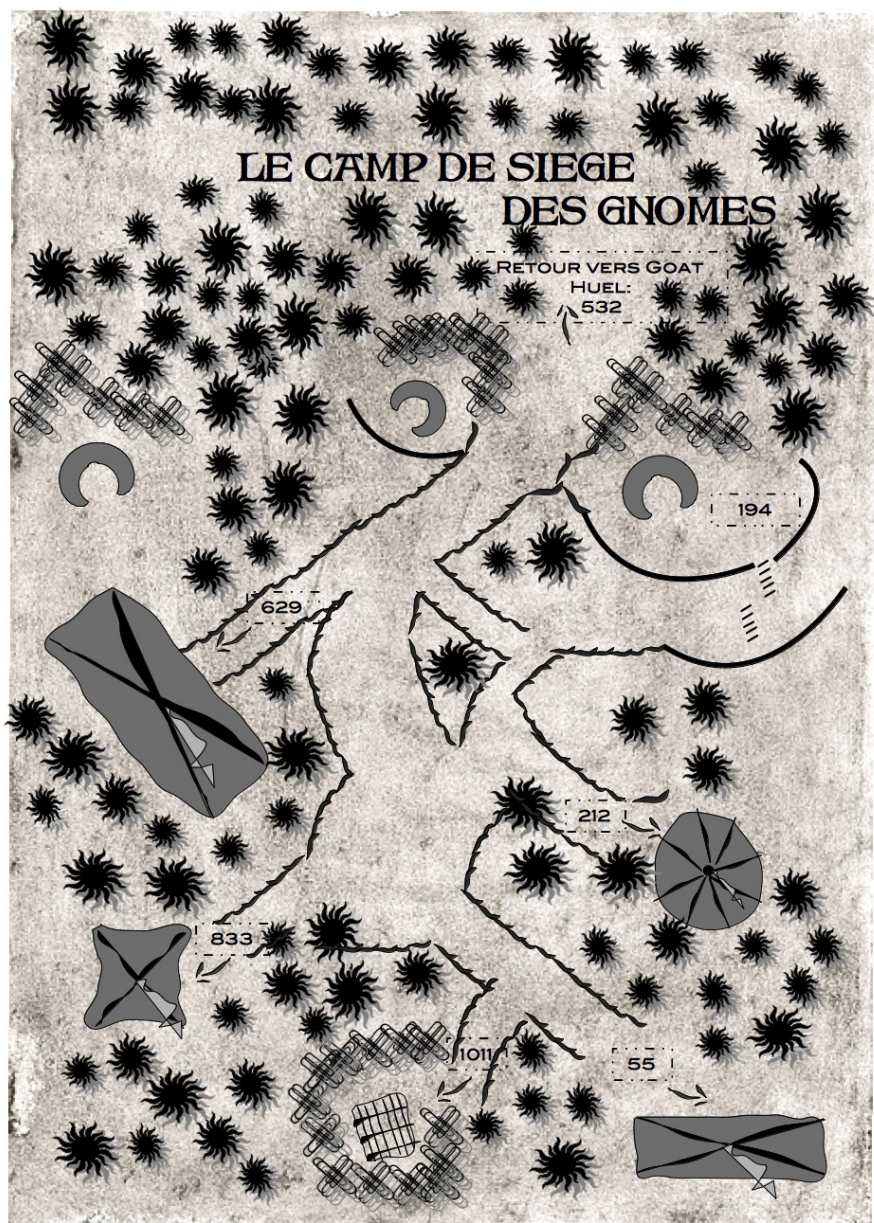


Leinist



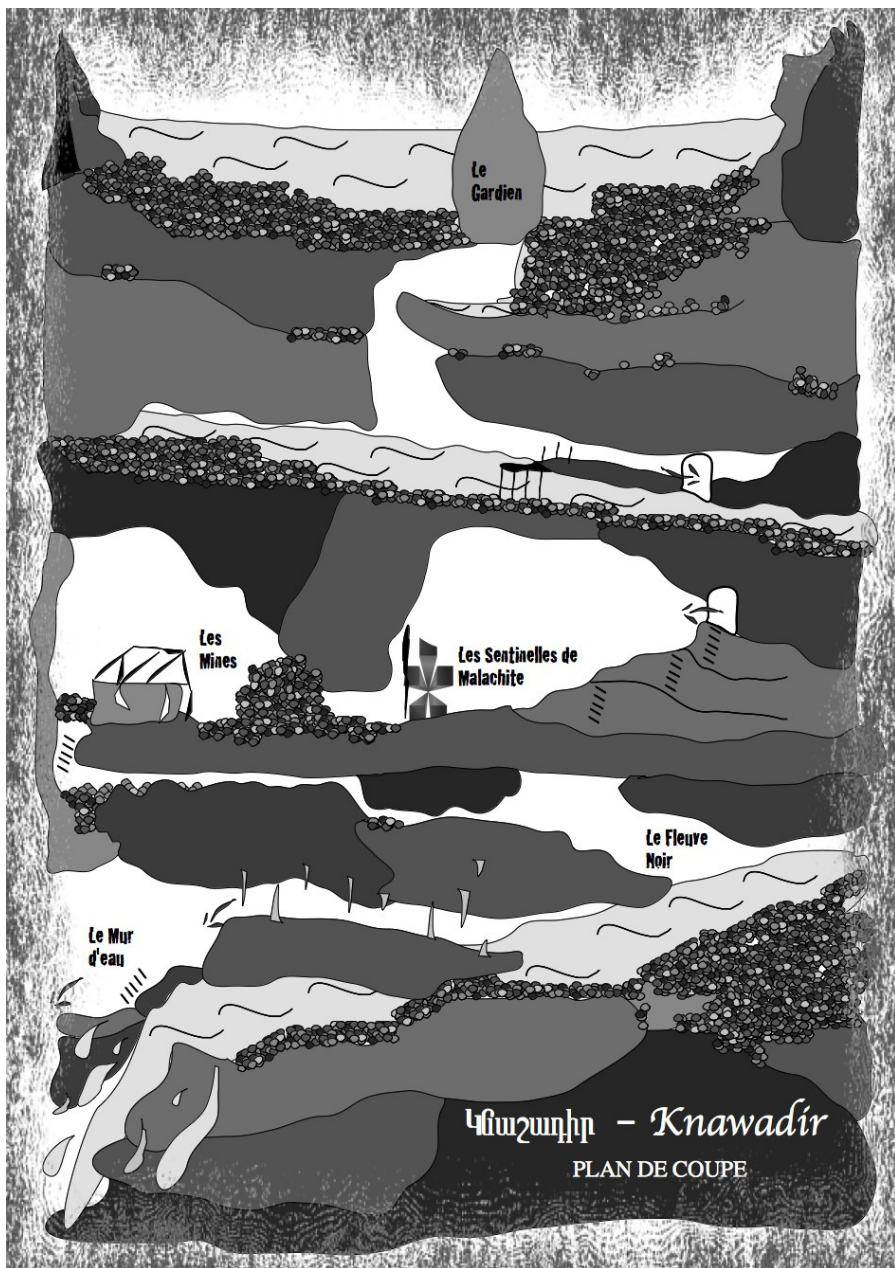
LE CAMP DE SIEGE DES GNOMES

RETOUR VERS GOAT
HUEL:
532





I- LA BORGAGE II- VALLEE DE LA PINCETTE III COL DES FOSSES TREMBLANTES
 IV- COLLINES DE BRUYERE V- HAMADA DES SALINES VI- VALLÉE DU MORT
 VII- ANSE DU PIED PERDU VIII- LE CANYON IX- CANAL DE LA DÉFROQUE
 X- COUR SCOLASTIQUE DES SINISCALCUS XI- L'EMBARCADÈRE XII- LA LEINAELLE



Կնաշադիր - Knawad'ir

PLAN DE COUPE



•• Cour scolastique des Siniscalcus ••

• Coursus proposés •

Si vous êtes parvenu à demeurer dans le cercle de feu, vous êtes admissible à étudier les enseignements liés à la Constitution.

Si vous avez réussi à vaincre la tempête, avec le jet d'agilité, ce sont les enseignements liés à la Dextérité qui pourront vous être enseignés.

Enfin, affronter avec succès le séisme vous rend capable d'apprendre la Sorcellerie des arcanes et la Minéralogie, liés à l'Intelligence.

I Enseignements liés à la Sagesse

A – Étude des Parchemins et Sortilèges:

Niveau 1: Apprendre à fabriquer des parchemins

Compétence à inscrire sur votre feuille de personnage; reportez vous aux règles

Niveau 2: Apprendre à fabriquer des sortilèges

Compétence à inscrire sur votre feuille de personnage; reportez vous aux règles, section Compétences

B – Apprentissage du gnome

Niveau 1: Bases

Niveau 2: Savoir parler le gnome

Compétence à inscrire sur votre feuille de personnage

Niveau 3: Savoir écrire le gnome

Compétence à inscrire sur votre feuille de personnage

II Enseignements liés à la Dextérité

A – Arts Martiaux

Niveau 1: Savoir se battre à mains nues (bonus de +2 en combat)

Qualité à inscrire sur votre feuille de personnage, section Combat

Niveau 2: Savoir se battre à mains nues (vous touchez avec un 5)

Qualité à inscrire sur votre feuille de personnage, section Combat

Niveau 3: Savoir se battre à mains nues (Désarmer son adversaire avec 12)

Qualité à inscrire sur votre feuille de personnage, section Combat

B – Herboristerie

Niveau 1: Vous pouvez consulter le grimoire des espèces végétales de Ka'hel sans l'avoir sur vous

à inscrire sur votre feuille de personnage

Niveau 2: Passer un niveau supérieur dans la compétence Alchimie

à inscrire sur votre feuille de personnage

III Enseignements liés à la Constitution

A – Zoologie

Niveau 1: Vous pouvez consulter le bestiaire des espèces animales de Ka'hel sans l'avoir sur vous

À inscrire sur votre feuille de personnage

Niveau 2: Passer un niveau supérieur dans la compétence Charme animal

À inscrire sur votre feuille de personnage

B – Attaque à distance

Niveau 1 de la Compétence Armes à Distance (Score de toucher = 7)

Qualité À inscrire sur votre feuille de personnage

Niveau 2 de la Compétence Armes à Distance (Maîtrise du bâton de mage)

Qualité À inscrire sur votre feuille de personnage

Niveau 3 de la Compétence Armes à Distance (Score de toucher=6,...)

Consultez les Règles Intégrales, section Compétences

IV Enseignements liés à l'Intelligence

A – Sorcellerie des arcanes: Ouverture d'une nouvelle batterie de sorts de trois niveaux différents

(Requis: Bases du Gnome)

Présentez vous au 1065

B – Minéralogie:

Niveau 1: Bases théoriques de lithothérapie

Niveau 2: Compétence Soins Minéral

Présentez vous au 49

Niveau 3: Compétence Envoyer des armes

Présentez vous au 968

Il est bien entendu requis d'avoir assisté aux cours de niveau 1 pour prétendre à l'inscription au niveau 2, et ainsi de suite.

Rappel des tarifs: Un cours de premier niveau requiert une participation de 6 pièces d'or, un cours de second niveau, 16 pièces d'or, un cours de troisième niveau, 20 pièces d'or.

Règles Intégrales du Premier Cahier

Les règles sont classées par ordre alphabétique pour plus de facilité.
Cliquez sur une rubrique pour y accéder:

I Création de Personnage

=> Feuille de Personnage

=> Feuille d'Inventaire

=> Personnages préconçus

II Combat

III Compagnons

IV Compétences

=> Alchimie

=> Attaque à Distance

=> Charme Animal

=> Crochetage

=> Envoûter des Armes

=> Fabrication de Parchemins et de Sortilèges

=> Langues

=> Nécromancie

=> Soin Minéral

=> Vol à la Tire

V Expérience

VI Dés

VII Livres

VIII Magie

IX Maladies et Malédictions

XI Quêtes

XII Vente

XIII Vivres

INTRODUCTION

Le livre de Ka'hel est un livre-jeu dans lequel le lecteur, la lectrice incarne un personnage fixe: Alaïkan, humain, jeune homme et sorcier-combattant en formation.

Vous décidez en revanche des attributs d'Alaïkan en répartissant des points de caractéristiques et de capacités, établissant un personnage tantôt costaud et porté sur le combat, tantôt plus chétif et porté sur la magie; ou encore ni l'un ni l'autre mais riche en d'autres capacités qui l'aideront au cours de l'aventure. Il est conseillé de construire un personnage avec une base solide en constitution, caractéristique de laquelle découleront les points de vie; pour le reste, à vous de voir si vous désirez vous orienter vers un personnage plus capable en sorcellerie, plutôt porté sur l'agilité et la perception, ou sur la diplomatie et le marchandage, par exemple...

La progression dans le livre de Ka'hel est articulée autour de 4 procédés:

1. Avancer dans l'histoire en faisant des choix.

Chaque paragraphe est numéroté. A chaque fin de paragraphe, il vous sera indiqué une ou plusieurs possibilités pour continuer l'histoire. Vous passerez donc constamment de paragraphes en paragraphes, en faisant vos propres choix, telle que la direction à prendre, ouvrir ou non une porte, un coffre...

La plupart des paragraphes seront indiqués dans votre lecture et vous pourrez y accéder directement. A plusieurs reprises, pour plus de visibilité, les paragraphes seront indiqués sur des plans, dans des villages par exemple. Ainsi vous pourrez explorer le lieu dans l'ordre souhaité. Enfin, certains d'entre eux sont des paragraphes cachés, dont il faudra découvrir le numéro, soit en allant chercher l'information auprès de quelqu'un ou quelque chose, soit en décodant un mystérieux langage...

Il peut arriver que vous accédiez à différents paragraphes pour un même lieu, en fonction de l'intrigue ou de la chronologie de l'aventure. La plupart des lieux sont toutefois fixes et y retourner plusieurs fois n'est pas utile. ***En règle générale, une action effectuée dans un paragraphe est unique, et ne peut se reproduire.*** Un gain, un ennemi combattu, un compagnon rencontré: tout cela ne se produit qu'une seule fois. Si vous revenez dans un même paragraphe, considérez qu'il ne s'agit désormais que d'un lieu de passage où tout ce que vous avez déjà fait auparavant n'existe

plus. L'exception à cette règle concerne les marchands: ceux-là demeurent au même endroit et vous pouvez y acheter ou y vendre des denrées autant de fois que vous le souhaitez. D'autres paragraphes, plus rares, demeurent disponibles en permanence (bibliothèque, soins,...); cela est précisé dans le récit.

2. Tester les capacités de votre personnage

Très souvent, les options qui vous seront offertes, ou les conséquences de vos choix donneront lieu à des jets. Ceux-ci sont toujours réalisés avec le lancer d'un dé à 20 faces, auquel on ajoute les points de la capacité correspondante (voir Création de Personnage). Réussir son jet de crochetage, par exemple, permettra d'ouvrir une porte ou un coffre; réussir son jet d'agilité permettra de se faufiler dans un passage escarpé, et ainsi de suite. Un jet échoué ne peut pas, en général, être effectué de nouveau directement. Il faut revenir plus tard... Parfois, c'est possible, sous certaines conditions expliquées dans l'intrigue.

Les combats sont en quelque sorte le même genre de test. Il vous faudra être assez fort pour vaincre tel adversaire pour accéder à un endroit, obtenir un objet... ou simplement rester en vie. Les combats se déroulent en revanche avec deux dés à 6 faces. Voir la rubrique Combat.

3. La tenue à jour des feuilles de personnage et d'inventaire

Vous aurez en permanence, sous les yeux, ces deux feuilles qui vous permettront, l'une de lister toutes les facettes de votre personnage; l'autre, ses possessions. Toutes ses informations vont varier en permanence; munissez-vous donc d'un crayon à papier et d'une gomme! Il est important d'être rigoureux sur ce plan, au risque d'oublier un objet important, ou de ne plus se souvenir du nombre de points de vie qu'il vous reste.

4. Les réalisations à faire soi-même

Certaines activités pourront et devront être réalisées sans que ce ne soit précisé dans l'intrigue. Boire une potion ou lancer un sort sont des exemples quotidiens. Il peut aussi arriver que vous soyez empoisonné: vous devrez vous retrancher les points de vie régulièrement, seul. De même, vous serez libre d'utiliser certaines Compétences librement. Le vol à la tire, par exemple, peut être réalisé dans n'importe quelle place publique bondée.

Lorsque vous serez initié à l'art de l'alchimie, pour peu que vous ayez un alambic, vous pourrez à n'importe quel moment réaliser vos propres potions. Gardez donc à l'esprit l'étendu de vos possibilités, tenez à jour un journal si besoin; il serait dommage de passer à côté de l'utilisation d'un objet qui, par exemple, permet de récupérer 5 points de vie chaque matin.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Étudions dans un premier temps la feuille de personnage

au recto de la feuille de personnage...

=> Caractéristiques

Il y a **6 caractéristiques** : force, dextérité, sagesse, constitution, intelligence et charisme. Vous avez 8 points à distribuer dans ces six caractéristiques dès le début du jeu.

=> Points de vie et points d'énergie

La première chose à considérer pour distribuer les points de caractéristiques est celle-ci :

La constitution définit vos **points de vie (PV)**. Ils sont calculés par le lancer d'un dé 20 et d'autant de dé 6 que vous avez de points de constitution. Vous avez trois tentatives et choisissez le meilleur score.

L'intelligence définit vos **points d'énergie (PE)**. Ils servent à lancer des sorts et se rechargent lorsque vous dormez. Les PE se déterminent par le lancer d'un dé 6 plus d'autant de dé 6 que vous avez de points d'intelligence. Comme pour les PV, vous aurez trois tentatives.

=> Capacités

Vous effectuerez régulièrement des jets pour tester votre capacité dans un domaine précis. Le résultat d'un dé 20 ajouté à vos points de capacité vous donnera un score qui conduira à une résolution du problème ou à un échec.

Jet de la capacité X = Lancer d'un dé 20 + Points de la capacité X

Chaque caractéristique influe sur deux capacités. Ainsi, les points d'une capacité sont égaux aux points de la caractéristique associé, plus les points

spécifique de la capacité. Voici les différentes capacités, leur usage et leur caractéristique associée :

Capacité	Usage	Caractéristique associée
Orientation	Trouver votre chemin (terre et mer)	Sagesse
Perception	Détections diverses. Fouilles. Ne pas se laisser surprendre...	Sagesse
Résistance	Survivre au froid, au feu, à la maladie...	Constitution
Discrétion	S'échapper de situations délicates	Dextérité
Agilité	Pour tout ce qui demande de l'adresse. (crochetage....)	Dextérité
Endurance	Utiliser une masse, escalader...	Force
Diplomatie	Mentir, Convaincre	Charisme
Marchander	Vendre à meilleur prix	Charisme
Rapidité	Initiative et fuite au combat, situations diverses.	Force
Volonté Spirituelle	Lancer un sort, vaincre par la pensée...	Intelligence

Vous avez 4 points de Capacité à inscrire dès le début de l'aventure.

Voici donc les étapes à suivre pour la création de Personnage :

1. Distribuez 8 points de Caractéristique dans le tableau
2. Calculez vos points de vie et de magie
3. Reportez vos points de Caractéristique dans le tableau Capacités (colonne Points C), répartissez 4 points de Capacité dans la colonne Points (Cé) et faites le total.

Tenez toujours à jour ces tableaux en fonction des bonus / malus obtenus par magie, par des objets, ou infligés par des mésaventures...

Des personnages pré-conçus existent, si vous souhaitez adopter un style prédéfini. Voir à la fin de cette rubrique

Exemple: vous souhaitez inscrire 3 points en Constitution, 3 points en Charisme et 2 points en Force. Vous lancez donc un dé 20 + 3 dés 6 pour calculer vos points de vie, mais seulement un dé 6 pour déterminer vos points d'énergie (vous n'avez pas de point d'intelligence).

Enfin, vous distribuez un point en point spécifique pour la capacité résistance, deux pour la capacité marchandage et un point pour la capacité agilité. Vous avez donc:

3 points de Constitution + 1 point spécifique = 4 points de Résistance

3 points de Charisme + 2 points spécifiques = 5 points de Marchandage

3 points de Charisme + 0 point spécifique = 3 points de diplomatie

0 points de Dextérité + 1 point spécifique = 1 point d'Agilité.

0 points de Dextérité + 0 point spécifique = 0 point de Discrétion ... et ainsi de suite.

=> Expérience

A chaque point d'expérience gagné, barrez un point. Lorsque vous barrez un chiffre, vous atteignez le niveau correspondant. Plus d'informations dans la rubrique "Expérience et Gain de niveaux".

=> Compétences

Les compétences sont des techniques, telles l'alchimie, le crochetage ou le vol à la tire que vous apprendrez durant votre aventure. Pour plus d'informations, reportez vous à la rubrique **Compétences**.

au verso de la feuille de personnage...

=> Equipement

L'équipement représente ce que vous portez sur vous. Lorsque vous possédez un objet, vous pouvez choisir de l'équiper; cela signifie que le bonus qu'il offre est actif. Si un objet reste dans votre inventaire, vous ne bénéficiez pas de son bonus. Lorsque vous équipez un objet, il vous faut reporter ce bonus sur la feuille de personnage, dans la partie correspondante (caractéristiques, capacités, qualités de combat, etc.). Vous ne pouvez en toute logique équiper qu'un certain nombre d'objet par endroit du corps (un seul casque, une seule paire de bottes,...)

=> Maladie, lésions et Malédictions

Cette rubrique correspond à votre état physique. Si il est évident que vous allez subir des blessures (pertes de PV), vous pourrez également souffrir de maladie ou de blessures graves qu'il faudra soigner spécifiquement: ce sont les lésions. Plus de précisions vous sont donnés

dans la rubrique "*Maladies et Malédictions*" de ces règles.

=> Attaque actuelle

Deux lignes, situées sous le tableau des capacités, résument votre potentiel de combat. Reportez vous à la rubrique *Combat*.

=>Sorts Connus

Dès le début de l'aventure, et à chaque niveau gagné, vous pouvez apprendre à maîtriser des sorts; reportez vous alors au répertoire de sorcellerie, dans la rubrique *Magie*.

Feuille d'inventaire et Journal

=> Inventaire

L'inventaire constitue tout ce que vous possédez et qui n'est pas actif. S'y mêlent objets à usage unique que vous pourrez utiliser au moment voulu (potions, sortilèges, clefs...), objets offrant des bonus que vous utiliserez à l'occasion (une boussole qui vous donnera un bonus en orientation), objets de quête, objets que vous destinez à la vente,...

Attention: si vous portez trop de choses, vous serez trop lourd et ne pourrez plus avancer. Vous ne pourrez porter plus de trois armes (dont celle équipée) et vous n'aurez pas le droit de conserver une seconde armure en réserve. Les potions sont limitées à douze, et les objets lourds, comme les alambics ou les livres, à six. En revanche, vous n'avez aucune limite en ce qui concerne les documents, sortilèges, ingrédients pour potions, objets de quêtes... Tout cela est précisé sur votre feuille de personnage.

Les premiers paragraphes de l'aventure vous apprendront quel est votre inventaire de départ.

=> Journal

Vous tiendrez à jour votre journal comme bon vous semble. Il est fortement conseillé de garder une trace des quêtes que l'on vous donne, des paragraphes qui y sont liés dans la rubrique dédiée. Le journal vous permet également de conserver les informations propres aux compagnons et familiers qui se joindront éventuellement à vous. Plus d'informations dans la rubrique *Compagnons* de ces règles.

PERSONNAGES PRÉCONÇUS:

• *Vendeur de Poisson*

Votre expérience sur la criée a depuis longtemps pris le pas sur votre destinée de mage, au grand dam de vos parents. Vos piètres qualités en sorcellerie en sont la démonstration, mais vous avez un physique solide et n'avez pas votre pareil pour marchander.

Constitution : 3 / Dextérité : 1 / Force : 2 / Charisme : 2 • 28 PV • 4 PE
Ajoutez 1 en Agilité, 1 en Volonté Spirituelle, et 2 en Marchandage.

• *Érudit*

En vérité, votre enfance a davantage été bercée par les leçons successives de votre grand-mère et de vos maîtres sorciers. Cela vous a permis de développer de grandes capacités intellectuelles ainsi qu'une certaine aisance sociale, mais vous pêchez en robustesse.

Constitution : 1 / Intelligence : 3 / Sagesse : 2 / Dextérité : 1 / Charisme : 1
• 20 PV • 17 PE
Ajoutez 1 en Perception, 1 en Discrétion, et 2 en Diplomatie.

• *Les chats ne font pas des chiens*

Vous suivez les traces de vos parents, mages et combattants engagés dans les rangs de l'armée blanche. Si vous ne faites pas le fierté de vos professeurs de théorie magique, en revanche, vous excellez dans les disciplines de combat.

Constitution : 3 / Intelligence : 3 / Force : 1 / Dextérité : 2 • 26 PV • 17 PE
Ajoutez 2 en Agilité, 1 en Rapidité, et 1 en Endurance.

• *Enfant de la Balle*

Vous n'avez jamais tenu en place. En vérité, vous ne suivez la voie de la sorcellerie que parce qu'elle est source d'aventure. Toute votre enfance, vous l'avez passée dans les ruelles et sur les chemins, fugueur à l'occasion pour suivre quelques semaines un joyeux cirque ambulante.

Constitution : 2 / Intelligence : 1 / Force : 1 / Dextérité : 3 / Sagesse : 1
• 23 PV • 10 PE
Ajoutez 1 en Orientation, 1 en Rapidité, 1 en Perception, 1 en Diplomatie.

— COMBAT

Ici vous est expliqué comment procéder pour mener un combat. Vous devez à chaque combat vous référer à vos « Qualités de Combat » inscrites – et tenues à jour ! – sur le verso de votre feuille de personnage.

Un combat est découpé en une succession de rounds.

Un round équivaut à une attaque par belligérant.

——— **Jet d'initiative**

Commencez par effectuer le **jet d'initiative**: lancez un dé 20 et ajoutez-y votre score de rapidité. Pour gagner un jet d'initiative, sauf exception précisée au moment du combat, vous devez réaliser un score de 12. Si vous l'emportez, vous commencez à attaquer. Si vous perdez, ce sont vos adversaires qui portent le premier coup.

Il est inutile de réaliser un jet d'initiative à chaque round. Le premier détermine l'ordre pour tous les rounds du combat.

——— **Score de toucher**

Chaque round correspond à une attaque de chacun des protagonistes, et se déroule de la même manière. Pour avoir une chance de blesser votre adversaire, vous devez le toucher. Par défaut, la somme des deux dés 6 devra atteindre au moins 6 pour toucher. Des armes, des sorts, des potions, ou des exceptions stipulées en début de combat peuvent faire baisser ou monter ce **score de toucher**. Choisissez d'abord qui vous souhaitez attaquer, et lancez deux dés 6. Avec moins de 6, c'est loupé. L'attaque a échoué et l'adversaire lance à son tour deux dés 6 pour essayer de toucher. Avec plus de 6, vous touchez.

——— **Dégâts Infligés**

Le score réalisé indique le nombre de **dégâts infligés**. Chaque point au dessus de votre score de toucher équivaut à 1 dégât. Un score de 9 permet donc d'infliger 3 dégâts, auxquels vous devez ajouter les dégâts supplémentaires de l'arme utilisée. Avec une épée courte (+1) sur un score de 9, 4 dégâts sont donc infligés.

——— **Armure et Points de vie perdus**

Dernière phase: il faut retrancher la **protection offerte par l'amure**. Une armure de (-1) permet de faire diminuer le nombre de dégâts de 1, et ainsi de suite. On obtient alors le nombre de **points de vie perdus**.

Par exemple, toujours avec un 9, vous infligez donc 4 dégâts grâce à votre épée courte (+1). L'adversaire protégé par une armure (-1) subit donc la perte de trois points de vie. Il faut réduire à 0 les points de vie de l'adversaire pour l'emporter.

———— **Chacun son tour**

Si c'est vous qui avez entamé le combat, c'est ensuite aux adversaires de faire leur première attaque, puis le round s'achève. Le second round se déroule de la même manière, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

———— **Action Mineure**

A chaque round, vous bénéficiez d'une action majeure (l'attaque) et d'une action mineure, avant ou après votre attaque. Vous pouvez lancer un sort ou un sortilège, changer d'arme, équiper un objet de votre inventaire, boire une potion ou en faire boire une à un membre de votre équipe.

———— **Fuir**

Une dernière chose : vous pouvez toujours fuir d'un combat, à moins que l'inverse ne vous soit précisément spécifié. Et de même, sauf exception mentionnée, voici comment vous devez procéder : à la fin d'un round, faites un jet de rapidité, et retranchez 2 par ennemi engagé dans le combat. Si votre score est toujours au dessus de 12, vous pouvez fuir. Vous devrez alors revenir au paragraphe d'où vous êtes arrivé. Si vous revenez plus tard dans le même paragraphe, considérez que n'y avez jamais mis les pieds. Vos anciens adversaires se sont replacés, ont récupéré leurs points de vie, ont été relayés s'il vous en aviez tué certains.

Comportement des adversaires

Vous décidez de la manière dont vos adversaires s'organisent. De base, opposez toujours une personne à une autre. Si il y a plus de monde d'un côté que de l'autre, gérez le surplus tel que vous l'entendez.

Expérience

Après un combat, vous gagnez un point d'expérience si vous en sortez vainqueur. Les ennemis écartés par la magie ou un autre procédé ne rapportent pas de points d'expérience. Les morts vivants tués ne rapportent pas de point d'expérience.

COMPAGNONS

Il arrive que des personnages acceptent de vous rejoindre, pour toute ou partie de votre aventure. A moins que cela ne soit précisé, vos compagnons vous suivront partout. Vous pouvez également décider par vous-mêmes de vous en débarrasser ou de les laisser provisoirement à un endroit où vous savez que vous allez revenir. Si pour quelque raison que ce soit vous n'y revenez pas, ou si vous mourrez avant d'avoir pu les retrouver, considérez que vos compagnons ont fini par aller voir ailleurs ! Pensez à noter sur une feuille annexe ce genre de choses.

Vous n'avez pas à nourrir vos compagnons: nous considérerons qu'ils ont une réserve personnelle qui leur permet de se nourrir. Mais c'est la seule exception. Pour tout le reste (équipement, potions,...), c'est à vous de dépenser l'argent pour eux. Chaque compagnon peut porter deux potions, deux armes, un équipement d'armure complet et un objet lourd. En revanche, vos compagnons récupèrent points de vie et points de mana comme vous, à l'occasion des siestes. Pensez à l'occasion d'un somme qui vous fait récupérer 3 points de vie, à noter ce gain pour toute votre équipée.

=> Estime

Chaque compagnon possède une jauge d'**estime à votre égard**. A moins que cela ne soit indiqué, un compagnon qui vous rejoint a une estime de 5 points. Cette jauge monte ou descend en fonction de vos actions et interactions. Notez en outre qu'un.e compagnon dont les points de vie tombent sous la barre des 25 % perd 2 points d'estime. Si cette limite est dépassée, les points sont récupérés.

Lorsqu'un compagnon n'a plus de points d'estime, il songe à vous quitter. Vous devez réaliser un jet de diplomatie de 14 pour les en dissuader: ils récupèrent alors un point d'estime. Dans le cas contraire, vous devez vous en séparer. Ils vous quittent en emportant l'équipement et l'inventaire qui sont les leurs, y compris si c'est vous qui leur avez acheté.

=> Combats

En combat, vous jouerez leur rôle à votre guise. Si le nombre d'adversaires est supérieur au votre, chacun.e de vos compagnons aura au moins un adversaire à affronter.

Pour éviter cela, vous pouvez écarter un.e compagnon au début du combat. Il ou elle ne pourra donc pas attaquer, à moins de posséder une arme à distance.

En règle générale, sentez-vous libre de choisir comment se déroulent les combats — en veillant à respecter à la fois les règles énoncées dans le paragraphe et ce que vous considérez comme une situation logique.

=> Mort d'un.e compagnon

Il se peut que vous perdiez des compagnons. Leur mort vous affligera d'une lésion au chakra couronne, mais vous pourrez récupérer tout leur équipement et deux vivres.

COMPÉTENCES

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion d'acquérir de nombreuses compétences. Il n'est pas utile de consulter cette section en commençant à jouer. Vous pourrez vous y reporter au moment d'acquérir une compétence, pour en découvrir tous les secrets.

ALCHIMIE

L'art de fabriquer vous-même des préparations qui vous appuieront dans les situations difficiles. Vous devez alors posséder les composants nécessaires à la fabrication :

– Un alambic, au mieux portatif (qui demeure un objet lourd). Au pire, lorsque vous vous trouvez dans un laboratoire d'alchimie.

– Les ingrédients nécessaire à la fabrication de la potion, de l'onguent ou du baume désiré.

Votre niveau d'aptitude correspond à une batterie de potions. A chaque nouveau niveau de compétence, vous serez en mesure de fabriquer des nouvelles potions. Vous gagnez un niveau d'aptitude à chaque fois que quelqu'un vous propose de vous enseigner l'alchimie, tout au long de votre aventure. Ceci est totalement indépendant de votre gain de niveau d'expériences.

Vous trouverez ci dessous la liste des ingrédients disponibles sur Ka'hel, puis un tableau des recettes classées par niveau de compétence:

LES INGRÉDIENTS - Rangés par ordre alphabétique, comme ceci:

Ingrédient:

Potion dont il est l'ingrédient (Niveau d'aptitude requis pour réaliser la potion, nombre de doses nécessaires).

Ailes de Papillon

Soins mineurs (I, 1), Discrétion (I, 1), Soins moyens (III, 2), Soins majeurs (IV, 2), Soins ultimes (V, 4)

Algue oléagineuse

Orientation (II,1), Élixir de mana (III, 1), Nage rapide (III, 1), Dégout (animal marin) (III, 1), Invidium (V, 2), Liniment de pattes crochues (V, 2)

Extrait d'animal marin

Potion d'orientation maritime (I, 1), Agilité (II, 1), Nage rapide (III, 2), Dégout (III, 1), Soins majeurs (IV, 1), Cataplasme fortifiant (IV, 1), Contrôle d'autrui (V, 1)

Bave de limace de Straug

Discrétion (I, 1), Rapidité inférieure (II, 1), Nage rapide (III, 1), Doigts de fée (IV, 1), Contrôle d'autrui (V, 2), Rapidité supérieure (V, 1)

Éclatine

Guérison de maladies communes (II, 1), Alcoolature acide I (II, 1), Mana (III, 2), Mana supérieur (IV, 1), Nouveau Mana (VII, 2)

Encens

Volonté spirituelle (I, 1), Anti poison (III, 1), Dégout (animal marin) (III, 1), Mana supérieur (IV, 1), Lévitiation (IV, 1), Résurrection (V, 1)

Épines de rosier

Grenade organique (I, 1), Protection contre le froid (II, 1), Alcoolature acide I (II, 1), Mana supérieur (IV, 2), Nouveau Mana (V, 1)

Eucalyptus

Perception (I, 1), Guérison de maladies communes (II, 2), Collyre contre la lycanthropie (III, 1), Charisme (IV, 1), Nouveau Mana (V, 1)

Herbe Lisa

Orientation maritime (I, 1), Élixir de mana (III, 1), Anti poison (III, 1), Cataplasme fortifiant (IV, 1), Fumigation Invidium (V, 1)

Langue de reptile

Volonté spirituelle (I, 1), Agilité (II, 1), Rapidité inférieure (II, 1), Vampirisme (IV, 1), Cataplasme fortifiant (IV, 1), Liniment de pattes crochues (V, 1)

Larmes de félin

Perception (I, 1), Discrétion (I, 1), Orientation (II, 1), Brute (III, 2), Collyre contre la lycanthropie (III, 1), Rapidité supérieure (V, 2), Liniment de pattes crochues (V, 1)

Graines de Moutarde

Grenade organique (I, 1), Perception (I, 1), Protection contre le froid (II, 1), Alcoolature acide II (V, 2), Rapidité supérieure (V, 1), Élixir de Nouveau Mana (V, 1)

Oïllies rouges

Volonté spirituelle (I, 1), Orientation (II,1), Rapidité inférieure (II, 2), Collyre contre la lycanthropie (III, 1), Lévitiation (IV, 1), Rapidité supérieure (V, 1)

Poires Grouillantes du professeur Touki

Agilité (II, 1), Rapidité inférieure (II, 1), Potion de soins moyens (III, 1), Lévitiation (IV, 1), Résurrection (V, 2)

Poivre

Grenade organique (I, 1), Perception (I, 1), Protection contre le froid (II, 1), Brute (III, 1), Doigts de fée (IV, 2), Fumigation Invidium (V, 1)

Poudre de champignons d'Aurore

Orientation maritime (I, 1), Orientation (II, 2), Élixir de mana (III, 1), Charisme (IV, 2) Fumigation Invidium (V, 1)

Rimurienne

Soins mineurs (I, 1), Soins moyens (III, 1), Crochetage (IV, 2), Vampirisme (IV, 1), Soins majeurs (IV, 1), Contrôle d'autrui (VI, 1), Soins ultimes (V, 1)

Sang de lézard

Grenade organique (I, 1), Soins moyens (II, 1), Anti poison (III, 1), Brute (III, 1), Contrôle d'autrui (V, 1), Résurrection (V, 1)

Surpfine

Orientation maritime (I, 1), Discrétion (I, 1), Soins Mineurs (I,1), Guérison de maladies communes (II, 1), Brute (1), Lévitiation (IV, 1), Cataplasme fortifiant (IV, 1)

Thym

Soins mineurs (I, 1), Agilité (II, 2), Anti poison (III, 1), Charisme (IV, 1) Vampirisme (IV, 2), Soins ultimes (V, 2)

Venin

Alcoolature acide 1(II, 2), Dégoût (III, 1), Alcoolature acide 2 (V,2), Liniment de pattes crochues (V, 1)

Zestes d'orange

Volonté spirituelle (I, 1), Protection contre le froid (II, 2), Guérison des maladies communes (II, 1), Collyre contre la lycanthropie (III, 1), Résurrection (V, 1)

— LISTE DES PRÉPARATIONS EN FONCTION DU NIVEAU DE COMPÉTENCE —

Nom	Effet	Ingrédients
<i>Compétence Alchimie Niveau I</i>		
Potion de Soins mineurs	Récupérez 5 PV	Thym, 1 Aile de papillon, Rimurienne ou Surpfine
Os d'Orientation sur Mer	Jet Orientation maritime +8	Champignons d'aurore, Surpfine, Animal marin ou Herbe Lisa
Grenade organique	- 3PV à chacun des adversaires	Graines de moutarde, Poivre, Epines de rosier ou Sang de lézard
Teinture mère de Perception	Jet Perception + 8	Larmes de félin, Eucalyptus, poivre ou moutarde
Poudre fumigène	Jet Discrétion + 6	Surpfine, Ailes de papillon, larmes de félin ou bave de limace Straug
Décoction de Volonté	Jet Volonté Spirituelle + 8	Zeste d'orange, Oïtlies rouges, Encens ou Langue de reptile
<i>Compétence Alchimie Niveau II</i>		
Potion de guérison	Guérit la maladie	Eucalyptus (2), éclatine, surpfine ou zeste d'orange
Macérât pour l'Agilité	Jet d'agilité +8	Thym (2), Animal marin, Langue de reptile ou Poires du Pr Touki
Collyre d'Orientation	Jet Orientation +8	Champignons d'aurore (2), Algue oléagineuse, Oïtlies rouges ou Larmes de Félin
Onguent de protection (Froid)	Jet Résistance au froid +8	Épines de rosier, zestes d'oranges (2), Graines de moutarde ou poivre.
Alcoolature acide 1	Sur une arme : 2 dégâts suppl.	Venin (2), Sang de lézard, Éclatine ou Épines de rosier.
Huile inférieure	Jet Rapidité,	Oïtlies rouges (2), Langue de reptile,

de rapidité	Initiative, Fuite +8	Bave de Limace Straug ou Poires du Pr Touki
<i>Compétence Alchimie Niveau III</i>		
Élixir de Mana	Récupérez 10 pts de magie	Éclatine, herbe Lisa, algue oléagineuse, Poudre de champignons d'aurore.
Potion de Brute	Jet Endurance +8/Dégâts pour un combat +4	Larmes de félin, Sang de lézard, Poivre, Surpfine.
Antidote (venin, poison)	Guérit du poison / venin	Sang de lézard, Thym, Encens, Herbe Lisa
Nage rapide	Deux attaques par round (dans l'eau)	Animal marin(2), bave de limace de Staug, algue oléagineuse.
Potion de Soins moyens	Récupérez 1 dé 6 de PV +5	Rimurienne, Aile de papillon, Sang de lézard, Poires du Pr Touki
Collyre contre la lycanthropie	Guérit la malédiction des Thérians	Oïtlies rouges, Zeste d'orange, Eucalyptus, Larmes de félin.
Baume de dégout (animal marin)	Met en fuite l'animal marin	Algue oléagineuse, Animal marin, Venin, Encens
<i>Compétence Alchimie Niveau IV</i>		
Potion de soins majeurs	4PV +2dés	Rimurienne, animal marin, 3 ailes de papillon
Teinture mère vampiriste	+2PV à chaque touche	Rimurienne, Thym (3), langue de reptile
Liniment pour le charisme	+2 en charisme (1 jour)	Eucalyptus (3), Poudre de Champignons d'aurore, Thym
Élixir de Mana supérieur	Vous rend 20 PE	Éclatine (2), Encens, Épines de Rosier (2)
Onguent de	Réussite à un	Bave de Limace de Straug, Poivre

doigts de fée	jet d'agilité	(2), Rimurienne (2)
Cataplasme fortifiant	Jets Résistance +8; +10PVmax pour un combat	Surpfine (2), herbe Lisa, animal marin, langue de reptile.
Potion de lévitation	Jet Escalade +12	Poires Grouillantes du professeur Touki oïtlies rouges (2), surpfine, encens
<i>Compétence Alchimie Niveau V</i>		
Alcoolature acide 2	Sur une arme : 4 dégâts suppl.	Venin (2), Graines de moutarde (2), Alcoolature acide 1
Huile supérieure de rapidité	Jet Rapidité +12 Attaquez 2 fois / round	Bave de limace de Staug, Oïtlies rouge, Graines de moutarde (2), Larmes de félin (2)
Fumigation Invidium	Provoque la fuite d'un adversaire	Poudre de champignons d'aurore, herbe Lisa, Poivre, Eucalyptus, Algue oléagineuse (2)
Liniment de pattes crochues	Jet d'escalade +20 (1 jour)	Venin (2), larme de félin, Langue de reptile, Algue oléagineuse (2)
Potion de contrôle d'autrui	Contrôlez un adversaire pour un combat	Rimurienne (2), sang de lézard, Animal marin, bave de limace de Straug (2)
Potion de résurrection	Empêchez un décès dans votre groupe	Sang de lézard, encens (2), peau d'orange, Poires du professeur Touki (2)
Potion de soins ultimes	Rend 3dés +5 PV	Thym (2), Rimurienne, 3 ailes de papillon
Élixir de Nouveau Mana	PE x 2 (1 jour)	Éclatine (2), Graines de moutarde, Eucalyptus, Épines de rosier

ATTAQUE A DISTANCE

Sans cette compétence, vous êtes dans l'impossibilité d'utiliser une arme à distance (arc, arbalète, fronde) et les attaques magiques d'un bâton de mage. En fonction de votre niveau, vous serez capable de faire différentes choses, à condition d'avoir votre arme à distance équipée.

Niveau	Avantage
I	Attaquez avec n'importe quelle arme à distance, à l'exception du bâton de mage. Score de toucher: 7
II	Apprenez l'utilisation du bâton de mage / Vous savez empoisonner vos flèches & carreaux (requiert poison / 1 fiole = 10 flèches)
III	Score de toucher: 6 / Vous savez enflammer vos flèches & carreaux (requiert poix / 1 pot = 10 flèches)
IV	Diversion: Fuite ou Jet de discrétion +8 / Plus besoin de grappin pour accrocher une corde, ni de canne à pêche pour pêcher.
V	Bonus d'initiative +8 / Sur un 12, attaquez encore.

CHARME ANIMAL

Cette compétence vous permet de vous éviter des ennuis, voire d'acquérir des familiers (compagnon animal) au cours de votre aventure. Si un animal est menaçant envers vous, vous pouvez faire un jet de diplomatie pour vous et un autre jet de dé 20 pour l'animal. Selon le tableau suivant, vous obtiendrez différentes choses.

Niveau de compétence	Jet requis pour qu'il vous laisse tranquille	Jet requis pour qu'il vous rejoigne
Niveau 1	Son jet + ses PV	Son jet + 2 fois ses PV
Niveau 2	Son jet + moitié de ses PV	Son jet + ses PV
Niveau 3	Son jet + quart de ses PV	Son jet + 3/4 de ses PV
Niveau 4	Plus que son jet	Son jet + 1/4 de ses PV

Ainsi, au premier niveau, si votre jet est de 18 avec tous vos bonus

de diplomatie, et qu'un animal de 10 PV a fait un jet de 7, vous pouvez passer sans combattre. En revanche, il ne vous rejoindra pas. Il aurait fallu que votre score, plus vos bonus, atteignent le score de 27.

Attention: *Dans ces calculs, arrondissez toujours en faveur de l'animal. En cas d'égalité, c'est l'animal qui l'emporte. Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier en même temps.*

CROCHETAGE

Vous pouvez crocheter des serrures dès le début de votre aventure, sans bonus particulier (avec un jet d'agilité). Mais au cours de l'histoire, vous acquerez des niveaux de compétence Crochetage qui rapporteront chacun un bonus de deux points pour cette action. Des outils peuvent également accompagner l'apprentissage de cette compétence.

PARCHEMINERIE

Cette compétence vous permet de confectionner une page vierge à partir de différents ingrédients. Cinq doses d'ingrédients sont nécessaires pour fabriquer une feuille de parchemin, parmi les suivants : Ailes de Papillons, Extrait d'animal marin, Algue Oléagineuse ou Eucalyptus.

FABRICATION DE SORTILEGES

Cette compétence vous permet de créer un sortilège à partir d'une feuille vierge de parchemin, d'un sort que vous maîtriser, de dix points d'énergie plus le coût du sort et d'une dose de sang de lézard pour l'encre. Le sortilège vous permettra ensuite de lancer le sort (une seule fois) sans dépenser de points d'énergie ni d'effectuer de lancer de dé.

LANGUES

Il vous sera permis d'apprendre certaines langues. Nous distinguerons la compréhension écrite, orale, et la capacité à les parler: précisez-le dans votre rubrique de compétences.

ENCHASSER UNE ARME

Si vous obtenez la compétence Enchâsser des Armes, vous pourrez sertir une arme de gemmes pour qu'elle vous offre un bonus supplémentaire. Pour sertir une arme d'une gemme, vous devez connaître les gemmes utilisées et les associations potentielles. En effet, certaines armes possèdent deux châsses et il peut être intéressant d'associer deux pierres différentes. En résumé, sertir une arme d'une pierre vous servira en combat; y enchâsser deux gemmes différentes vous apportera généralement un effet continu au quotidien. Reportez vous au tableau ci-dessous pour connaître les bonus en fonction de la pierre utilisée.

L'acte même de sceller la pierre dans l'arme relève d'un procédé magique qui vous coûtera 15 points d'énergie par pierre placée.

Pierre	Obsidienne	Cornaline	Citrine	Émeraude	Turquoise	Labradorite	Améthyste
Seule	Fuite +5	Attaque +1	Aucun effet	Armure -1	Initiative +5	+5PE une fois/ combat	+3PV une fois/ combat
Avec Obsidienne	Fuite réussie	Une attaque de plus par combat	Rapidité +1	Discretion +1	Aucun effet	Orientation maritime +1	Fabrication sortilèges coûte 5PE de moins
Avec Cornaline		Endurance +1	Agilité +1	Résistance Feu +2	Crochetage +2	Aucun effet	Escalade +2
Avec Citrine			Marchandage +1	Résistance +1	Diplomatie +1	Orientation terrestre +1	volonté spirituelle +1
Avec Émeraude				Armure -2	Vol à la Tire+2	Soin minéral +2	+1PV par paragraphe
Avec Turquoise					Initiative réussie	Charme Animal +2	Aucun effet
Avec Labradorite						Percept. +1	+1PE par paragraphe
Avec Améthyste							Soigne 1PV par round

NECROMANCIE

Cette compétence toute particulière est plus qu'un savoir faire, ou qu'un passe-temps... Il change à jamais votre nature, et, si regrets il peut y avoir, bien peu d'occasions vous seront données de faire machine arrière. Ceci étant, les capacités des nécromanciens atteignent parfois des sphères d'une puissance improbable et surprenante.

Suivez pas à pas votre apprentissage dans cette discipline, et revenez ici pour connaître ce que chaque titre peut vous apporter.

=> *Scribe Nécromancien*:

Le premier titre d'un nécromancien, qui ne vous permet pas encore de jouir de connaissances particulières; il s'agit d'une période d'apprentissage, durant laquelle vous pourrez vous essayer à tous types de rituels, sans être particulièrement doué. Cette période vous est également propice à créer votre carnet de nécromancien: vous y noterez tous les rituels que vous connaissez, ceux pour lesquels un certain titre de nécromancien est requis; et le matériel nécessaire pour les réaliser.

=> *Nécromancien Initié*

Le second titre. Il vous donne droit, à partir de l'instant où vous l'acquérez, à apprendre un sort supplémentaire, réservé aux nécromanciens, en fonction de votre niveau de personnage (à partir du niveau 5). Dès que vous obtenez ce titre, et à chaque nouveau niveau, apprenez donc un sort en plus qu'à l'accoutumée.

N	Sort	Effet	PE	VS
5	Nécrostia	Un membre de l'adversaire se nécrose au cours du combat. Il perd 2PV par round	8	12
6	Antilogos	Un adversaire retourne son arme contre lui pour un round	10	10
7	Thumos	Votre adversaire perd son sang froid; il gagne +1 en dégâts mais perd -1 en armure et ne touche plus qu'avec un 7	10	12
8	Kaptura	Force une âme à être capturée dès après sa mort, ou près d'une réserve d'âmes; avec une dose d'eau de Zarath et une améthyste	12	16

9	Dantia	Un adversaire est pris de visions d'horreurs, il est mis en fuite.	14	14
10	Hégemonikon	Vous prenez le contrôle d'un adversaire tant que vous maintenez le sort (vous pouvez le pousser à attaquer ses alliés voire lui-même)	12, 2/R	16

Vous pouvez en outre effectuer certains rites pour lesquels le titre d'Initié est nécessaire. Ce genre de secret ne sera pas dévoilé ici: la lecture et la discussion vous apporteront beaucoup, si vous êtes tenace.

=> *Marquis*

Les titres suivants vous seront dévoilés en temps et en heure... Ne soyez point trop pressé.

SOIN MINERAL

Une compétence qui vous permet de soigner vous-même les lésions dont vous souffrez, en trois jours. Vous devez pratiquer en étant muni d'une pierre correspondant au chakra de la lésion, et de trois doses d'eau de Zarath en tout. Chaque jour, vous dépensez 10 points d'énergie et une dose d'eau de Zarath pour réaliser le processus, et manger tous vos repas correctement. Au bout de trois jours, la lésion disparaît.

VOL A LA TIRE

Pour voler, vous devrez vous trouver au milieu d'une **foule** supposée avoir de l'argent (le meilleur exemple est le marché d'une ville, mais cela peut être une auberge, un théâtre, un camp peuplé...).

Faites un jet d'agilité. A chaque niveau de compétence que vous gagnez, la limite de réussite et la limite d'échec s'abaissent. Consultez le tableau ci-dessous.

Pour chaque point strictement au dessus de la limite de réussite, vous lancez un dé 6. La somme vous donnera la quantité d'or volé.

Si votre score se situe entre la limite de réussite et la limite d'échec, vous ne parvenez pas à voler mais n'êtes pas pris pour autant.

Si vous échouez, vous êtes pris et puni. Pour chaque point strictement en dessous de la limite d'échec, vous devrez payer une amende

de 2PO. Si vous n'avez plus d'or, vous devrez donner des objets de votre inventaire, au prix de vente le plus bas (voir tableau) jusqu'à atteindre la somme demandée. Si malgré cela vous n'avez pas d'argent, la foule vous roue de coups. Vous subissez une lésion au chakra racine.

Attention! Vous ne pouvez bien sûr utiliser la compétence vol à la tire qu'une seule fois par place bondée dans laquelle vous mettez les pieds.

Niveau de compétence	Limite de réussite	Limite d'échec
1	20	14
2	18	12
3	16	10
4	14	8
5	13	7
6	12	6

EXPÉRIENCES ET GAIN DE NIVEAU

Vous gagnerez de l'expérience à raison de 1 point par combat gagné (à l'exception des combats contre les morts vivants), et lorsque cela vous sera signalé, à la fin d'une quête par exemple. A chaque point d'expérience, cochez le point correspondant sur votre feuille de personnage. Lorsque sera venu le moment de cocher le numéro et non un point, c'est que vous aurez gagné un niveau !

A chaque niveau, vous gagnez deux points de caractéristiques à répartir, sans oublier de reporter ce gain dans les capacités associées dans le tableau des Capacités, colonne Points (C). S'il s'agit de Constitution ou d'Intelligence, vous gagnerez un dé de PV ou de PE à rajouter à votre total. Vous pourrez à chaque fois lancer deux dés et prendre le meilleur score. Vous gagnerez en outre deux points spécifiques de capacité à répartir. Calculez le nouveau total pour chaque Capacité.

Vous accédez également à un niveau supérieur de magie et pouvez choisir trois sorts, dans le niveau nouvellement acquis ou dans les niveaux inférieurs. (Voir *Magie*)

LIURES

Vous pourrez consulter bon nombre d'ouvrages durant votre aventure. S'ils ne sont pas expliqués directement dans le paragraphe dans lequel vous les découvrez, c'est qu'ils sont en fin d'ouvrage ou dans le livret annexe. Il en existe deux sortes : les livres qui vous donneront des informations propres à votre quête, que vous ne ferez que consulter, et les livres qui vous aideront « quotidiennement ». Ceux-ci seront en votre possession et vous pourrez les consulter régulièrement. Vous en débarrasser, ou les perdre, pourrait vous priver d'une grande aide. Un livre est un objet lourd.

MAGIE

La magie n'est pas une histoire de don surnaturel, bien que certaines personnes aient davantage de dispositions ou en ressentent l'appel au fond d'eux ou d'elles-mêmes. La conception de l'art magique est multiple et revêt une quantité de facettes; celle que l'on pratique là où a grandi notre personnage repose sur une conception naturaliste: la tri-unité humaine. Chaque être humain, pense t-on alors, est composé d'un corps physique, d'un corps psychique, et d'un corps astral: une enveloppe qui comme le corps peut évoluer dans le monde; et comme l'esprit peut s'émanciper des lois physiques. La magie, ici, est donc avant tout une discipline appelant à la concentration, à l'écoute et à la maîtrise de soi pour parvenir à la projection de son corps astral. De cette manière, il sera possible d'agir sur soi-même, sur un objet ou sur un autre être sans interagir physiquement avec le sujet: ce sont les **sorts**. Il sera également possible de stocker l'énergie magique dans un objet: c'est **l'envoûtement**.

=> Sorts

Vous pouvez lancer un sort ou utiliser un sortilège à n'importe quel moment de votre aventure, y compris en combat (en profitant de votre action mineure, une fois par round).

Apprendre un sort

Pour lancer un sort, il faut le connaître. Ainsi, plus votre niveau (N) augmente, plus votre capacité à agir sur votre corps astral grandit; ainsi vous pouvez choisir à chaque niveau gagné trois sorts, dans le niveau que

vous venez d'acquérir ou dans un niveau inférieur. Au début du jeu, vous choisissez donc trois sorts de niveau 1 à apprendre dans le Répertoire de Sorcellerie, page suivante.

Attention : Pour choisir un sort marqué d'un chiffre romain, il vous faut maîtriser le niveau inférieur du sort. *Exemple: pour pouvoir lancer Astral de glace II, sort de niveau 2, il faut que vous sachiez maîtriser Astral de glace I, sort de niveau 1.*

Lancer un sort

Une fois que vous avez appris un sort, vous pouvez le lancer. Chaque sort coûte des points d'énergie (PE). Votre nombre de PE dépend de votre intelligence et il revient à son maximum à chaque fois que vous dormez. Pour lancer un sort, retranchez donc d'abord les points d'énergie qu'il vous coûte sur votre total. Faire ensuite un jet de volonté spirituelle (VS) avec un dé 20. Les sorts de niveau 1 requièrent par exemple un jet à 6. Si vous n'atteignez pas ce score, le sort rate et vous perdez les PE engagés. Vous pouvez retenter immédiatement de lancer le sort (y compris en combat).

En cas de lésion

Les Sorts sont accompagnés d'un chiffre entre parenthèse : il s'agit du chakra leur correspondant. Si vous subissez une lésion sur un chakra, vous ne pouvez plus lancer les sorts qui dépendent de lui. Votre feuille de personnage est conçue de manière à simplifier cette lecture : veillez donc à inscrire un sort dans la case qui lui correspond (en face du chakra qui lui est relié). Pour soigner une lésion, consultez un médecin dans une ville ou apprenez à vous soigner vous-même !

=> L'envoûtement : Objets magiques et Sortilèges

Vous pouvez pour utiliser la magie sans lancer de sorts (ou lancer des sorts que vous n'avez pas appris) avoir recours à l'envoûtement, c'est à dire à des objets chargés de ce sort. D'abord, il y a le sortilège. Vous pourrez obtenir ou acheter ces parchemins enchantés et lire la formule pour obtenir l'effet désiré sans avoir à dépenser de PE ni à lancer de dé. Le parchemin est détruit dans l'opération : les sortilèges sont à usage unique.

Les objets magiques sont également courants à Ka'hel: leur fonctionnement vous sera expliqué au moment de leur acquisition. Vous pouvez aussi apprendre à enchâsser des armes pour leur offrir une capacité magique.

- RÉPERTOIRE DE SORCELLERIE -

Établi selon les Codes de la Magie Blanche et validé par le Conseil des Intouchables

- => Que le sort soit réussi ou non, vous perdez les points d'énergie.
- => En combat, vous pouvez lancer un sort par round (action mineure)
- => Un coût en PE noté /P ou /R signifie "par paragraphe" ou "par round"; ce genre de sort coûte des points d'énergie à chaque round ou paragraphe, mais vous ne réalisez qu'un seul jet de Volonté, lors du lancement.

N	Sort	Effet	PE	VS
1	Soins mineurs (4)	Rend 6 PV	4	6
	Astral de glace I (7)	Retranche 4PV à un adversaire		
	Négociateur zélé (6)	+3 sur un jet de marchandage		
	Festin (3)	Vous pouvez sauter un repas		
	Beau parleur (5)	Jet de diplomatie +3		
	Peau d'écorce (2)	-1 d'armure en plus pour un combat	1/R	
	Astral Aveuglant I (1)	Votre adversaire touche avec un 8		
2	Pas Feutrés (1)	+4 à un jet de discrétion	5	7
	Vue lointaine (6)	+4 à un jet d'orientation		
	Astral de feu I (4)	-2PV à tous les adversaires		
	Astral perforant I (5)	Réduit de 1 l'armure de l'adversaire		
	Astral de glace II (7)	-6PV à un adversaire		
	Souffle aquatique (3)	Vous respirez et récupérez 1PV par paragraphe passé sous l'eau	1/P	
	Méditation Martiale (2)	Vous bénéficiez de +2 en combat à mains nues		
3	Soins moyens (4)	Rend 1 dé +4 PV	7	8
	Bouclier inférieur (6)	Empêchez l'attaque de tous vos adversaires (1 round).		
	Résistance accrue (1)	+5 à un jet de Résistance		

	Peau de pierre (2)	-2 d'armure en sus pour un combat	2/R	
	Souffle Putride (5)	-3PV/round à un adversaire		
	Répulsion de magie (3)	Empêchez toute forme de magie (y compris la votre)		
	Vision nocturne (7)	Passez vous de torche.		
4	Astral Terreur I (5)	Un ennemi manque autant de rounds que vous avez de points d'Intelligence	8	9
	Doigts de fée (3)	Jet d'Agilité +8		
	Astral de feu II (4)	-3PV à tous les adversaires.		
	Déchiffrage (6)	Comprenez une langue (1 paragraphe)		
	Astral électrique I (7)	1d6+2 dégâts à un adversaire, 1d6 à un autre, 1d6-2 à un troisième.		
	Méditation Source (2)	Regagnez 1d6 + 8 PE		
	Astral aveuglant II (1)	L'adversaire doit faire 10 pour toucher	2/R	
5	Régulation interne (3)	Divise par 2 les dégâts froids et feux ; +6 en résistance au froid & au feu	9	10
	Soins importants (4)	Rend 2 dés +4 PV		
	Astral de glace III (7)	- 10PV à un adversaire		
	Astral d'air I (5)	L'adversaire brise son arme et se bat à mains nues (+1)		
	Confusion (6)	Succès à tous vos jets de marchandage pour un même marchand		
	Peau de granit (2)	-3 d'armure en plus	3/R	
	Astral aveuglant III (1)	Votre adversaire touche avec un 12		
6	Astral perforant II (3)	Réduit de 3 l'efficacité d'une armure	10	11
	Yeux de lynx (6)	Jet de perception +10		
	Astral de feu III (4)	-5PV à tous les adversaires		
	Bouclier osseux (2)	Evite une lésion lorsqu'elle survient		
	Astral électrique II (7)	1d6+4 dégâts à un adversaire, 1d6+1 à		

		un autre, 1d6 à un troisième		
	Astral Terreur II (5)	Un adversaire manque un round sur 2		
	Astral Galopant I (1)	Gagnez d'office le jet d'initiative ou le jet de fuite		
7	Soins majeurs (4)	Rend 2 dés +8		
	Brute (3)	+5 en jet d'endurance; +4 en combat		
	Astral électrique III (7)	2d6+2 dégâts à un adversaire, 2d6 à un second, 1d6+4 à un troisième	12	
	Astral perforant IV	Détruit l'armure d'un adversaire		12
	Divination martiale (6)	Prévoyez le coup de l'adversaire pour l'esquiver. Ne lancez pas son dé.		
	Peau de cuivre (2)	-4 d'armure en plus	4/R	
	Astral Galopant II (1)	Réalisez une seconde attaque		
8	Astral d'air II (5)	Tous les adversaires perdent leurs armes et se battent à mains nues (+1)		
	Guérison (3)	Soignez une maladie commune		
	Méditation Technique (2)	Utilisez d'une compétence comme si vous aviez 2 niveaux supplémentaires	13	
	Maître des Astraux I (6)	Doublez l'effet d'un astral que vous projetterez au round suivant.		13
	Astral de Glace IV (7)	-15PV à un adversaire		
	Talent caché (1)	+5 sur n'importe quel jet		
	Épaules de titan (4)	Portez deux fois plus que d'habitude	1/P	
9	Astral de feu IV (4)	-8PV à tous les adversaires		
	Déménagement (6)	Perception en score maximum		
	Corde végétale (7)	Escalade en score maximum		
	Astral électrique IV (2)	2d6+4 dégâts à un adversaire, 2d6 à un autre, 1d6+4 à un 3e, 1d6 à un 4e	15	14
	Astral fulgurant (1)	Rapidité en score maximum		
	Astral Terreur III (5)	Un adversaire manque 2 rounds sur 3		

	Chant de la Terre (3)	Ressuscitez un familier qui vient de mourir		
10	Soins ultimes (4)	3dés + 8	20	15
	Science infuse (7)	Orientation en jet maximum		
	Résurrection (2)	Ressuscitez un.e compagnon		
	Astral Terreur IV (5)	Mettez un ennemi en fuite		
	Purification (3)	Effacez une malédiction		
	Divination (6)	Lisez un paragraphe avant de vous y rendre		
	Astral Galopant III (1)	Vous pouvez attaquez jusqu'à trois adversaire différents en une attaque	6/R	

MALADIES ET MALÉDICTIONS

=> Maladies et lésions:

Vous pourrez subir au cours de votre aventure de nombreuses lésions; vous pourrez également tomber malade. Cela se traduira par certains malus qu'il vous faudra inscrire sur votre feuille de personnage, et l'impossibilité d'utiliser les sorts liés au chakra touché. Dans la section équipement, le corps de votre personnage est marqué des sept chakras: chaque lésion ou maladie est liée à l'un des chakras. Il vous faudra donc préciser la séquelle subie en face du chakra concerné et appliquer les effets sur vos caractéristiques, capacités et sorts. Ces effets sont indiqués sur votre feuille de personnage.

=> Malédictions:

Les malédictions sont des sortes de maladies aux effets bien particuliers, listés ici:

• *Malédiction des Opalins* •

Vous avez peur des morts vivants

=> Lors d'une nuit en extérieur, vous dormez mal: retranchez 6 à toute récupération de PE

=> En combat contre des morts vivants, il vous faut deux points supplémentaires pour toucher votre cible.

• **Malédiction des Cinbins** •

Vous obéissez à une étrange force occulte

=> Vous perdez trois points de volonté spirituelle

=> Si vous rencontrez un nécromancien, vous devez lui obéir. Si vous devez le combattre, seuls vos compagnons pourront attaquer; ou bien vous devez fuir le combat; ou bien accepter les volontés du nécromancien; ou bien accepter d'être tué par lui: ce sera un honneur pour vous.

• **Malédiction des Prialis** •

Vous ne parvenez jamais à vous réveiller totalement

=> Vous perdez un point en Dextérité, un point en perception, et un point en volonté spirituelle

=> Vous perdez un niveau dans vos compétences Alchimie et Vol à la Tire

=> En combat, il vous faut un point de plus pour toucher (de base, avec 7 au lieu de 6).

• **Malédiction des Thérians** •

Le cannibalisme vous gagne

=> Votre faim est insatiable: vous ne gagnez plus de PV grâce aux repas.

=> Lorsque vous n'avez pas de vivre, vous devenez incontrôlable et mangez tout ce qui vous tombe sous la main. Tous vos compagnons perdent un point d'estime immédiatement. Vous pouvez manger 10 ingrédients pour potion pour vous rassasier. Au repas suivant sans vivres, ce sera votre familier. Puis le familier de l'un de vos compagnons : celui-ci perd 5 points d'estime à votre égard. Puis vous mordrez le compagnon qui arrive en premier dans l'ordre alphabétique : il vous quitte sans délai. Si vous n'avez plus ni vivres, ni familiers, ni compagnons, vous perdez un point de Constitution et un point d'Intelligence.

NB: Les malédictions ne se cumulent pas. Si vous contractez la même malédiction deux fois, ignorez-là. En revanche, vous pouvez subir deux malédictions différentes en même temps.

=> Soins

Pour soigner une maladie:

Vous pouvez trouver nombre de remèdes sur votre chemin, et en préparer vous même. Les hospices et dispensaires, dans certains villages, sauront également vous aider. Vous soignerez de la même manière une contamination au poison ou au venin animal.

Pour soigner une lésion:

Plus rarement, vous trouverez des hospices capables de vous soigner des lésions. Il existe également une compétence grâce à laquelle vous pourrez guérir seul de vos lésions. Il est plus complexe de se débarrasser d'une lésion que d'une maladie.

Pour soigner une malédiction:

Les malédictions sont le fait de la magie noire. Deux solutions pour s'en débarrasser : tuer le sorcier qui vous a ensorcelé (mais ce n'est pas toujours possible); ou se soigner par le concours des forces telluriques, ce qui n'est possible qu'à un seul endroit sur Ka'hel. A vous de le trouver!

QUÊTES

De nombreuses quêtes viendront animer votre aventure. La quête principale vous acheminera peu à peu vers la conclusion du livre; mais de nombreuses quêtes secondaires vous feront gagner objets, expérience et points de capacité. Inscrivez dans votre journal (ou sur une feuille de brouillon) les informations qui s'y réfèrent. Il faudra parfois noter un numéro de paragraphe auquel vous rendre lorsque la quête sera achevée.

Très peu de quêtes sont limitées dans le temps: vous avez donc en général jusqu'à la fin de votre aventure pour remplir telle ou telle mission. Prenez soin de vous préparer lorsque vous sentez que la quête est difficile; ou prenez le temps d'acquérir quelques niveaux avant d'affronter les dangers en question...

VENTE

Le tableau suivant liste tous les objets susceptibles d'être vendus (le prix des objets uniques vous sont donnés lors de l'acquisition). Sortilèges, clefs, objets de quête et certains autres objets ne sont pas vendables.

Pour vendre, vous réalisez un jet de marchandage. En vous référant au tableau, voyez à quel prix se vend l'objet, en fonction de sa catégorie et de votre aptitude à marchander. La catégorie correspond, pour les armes au nombre de dégâts de base qu'elles font, pour les armures au nombre de dégâts desquels elles protègent et les potions à leur niveau de difficulté de conception (voir le tableau d'alchimie).

Si vous vendez un lot d'objets qui correspondent à la même case, un seul jet de marchandage suffit pour l'ensemble.

	Catégorie	Caractéristique	Marchandage (jet dé 20)		
			1 à 9	10 à 16	17 et +
A R M E S	Dommages +1	Rien	6	8	10
		Bonus non magique	8	10	12
		Bonus magique	10	12	15
	Dommages +2	Rien	8	11	13
		Bonus non magique	10	13	15
		Bonus magique	12	15	18
	Dommages +3	Rien	10	13	16
		Bonus non magique	12	15	18
		Bonus magique	14	17	21
	Dommages +4	Rien	12	15	19
		Bonus non magique	14	17	21
		Bonus magique	16	19	24
	Dommages +5	Rien	14	17	22
		Bonus non magique	16	19	24
		Bonus magique	18	22	27
Dommages +6	Rien	16	20	25	
	Bonus non magique	18	22	27	
	Bonus magique	20	25	30	
A R M U R E S, C A S Q U E S	Dommages -0/-1	Rien	6	7	8
		Bonus non magique	10	12	14
		Bonus magique	12	16	18
	Dommages -2	Rien	8	10	14
		Bonus non magique	16	18	22
		Bonus magique	18	20	26
	Dommages -3	Rien	10	13	16
		Bonus non magique	20	22	30
		Bonus magique	22	26	34
	Dommages -4	Rien	12	16	20
		Bonus non magique	25	29	38
		Bonus magique	28	33	42
	Dommages -5	Rien	25	30	35
		Bonus non magique	33	38	47
		Bonus magique	36	43	52
Dommages -6	Rien	30	36	42	
	Bonus non magique	42	49	57	
	Bonus magique	47	54	63	
Dommages -7	Rien	38	46	54	
	Bonus non magique	53	60	70	
	Bonus magique	59	65	77	
P	Niveau 1	-----	2	3	4

O T I O N S	Niveau 2	-----	3	4	5	
	Niveau 3	-----	5	6	7	
	Niveau 4	-----	6	7	8	
	Niveau 5	-----	7	8	10	
	Eau de Zarath	-----	3	4	5	
O B J E T S C O M M U N S	Torche		2	3	4	
	Parchemin		1	1	2	
	Combinaison de Plongée		10	12	16	
	Alambic		14	17	20	
	Masse / Pioche		8	11	14	
	Livre		4	6	10	
	Carte		2	3	5	
	Chaussures	Normales		3	5	8
		Magiques		8	12	16
	Bougies	Normales		1	2	3
		Magiques		2	3	4
	Vivres		1	2	3	
	Poire de vie		2	3	4	
	Marteau		2	3	4	
	Lanterne		5	6	8	
Canne à pêche		4	6	8		
O B J E T S S P É C I A U X	Bonus aux jets	+1	8	9	10	
		+2	9	10	12	
		+3	12	13	15	
		+4	14	16	18	
		+5	18	20	23	
		+6	22	24	28	
		+7	24	28	34	
		+8	30	34	40	
		+9	34	40	46	
		+10	40	44	50	
		X2	12	14	16	
		X3	16	20	24	
	X4	30	36	40		
	Offrant un score minimum aux jets		10	13	16	
	Bonus de + ? PE / + ? PV		? x 0,5	? x 1	? x 1,5	
Inflige ? PV/blessures à un adversaire		? x 0,5	? x 1	? x 1,5		
Globe de répulsion		14	18	22		
Globe de poudre		2	4	6		
Masque de poudre		22	26	30		

	Gemmes		5	7	8
	Familier		12	15	18
Les objets communs ne figurant pas dans la liste, ou étant intégrés à des quêtes ne peuvent être vendus (clefs, sceaux, sortilèges, clous, ingrédients, poudre...)					

VIURES

Il vous faudra consommer régulièrement de la nourriture, sans quoi vous perdrez des points de vie. Vous pourrez vous en procurer à différents endroits au cours de votre aventure, mais soyez prévoyant si vous ne voulez pas avoir une épine dans le pied lorsque vous partez pour de longues marches !

INSPIRATIONS

Voici une liste d'hommages rendus aux lieux et oeuvres qui m'ont inspiré au cours de l'écriture de ce livre... Une sorte de remerciements. Un conseil: ne lisez cela que lorsque vous aurez achevé ce livre, si vous ne voulez pas être spoilé.e.s!

La forêt de Goa Thuel est un anagramme d'Huelgoat, inspiration de nombreux lieux, y compris de chaos rocheux et de rivières souterraines.

Karoumine: *La Couvertoirade, cité templière en Aveyron, inspire directement le hameau fortifié.*

Tranchepie: *Les chemins menant à la tour où s'est réfugiée Brindissa sont ceux des pointes de Cargèse et de Piana, en Corse... sur lesquelles sont disposées d'antiques tours semblables à celle-là.*

Lac de la pointe du Marais: *Skyroad près de Clifden, Connemara, Irlande*

Les Monts Y Fall portent ce nom pour leur signification galloise: *Y Fall est l'un des noms donnés au diable. Cela sonne pour les Monts de notre histoire comme le témoignage qu'ils furent jadis habités des plus sombres nécromants.*

Le chemin vers Knawadir et le bassin du Gardien sont inspirés d'une cascade corse: *Piscia di Ghjaddu.*

L'Hamada des Salines et ce qui s'y trouve, est inspirée du désert de l'Atacama, au Chili. *On y trouve notamment d'anciens villages d'ouvriers récoltant le sel — ou d'autres ressources — totalement abandonnés comme l'est le village Khalik.*

Leinist et ses environs sont inspirés de nombreux lieux bretons et irlandais.

(733) Le bois de Fiume porte le nom de la rivière qui s'écoule à Gévezé (Bretagne)

(763) Erratomstus tome 2: *L'Adrastée de Mathieu Bablet fut sujet*

d'inspiration. Merci à lui!

(828) Le paysage des rives l'Epale est celui de la plaine de Carcassonne...

(139) Les Fosses Tremblantes => Côte Belle, les orgues de Valsenestre, Massif des Écrins

Archipel Skagos: ce sont Lavezzi et Cavallo, les îles séparant la Corse et Sardaigne.

(738/989) Antre de Milady Plusieurs lieux ont inspiré le cœur de ces cavernes; à commencer par la Perte du Bonheur et l'abîme de Bramabiau, situés non loin du Mont Aigoual, en Lozère.

PERSONNAGES

Anselme Londulac, le narrateur, est inspiré de nombreuses personnages réels et de fiction. En particulier, Algernon Woodlock, personnage de Gallié et Sorel, aura nourri mon imaginaire. Je leur tire mon chapeau.

Le père Montazel est une incarnation romancée de l'abbé Bérenger Saunière, autour duquel émane le mythe d'un trésor qu'il aurait retrouvé dans la chapelle de Rennes-le-Château (Aude)

(704) Atticca, démon (qu'est-il vraiment?!) que l'on fait revenir d'outre tombe, se nomme ainsi en référence, bien entendu à la prison du même nom. Ce pourrait être une incarnation de l'administration qui a ordonné l'assassinat de ces prisonniers qui ne faisaient que réclamer des droits élémentaires — l'incarnation de toutes les administrations pénitentiaires qui sont, par leur nature même, démoniaques comme l'est l'Atticca présenté ici.
