




— AWAKEN —

LE JEU DE RÔLE DARK FANTASY
- KIT D'INITIATION ET SCÉNARIO D'INTRODUCTION -



« Il n'est pas de fardeau plus lourd que celui pesant sur les épaules des êtres prédestinés. »

LEANDER DE KAYLA

S O M M A I R E

3	CRÉDITS
4	INTRODUCTION
6	CONTEXTE
11	PERSONNAGES
18	RÈGLES
31	SCÉNARIO : PRÉMICES
42	PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS
46	ANNEXES



— AWAKEN —

RESPONSABLE CONCEPTION	MARKO M. SEKUL
AUTEUR	ZOLTAN LEČEI
DÉVELOPPEMENT DES RÈGLES	MARKO M. SEKUL
ILLUSTRATIONS	KRISTINA TOXICPANDA, MIHAEL VEZNAVER, DALIBOR DAX STARČEVIĆ, DANIEL TYKA, DINO TUMPA, RAMON SANTIAGO MACAIRAP, KYLLIAN GUILLART, MATEUSZ MICHALSKI, MATT BULAHAO, MIGUEL BRUECKER, TOMMASO TAGLIABUE, SLAWOMIR WOLICKI
RELECTURE	ENVER JURDANA, PLUSING D.O.O.
CORRECTION	JOSHUA YEARSLEY
CONCEPTION DU KIT D'INITIATION	MARKO M. SEKUL
PLAYTESTEURS	ACO KURIDŽA, MARKO PURIŠIĆ, ILJKO ZLATAR, MARKO ŽILIĆ, DANIJEL BOŽIĆ, LUKAS LETICA, SARA MIANI, SARA PEČEK, IVANA BARIČEVIĆ, KRISTIJAN FAUST, NIKOLA JURETIĆ

ÉDITION STUDIO DEADCROWS EN FRANÇAIS

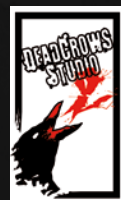
DIRECTION DE LA PRODUCTION	STEPHAN BARAT
DIRECTION ÉDITORIALE	MORGANE MUNNS
TRADUCTION	ARTHUR CAMBOLY ET MORGANE MUNNS
SCÉNARIO D'INTRODUCTION	TRICKYTOPHE
RELECTURE	ALEXANDRA DOZIÈRE ET MORGANE MUNNS
MISE EN PAGE	OLIVIER TROCKLÉ

POUR TOUTE INFORMATION SUR LA VERSION FRANÇAISE : CONTACT@DEADCROWS.NET
ET REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR LE FORUM DE DISCUSSION DÉDIÉ SUR [HTTP://DEADCROWS.NET/FORUM/](http://DEADCROWS.NET/FORUM/)



PUBLIÉ POUR BOOK IN GAME PAR LE STUDIO DEADCROWS, 2019 (6 RUE HENRI RENÉ 34000 MONTPELLIER).
SOUS LICENCE © 2014 THE GAMES COLLECTIVE. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
THE GAMES COLLECTIVE, AWAKEN, BOOK IN GAME, STUDIO DEADCROWS ET LEURS LOGOS APPARTIENNENT À
LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. TOUTE MENTION D'AUTRES PRODUITS SOUS COPYRIGHT NE CONSTITUE EN
AUCUN CAS UNE INFRACTION AU CODE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.
IMPRIMÉ EN LITUANIE PAR UAB STANDARTU SPAUTSUVE.

THE GAMES COLLECTIVE
INFO@AWAKENRPG.COM - WWW.AWAKENRPG.COM



Ce kit d'initiation a pour objectif de vous familiariser avec le jeu de rôle **Awaken**. Dans ce guide, vous trouverez des règles simplifiées, des personnages pré-tirés, un scénario et un explicatif du cadre de jeu, soit tout ce dont vous aurez besoin pour jouer dans l'univers d'**Awaken**.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Dans un jeu de rôle (JDR), les joueurs incarnent les personnages d'une histoire. L'un des participants endosse le rôle de la meneuse, chargée de préparer le scénario et de planter le décor du jeu. Les joueurs interagissent avec le récit, décrivent les actions de leurs personnages et font progresser l'intrigue, tout en respectant les règles du jeu. La meneuse, de son côté, décrit l'environnement et ses habitants, et indique le résultat des actions des joueurs en s'appuyant sur les règles et le bon sens.

LANCER LES DÉS

Parfois, il arrive que les seuls faits ou l'intuition ne permettent pas de décider de l'issue d'une action. C'est là que les dés entrent en scène. Un ou plusieurs joueurs doivent alors lancer les dés et évaluer l'issue de l'action avec l'aide de la meneuse, en se référant aux règles et aux statistiques des personnages. Les jets de dés ajoutent une dose d'intensité dramatique, d'incertitude et de suspense à la partie.

JOUER À AWAKEN

Ce livret contient un condensé des règles, des conseils pour jouer au jeu, ainsi qu'une description du cadre, un scénario d'introduction et des personnages pré-tirés.

En plus de cet ouvrage, vous aurez besoin de quelques amis avec lesquels jouer et d'une meneuse pour vous guider. Si vous débutez, pas de panique : vous pouvez toujours faire une pause pour consulter ce kit d'initiation.

Les joueurs peuvent lire ce livret jusqu'au chapitre « **Prémices** » pour se familiariser avec le jeu. Nous conseillons à la meneuse de lire attentivement ce scénario afin de le présenter aux joueurs dans les meilleures conditions. Munissez-vous également de crayons, de gommes, des feuilles de personnage* et de dés à 6 faces (idéalement, 5 d6 noirs et 5 d6 blancs, pour différencier dés d'attaque et de défense). Ce kit contient tout le nécessaire pour jouer le scénario avec les personnages pré-tirés fournis dans le chapitre « **Personnages pré-tirés** ».

Le livre de base d'**Awaken** contient les règles complètes ainsi que des options supplémentaires.

La règle la plus importante de ce kit et du livre de base étant bien sûr de s'amuser ! Le reste viendra naturellement.

* téléchargeables sur <http://deadcrows.net/index.php/studio-deadcrows/awaken/telechargements/>

L'UNIVERS

Dans **Awaken**, les joueurs incarnent des êtres exceptionnels, les **Vassallis**. Nés dans des corps d'humains ordinaires, ils viennent au monde comme tout un chacun.

Toutefois, un beau jour, leur nature hors du commun se manifeste. Pour certains, cela commence lentement : ils montrent plus de potentiel que leurs pairs et développent graduellement leurs pouvoirs. Pour d'autres, le changement s'opère rapidement et violemment, souvent déclenché par un événement ou un choc.

Une fois le changement, appelé l'**Éveil**, effectué, le Vassalli démontre des capacités et des pouvoirs extraordinaires qui lui valent reconnaissance et prestige social.

UN PEU D'HISTOIRE

Les aventures d'**Awaken** ont lieu dans la péninsule de Salvora, dont les vastes territoires sont gouvernés par l'**Alliance des Grandes Cités**. Avant la formation de celle-ci, le quotidien n'était que guerres et hostilités incessantes.

Au départ, les tribus nomades de Salvora commencèrent par fonder divers habitats, qui se développèrent en villes englobant les territoires avoisinants. Nombre de seigneurs et monarques régnaient sur leurs domaines, faisant appliquer des décrets dispendieux qui provoquaient fréquemment des conflits. Suite à maintes rébellions, guerres et sécessions, cinq nations souveraines finirent par émerger : la **cité-État de Jarillo**, la **principauté de Kayla**, la **région souveraine de Sirin**, le **duché de Bit'wa** et l'**État indépendant de Liboria**.

Ayant tiré leur épingle du jeu, ces cinq nations centralisèrent le pouvoir et les puissances commerciale et militaire. Durant la longue ère ayant précédé l'**Alliance**, ces régions s'affrontaient constamment pour des questions de frontières, de ressources ou d'itinéraires commerciaux... jusqu'à l'arrivée des Vassallis.

L'ÉMERGENCE DE L'ÉGLISE

Jusqu'à l'apparition des **Vassallis**, l'essentiel des anciennes croyances s'était perdu avec le temps, relégué au rang de point de vue et du choix personnel. La plupart des domaines maintenaient une, voire deux principales religions pour la forme, mais les chefs spirituels ne prenaient pas part à la politique.

Lorsque la rumeur commença à se répandre que des individus étaient capables de Prodiges, l'**Église d'Azimoth**, qui n'était alors qu'une faction religieuse mineure, fut étonnamment prompte à réagir. Les clercs de l'Église découvrirent un lien entre les rumeurs et les fondements de leur foi : leur dieu, Azimoth, et le mythe de la Création. En se penchant sur les Saintes Écritures, ils remarquèrent que les Vassallis ressemblaient aux légendaires Puînés, une race créée pour servir leur dieu.

Ils s'organisèrent prestement pour partir à la recherche des élus, ces incarnations présumées des serviteurs mythiques d'Azimoth. L'Église les surnomma pompeusement les « Vassallis », un mot qui évoquait leur devoir de servir Azimoth et d'agir en tant qu'intermédiaires entre Lui et les gens du commun. L'Église accueillit les Vassallis dans ses rangs. Ils furent nombreux à accepter cette proposition, perdus face à leurs nouvelles capacités et désireux de mieux en comprendre le sens.

L'Église se trouva rapidement renforcée par ses nouvelles recrues et leurs Prodiges, comme elle les nomma. Elle martela que les Vassallis étaient la preuve directe de l'existence d'Azimoth, ce qui finit par convaincre les gens du commun de se tourner à nouveau vers la religion. L'Église attira également d'éminents dirigeants cherchant à cultiver des alliances avec les puissants serviteurs d'Azimoth.

L'ÈRE PRIMORDIALE

AU COMMENCEMENT, À L'ÂGE OÙ LES MERS TUTOYAIENT LES CIEUX ET OÙ LA LUMIÈRE ET LES TÉNÈBRES NE FAISAIENT QU'UN, DEUX ÊTRES LAS S'EN VINRENT FOULER NOTRE MONDE.

DÉSIREUX DE TROUVER UN LIEU OÙ SE REPOSER, ILS AVAIENT FINI PAR JETER LEUR DÉVOLU SUR NOTRE MONDE, QUI RÉPONDAIT À LEURS ATTENTES. ACCOMPAGNÉS DE LEURS SERVITEURS, LES PREMIERS-NÉS, ILS SÉPARÈRENT LES FLOTS DU CIEL ET LE CLAIR DE L'OBSCUR. PARMIS CES ÉLÉMENTS, ILS CRÈÈRENT LA TERRE, AVANT D'Y SEMER LES GRAINES DE LA VIE.

AU FIL DES ÉONS, CES GRAINES DE VITALITÉ S'ÉPANOUIRENT, DONNANT NAISSANCE AUX OISEAUX VIREVOLTANT PARMIS LES NUAGES, AUX POISSONS FENDANT L'ONDE ET ENFIN À L'HUMANITÉ ARPENTANT LE MONDE.

LES DEUX VOYAGEURS, AZIMOTH ET ZIMITRA, OBSERVÈRENT AVEC GRAND INTÉRÊT CETTE FORCE VITALE SE RÉPANDRE AUX QUATRE COINS DU GLOBE.

MAIS HÉLAS, LES PREMIERS-NÉS COMMENCÈRENT À S'ÉTEINDRE. LA VIE SE DÉVELOPPAIT SUR LE NOUVEAU MONDE ET ILS NE POUVAIENT ESPÉRER SURVIVRE À LEURS MAÎTRES.

LORSQUE LE DERNIER DES PREMIERS-NÉS FUT MIS EN TERRE, UN VIDE, UNE TRISTESSE INDICIBLE S'EMPARA DU CŒUR D'AZIMOTH. DANS SON IMMENSE BONTÉ, IL SOUHAITA NÉANMOINS QUE SES NOUVEAUX ENFANTS PUSSENT SE SOUVENIR DE LUI ET DE SES BIENFAITS. IL CHOISIT LES PLUS SAGES ET LES PLUS VALEUREUX D'ENTRE EUX ET LES BÉNIT, FAISANT COULER SON PROPRE SANG DANS LEURS VEINES. AINSI FURENT CRÉÉS LES PUÎNÉS.

ZIMITRA VOULUT ÉGALEMENT SE CRÉER DE NOUVEAUX SERVITEURS. CONTRAIREMENT À AZIMOTH, IL TENAIT À CE QUE CEUX-CI FUSSENT DES ESCLAVES DÉPOURVUS D'ÂME OU DE LIBRE ARBITRE. CETTE DIVERGENCE IDÉOLOGIQUE FIT ÉCLATER UN CONFLIT SANS PRÉCÉDENT ENTRE EUX, QUI SE MUA RAPIDEMENT EN UNE GUERRE OUVERTE SURNOMMÉE LA GUERRE DE L'AUBE.

AUSSI ÉPOUVANTABLE QUE COURTE, CETTE GUERRE TERRIBLE ÉBRANLA JUSQU'ÀUX FONDEMENTS DE LA TERRE. MONTAGNES ET MERS SE MIRENT À BOUILLIR. L'OBSCURITÉ S'ABATTIT SUR LE MONDE TANDIS QUE DES OMBRES GIGANTESQUES S'AFFRONTAIENT DANS LE CIEL ENTÉNÉBRÉ.

AZIMOTH FINIT PAR TRIOMPHER. IL BANNIT ZIMITRA, BLESSÉ ET DÉCOURAGÉ, JUSQU'ÀUX TRÉFONDS DE LA TERRE AFIN QU'IL Y MENÂT LE RESTE DE SON EXISTENCE EMPRISONNÉ.

S'ENSUIVIT ALORS UNE PÉRIODE DE RÉTABLISSEMENT. DÉCIMÉE AU COURS DE LA GUERRE, L'HUMANITÉ TENTA TANT BIEN QUE MAL DE SE RELEVER. GUIDÉ PAR LES PUÎNÉS, L'HOMME COMPRIT LA NATURE DES OMBRES QUI S'ÉTAIENT BATTUES DANS LES CIEUX ET RECONNU AZIMOTH POUR CE QU'IL ÉTAIT, JUSQU'À LE VÉNÉRER COMME SON DIEU.

DE NOUVELLES GÉNÉRATIONS NAQUIRENT PUIS MOURURENT. LES PUÎNÉS SE MÊLÈRENT AUX GENS DU COMMUN, SI BIEN QU'AU FIL DU TEMPS, LEURS POUVOIRS FINIRENT PAR SE TARIR. FACE À LA DISPARITION DES PUÎNÉS, AZIMOTH SENTIT À NOUVEAU LA MÉLANCOLIE L'ENVAHIR. IL SE SENTAIT VIDE ET ÉREINTÉ. POUR LA DERNIÈRE FOIS, IL S'ADRESSA À L'HUMANITÉ ET ANNONÇA SON INTENTION DE S'ENDORMIR. IL PROMIT DE REVENIR EN CAS DE PÉRIL EXTRÊME, PUIS SE RETIRA DANS LA GRANDE PYRAMIDE DE JARILLO POUR SON LONG SOMMEIL.

LE MONDE RETINT SON SOUFFLE UNE FOIS LE DIEU ASSOUPI. POUR LA PREMIÈRE FOIS, NOUS COMPRENIONS LA SOLITUDE D'AZIMOTH CAR CE MÊME SENTIMENT NOUS ÉTREIGNAIT EN SON ABSENCE.

MAIS CETTE FOIS, LES TÉNÈBRES QUI PLANAIENT SUR LE MONDE ÉTAIENT DE DIFFÉRENTE NATURE...

ANYELL DRAINIA « DE LA CRÉATION ET DE LA DIVISION »



Une noble vassalli et ses gardes du corps

L'ALLIANCE

À mesure que l'Église d'Azimoth renforçait son pouvoir à travers le continent, les monarques et les souverains des domaines et régions réalisèrent que les temps avaient changé. Ils eurent alors la présence d'esprit de cesser leurs luttes intestines afin d'enquêter sur les agissements de l'Église.

Les évêques avaient compris que ces tensions ne faisaient que retarder leur développement. À grand renfort de persuasion et de plaidoyers, ils parvinrent à convaincre les dirigeants des cinq domaines de signer des traités garantissant la répartition pacifique des territoires et le passage sans heurt à travers les cités.

Les dirigeants politiques comprirent qu'ils devraient permettre à l'Église de grandir afin de s'assurer son soutien, c'est pourquoi ils décidèrent de former une Alliance relativement libre qui bénéficierait aussi bien à l'Église qu'aux États.

Malgré quelques réticences de la part de certaines régions, au bout du compte, la plupart des territoires rejoignirent l'Alliance, conscients de tout ce qu'ils avaient à y gagner.

Dans la manœuvre, de nombreux domaines et régions autonomes furent assimilés au sein de l'Alliance, accédant de ce fait au collectif des **Grandes Cités de l'Alliance**.

Les Grandes Cités eurent toutes les peines du monde à diviser le territoire, mais après de longues périodes de débats, elles formèrent le noyau dur de l'Alliance.

Aujourd'hui, celle-ci s'étend sur l'essentiel du continent de Salvora, ceinturée par les frontières naturelles. Au nord, l'Alliance borde une contrée étrange appelée les **Territoires Inexplorés**. Traversée par une chaîne de montagnes massive, la **Grande Fracture**, c'est une région glacée abritant des tribus nomades et de singuliers royaumes. La rumeur prétend que ces royaumes s'étendent plus loin au nord, là où la glace se retire sous l'effet d'un climat plus tempéré.

Au sud, l'Alliance est cernée par les eaux. Les marins racontent que les territoires plus au sud sont inhospitaliers et que le soleil brûle vives les personnes assez folles pour s'y rendre.

L'AVÈNEMENT DES ORDRES

L'Alliance était un assemblage instable, en proie aux revirements incessants des seigneurs et aux intrigues de politiciens sans scrupules cherchant à assurer leurs intérêts personnels. Tous souhaitaient s'attirer les bonnes grâces des Vassallis.

Sentant qu'on cherchait à les manipuler, ceux-ci prirent la décision de créer le premier Ordre : le Cercle. Prenant ses racines au sein même de l'Église d'Azimoth, le Cercle devint rapidement une organisation indépendante uniquement contrôlée par les Vassallis.

L'influence du Cercle crût promptement à travers l'Alliance. L'Ordre fut d'ailleurs à l'origine de la création du **Grand Tribunal** et des **Tribunaux des Grandes Cités**, des organes regroupant officiels, membres de l'Église, nobles et Vassallis, chargés de définir la politique de l'Alliance et des Grandes Cités.

L'Église d'Azimoth et le **Cercle** se répandirent comme des traînées de poudre à travers Salvora. Néanmoins, certains membres parmi les plus actifs de la société avaient le sentiment que le Cercle et l'Église accaparaient trop de pouvoir, c'est pourquoi ils décidèrent de fonder un nouvel Ordre pour les contrebalancer, un Ordre accueillant des libres penseurs, des philosophes et toute personne remettant en cause le Cercle et les croyances de l'Église.

Cet Ordre nouveau, réputé pour accepter aussi bien les Vassallis que les gens du commun, et dont les opinions tranchaient avec les dogmes établis, fut nommé le **Zorya**, ou « l'aube », afin de symboliser la promesse de renouveau pour tous les libres penseurs.

Le Zorya, qui regroupait les réfractaires à la piété du Cercle, gagna bientôt en influence, jusqu'à devenir une menace.

Après une période initiale de rivalité, le Zorya décida de se révéler au public et d'affirmer son opposition au Cercle. Les conflits qui s'ensuivirent donnèrent naissance à deux nouveaux Ordres : le **Siebog** et le **Morana**, lesquels offraient, grâce à leurs credo respectifs, un havre aux Vassallis lassés du clivage Cercle-Zorya.

Mais les aléas politiques constants au sein de l'Alliance menaçaient cet équilibre des plus fragiles. La lutte d'influence entre les Ordres, conjuguée aux intrigues des politiciens émergents et des membres de la noblesse historique, contribua à la saper de l'intérieur.

Ce fut la découverte des Colosses qui s'imposa comme la plus grande source de discorde. Ces êtres majestueux furent créés à **Jarillo** durant l'une des rares périodes de paix de l'histoire des Ordres.

Le monde retint son souffle en attendant de voir les conséquences de cette découverte. Comprenant la puissance destructrice des Colosses, les membres de l'Alliance parvinrent à un consensus pacifique en faisant d'eux les défenseurs et bâtisseurs des Grandes Cités.

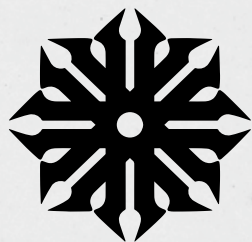
LES COLOSSES

Ces créatures titanesques sont en réalité des Vassallis ayant accepté de se soumettre aux rites des Colosses, connus pour être effroyablement douloureux. Ce processus donne naissance à d'immenses humanoïdes aux apparences variées.

Incapables de communiquer, ils obéissent toutefois aux instructions de leurs maîtres, ces Vassallis spécialisés dans le contrôle mental des Colosses.

Ceux-ci servent principalement de guerriers ou de main-d'œuvre durant la construction de splendides édifices.

LES ORDRES ET LEURS PHILOSOPHIES



LE CERCLE est l'Ordre le plus ancien. Sa fondation remonte à l'émergence des Vassallis de par le monde. Créé au sein de l'Église, son noyau dur se composait de Vassallis pieux ayant voué leur vie à leur dieu Azimoth.

Bien que le Cercle soit aujourd'hui officiellement distinct de l'Église, certaines de ses branches conservent des liens étroits avec celle-ci et ses membres se considèrent comme les « champions d'Azimoth ». Ils consacrent leur existence à l'étude religieuse des Saintes Écritures ou à défendre la cause d'Azimoth avec zèle.

Cependant, tous les membres de cet Ordre ne sont pas nécessairement des dévots fanatiques. Nombre d'entre eux ont rejoint le Cercle dans l'espoir d'en tirer bénéfice. Quelles que soient leurs raisons, les membres du Cercle se dédient totalement à la poursuite de leurs objectifs.



LE ZORYA s'est formé durant une période de troubles généralisés au cours de laquelle beaucoup s'aperçurent que le Cercle accaparait l'essentiel des Vassallis.

Les fondateurs du Zorya réfutaient le système de croyances établi. Aujourd'hui, si cet Ordre constitue une alternative pour ceux qui se méfient du Cercle, il n'en demeure pas moins attaché à certaines formes de spiritualité. Opposé à l'idée que les Vassallis devaient servir l'Église, le Zorya gagna rapidement des partisans, principalement des détracteurs du clergé.

A la suite d'une explosion de ses effectifs, dont des membres de la noblesse, le Cercle fut contraint d'accepter l'ascension du Zorya. Cet Ordre défie inlassablement le Cercle et le clergé, sans toutefois faire usage de la force.

Souvent considérés comme des mystiques, les membres du Zorya sont des philosophes et des penseurs qui questionnent l'essence de la vie et cherchent d'autres explications à l'existence des Vassallis.



L'ORDRE DE SIEBOG fut fondé durant la querelle entre le Zorya et le Cercle, sous l'impulsion d'un Vassalli nommé Siebog. Celui-ci pensait que les Vassallis étaient destinés à gouverner le peuple, en raison de leur supériorité intrinsèque.

Cet Ordre est presque exclusivement composé de Vassallis, bien qu'il compte dans ses rangs quelques gens du commun convaincus que les Vassallis devaient guider l'humanité.

Les membres de l'Ordre sont souvent vus comme des hédonistes qui jouissent de leurs dons autant que faire se peut. Extravagants et égocentriques, ils ont tendance à s'afficher. Ils n'en demeurent pas moins appréciés pour leur candeur et leur bonne humeur. Leurs préceptes sont très éloignés des dogmes contraignants du Cercle ou du Zorya. Ils préfèrent louer les bienfaits de la détente et satisfaire leurs besoins conformément à leur nature. Les membres de cet Ordre se considèrent supérieurs aux gens du commun, que ce soit socialement ou spirituellement. Ils le crient d'ailleurs haut et fort et méprisent la masse, traitant les personnes ordinaires comme du bétail ou des pions à manipuler.



LE MORANA se développa à partir d'une organisation mystérieuse créée par Morana, un membre excommunié du Cercle. Persuadée que les Vassallis devaient être autorisés à user de leurs dons dans leur intérêt personnel, Morana quitta son Ordre et rassembla un groupe de mercenaires exclusivement vassallis. Rejoints par la suite par d'autres Vassallis et même des gens du commun, les membres du Morana se détournèrent du mercenariat pour se consacrer au commerce.

L'Ordre établit de nombreux axes commerciaux, ce qui lui valut les faveurs de l'Alliance et des Grandes Cités, ainsi qu'un siège aux Tribunaux.

Aujourd'hui, le fait que le Morana utilise ses activités commerciales comme façade à des agissements plus douteux et au mercenariat est un secret de polichinelle. Flirtant dangereusement avec l'illégalité, le Morana offre toutefois des services utiles à la communauté, voire aux officiels mêmes de l'Alliance.



LES FILS DE SIRIN représentent l'Ordre le plus récent, ayant émergé des ruines de Sirin, qui fut détruite durant la Grande Guerre. Jugeant les autres Ordres et les Grandes Cités responsables du massacre, les Vassallis de Sirin coupèrent les ponts jusqu'à fonder leur propre Ordre, les Fils de Sirin. Une fois Sirin reconstruite, les Ordres reconnurent officiellement les Fils et leur offrirent un siège au Tribunal de Sirin.

Leur fougue politique et leur état d'esprit leur permirent de gagner des partisans dans les autres Grandes Cités et Tribunaux. Voués au maintien de la paix dans ces cités, les Fils de Sirin forment un Ordre fier qui refuse farouchement de se soumettre à l'Église, à l'Alliance ou à la noblesse. La grande majorité des Vassallis nés à Sirin rejoignent les Fils par sens du devoir, de la fierté et de l'honneur.

LES MENACES PESANT SUR L'ALLIANCE

Bien que l'Alliance des Grandes Cités s'étende sur l'essentiel de Salvora, les peuples qui la composent ne sont pas les seuls à occuper le continent. L'Alliance et ses habitants connaissent en effet des menaces à l'extérieur mais aussi à l'intérieur de ses frontières.

DES INCURSIONS AU NORD

Les tribus habitant les régions glacées au nord du continent, ainsi que l'exotique **royaume de Drumar**, constituent la menace la plus visible et tangible. Durant la formation de l'Alliance, certains territoires furent laissés à part, par manque de ressources naturelles ou d'importance stratégique. Ces territoires comprenaient l'immensité des steppes gelées ainsi que les massifs au-delà de la **Grande Fracture**, une chaîne de montagnes majestueuse bordant le nord de l'Alliance. Ces zones très peu explorées sont communément appelées les Territoires Inexplorés par les citoyens de l'Alliance.

Néanmoins, ces territoires abritent de nombreuses tribus nomades farouchement indépendantes qui s'enorgueillissent de piller les villes et villages frontaliers pour survivre. De temps à autre, il arrive qu'un voyageur évoque des contrées exotiques plus au nord, des terres habitées où des monarchies se font et se défont.

L'Alliance a déjà eu directement affaire à une armée originaire d'un de ces royaumes ayant unifié les tribus nomades pour s'en prendre aux cités du Nord. Quelle ne fut pas la surprise de l'Alliance lorsqu'elle réalisa que leurs rangs comptaient des Vassallis et même des Colosses !

Bien que les raids et les expéditions guerrières se fassent plus rares au nord dernièrement, l'Alliance se méfie dorénavant des peuples vivant de l'autre côté de la Grande Fracture. On dit même que cette trêve ne serait que le calme avant la tempête.

LES VARGANS

Ces créatures souterraines sont redoutées pour une bonne raison : leurs attaques brutales sur les villages et les cités de l'Alliance ont coûté de nombreuses vies humaines. Ces êtres nocturnes mesurent plus de 2 mètres de haut, ont la peau grise ou blanche et sont dotés de longues oreilles et d'yeux entièrement noirs. Ils sont si robustes et féroces qu'aucun humain ou même Vassalli ne se battraient volontairement en combat singulier contre l'un d'eux. Ils ont la réputation de décimer des groupes entiers de guerriers chevronnés sans accuser une seule égratignure.

Les Vargans habitent des réseaux de galeries souterraines recelant de nombreux secrets inconnus des humains. Ils causèrent d'importants troubles au sein de l'Alliance, si bien qu'une guerre ouverte éclata. L'Alliance finit par triompher, non sans essuyer de lourdes pertes : la cité de Sirin fut totalement détruite et Jarillo subit d'énormes dégâts.

L'Église d'Azimoth et ses partisans affirment que les Vargans furent créés par **Zimitra**, le rival d'**Azimoth**, depuis sa prison souterraine. Si l'on en croit les

préceptes de l'Église, Zimitra aurait créé les Vargans pour le servir et punir les peuples vivant à la surface, jusqu'au jour où il parviendrait à se libérer pour livrer son ultime bataille contre Azimoth et ses fidèles.

Les naturalistes s'interrogent toujours sur l'origine des Vargans. Ils soutiennent que ces monstres seraient liés à la Résine, une substance fabuleuse que l'humanité a commencé à exploiter. D'après leurs recherches, les Vargans n'appartiendraient ni au règne animal, ni au règne végétal mais plutôt au **règne fongique**, du moins en partie.

LES MENACES INTÉRIEURES

Toutes les menaces pesant sur l'Alliance ne proviennent pas nécessairement de l'extérieur. L'Alliance étant encore jeune, instable et formée de régions autonomes, tous n'approuvent pas l'existence d'un pacte permettant à un organe unique de contrôler l'ensemble des territoires.

La **noblesse historique** et les **séparatistes** des Grandes Cités, éternels réfractaires à l'idée d'une union, représentent les premiers détracteurs de l'Alliance. Ils ont pour habitude de s'opposer aux directives du **Grand Tribunal** à la moindre occasion.

Il existe également un certain nombre de cultes et Ordres mineurs, mais leurs idéologies et agissements sont généralement neutralisés par l'Alliance. Ces organisations préféreraient voir les Grandes Cités regagner leur autonomie et s'affranchir du soutien, important, des Ordres.

Plusieurs rumeurs font état de l'existence d'une société secrète appelée la **Rosaria**.

LA RÉSINE

Dernièrement, la science a fait de rapides progrès aux quatre coins du monde. Suite à la découverte d'une substance communément appelée Résine, nombre d'artisans et de chimistes se sont penchés sur les propriétés étonnantes de ce nouveau matériau.

Cette substance bioluminescente possède aujourd'hui de nombreuses applications : éclairage, médecine, réparation, ingénierie, artisanat... Elle peut même être utilisée comme stupéfiant, la Résine possédant des vertus relaxantes ou stimulantes selon comment elle est préparée et consommée.

PERSONNAGES

Dans **Awaken**, chaque joueur incarne un **personnage joueur (PJ ou personnage)**, tandis que la meneuse de jeu déroule l'histoire et contrôle les autres personnages (les **personnages non-joueurs** ou PNJ).

Votre personnage est votre alter ego, votre avatar en jeu et l'un des principaux protagonistes de l'univers d'**Awaken**.

Comme tout héros qui se respecte, votre personnage est doté d'une personnalité complexe et de traits distinctifs qui définissent ses caractéristiques principales : ses attributs, ses compétences, ses vertus et ses **Prodiges**. Ce chapitre traite des caractéristiques de votre personnage, mais celui-ci est loin de n'être que la somme des spécificités qui le composent.

Bien au contraire, vous pouvez développer une véritable profondeur de caractère pour votre personnage en vous détachant de ses forces ou de ses faiblesses. Laissez libre cours à votre imagination !





ATTRIBUTS

Les attributs sont des aptitudes innées représentant le potentiel et les capacités de votre personnage. Ils se subdivisent en trois catégories : **Social**, **Mental** et **Physique**.

SOCIAL

Cet attribut regroupe les capacités et les facettes sociales de votre personnage, y compris son attitude envers la société. Est-il beau ? Séduisant ? Est-il capable d'embobiner les autres ? Est-il charismatique ?

Les personnages d'une grande beauté, les manipulateurs, les escrocs charismatiques et les politiciens possèdent tous un attribut Social élevé.

Un score élevé en Social facilite les premières impressions, et les tentatives de persuasion, de bluff ou de manipulation, sans compter les autres aspects de la vie sociale, les représentations en public et la maîtrise de l'étiquette.

MENTAL

Cet attribut définit le potentiel mental et les facultés associées, dont la mémoire, la sagacité et la vigilance.

Le Mental reflète le sens de l'observation, l'analyse et l'intuition, ainsi que les connaissances, la souplesse d'esprit et l'inventivité.

Il peut également traduire le niveau d'éducation du personnage, académique ou non.

Les érudits et autres professeurs possèdent une forte valeur de Mental, mais cet attribut ne leur est pas exclusivement réservé. Les stratèges et les analystes, ainsi que les chimistes et les ingénieurs bénéficient tous d'un Mental élevé.

PHYSIQUE

Cet attribut décrit la condition physique globale d'un personnage. La force brute, la rapidité, la dextérité et la robustesse découlent toutes de cette catégorie.

Le Physique régit la puissance d'impact, la capacité à soulever des charges, ainsi que l'agilité. Une valeur élevée en Physique reflète une faculté d'adaptation et une résistance hors du commun.

Cet attribut représente également la forme physique et l'endurance d'un personnage. Il est particulièrement important pour les athlètes, les combattants et les acrobates, sans oublier les cambrioleurs, les voleurs et les tireurs d'élite.

LES RANGS D'ATTRIBUT

Chaque attribut est gradué de 1 à 5. Ce rang détermine le degré d'efficacité de votre personnage avec cet attribut. Néanmoins, les attributs sont bien plus que de simples valeurs numériques. Mieux vaut se les représenter comme des éventails de caractéristiques.

Avec un Mental élevé, votre personnage peut, par exemple, avoir une mémoire d'éléphant tout en étant inculte... et vice-versa !

Avec une forte valeur en Social, votre personnage est peut-être d'une beauté sans pareille, mais il peut tout de même être timide.

Enfin, une valeur élevée dans l'attribut Physique peut symboliser une santé de fer sans pour autant que votre personnage soit plus musclé que la moyenne.

LES COMPÉTENCES

Les compétences sont des capacités développées au fil des ans. Si certaines peuvent receler une part d'intuition, toutes peuvent être acquises même si votre personnage n'est pas naturellement doué dans ce domaine. Vous trouverez plus d'informations sur le développement des compétences dans le livre de base d'**Awaken**.

À l'instar des attributs, les compétences sont des catégories assez larges. Certaines parlent d'elles-mêmes, toutefois, nous décrirons chacune d'entre elles pour vous donner un meilleur aperçu de ce qu'elles englobent.

Les compétences découlent toutes de l'attribut qui leur correspond le plus. Lors d'un test, vous lancez un nombre de dés équivalent au rang de votre compétence plus votre rang d'attribut (cf. « **Utiliser les dés** », page 19, pour plus d'informations).

LES SPÉCIALISATIONS

Chaque compétence peut donner lieu à des spécialisations, c'est-à-dire des aspects plus précis de la compétence. Par exemple, un personnage doté de Survie peut se spécialiser en Pistage ; un personnage possédant Expression peut se spécialiser en Bluff.

Les spécialisations confèrent des dés bonus lors des tests concernant la compétence-mère. Vous trouverez davantage d'explications à ce sujet dans le livre de base.

LES COMPÉTENCES SOCIALES

EXPRESSION

Tout ce qui a trait à l'expression de soi, qu'elle soit verbale ou corporelle. Définit également votre maîtrise de l'étiquette, votre façon de parler et votre faculté à persuader.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Persuasion, Bluff, Manipulation, Étiquette, etc.

EMPATHIE

Capacité à reconnaître les émotions, les motivations et les opinions cachées. Sert à découvrir ce que ressent un personnage ou savoir si on vous cache quelque chose.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Lecture à froid, Langage corporel, Beuverie, etc.

RHÉTORIQUE

L'art de prendre la parole en public ou de se montrer pédagogue. Permet de captiver ou galvaniser un auditoire.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Discours, Enseignement, Discours galvanisants, Démagogie, etc.

REPRÉSENTATION

Connaissance générale et pratique des arts et de tout ce qui a trait aux représentations en public.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Chant, Danse, Comédie, etc.

NÉGOCE

Connaissance du troc, de la finance et du commerce. Toujours utile lorsque vous faites face à un marchand roublard ou cherchez à obtenir le meilleur prix possible.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Troc, Estimation, Marchandage, Finance, etc.

LES COMPÉTENCES MENTALES

ÉRUDITION

Le niveau d'éducation et les connaissances académiques, réparties dans un vaste éventail de disciplines.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Astronomie, Religion, Géographie, Histoire, etc.

ARTISANAT

Connaissance des techniques d'artisanat et du travail ou des arts manuels. Permet de façonner quelque chose de ses mains.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Forge, Construction, Sculpture, Peinture, etc.

MÉDECINE

Connaissance du fonctionnement du corps et traitement des blessures et maladies. Cette compétence représente la compréhension des questions de santé et de rétablissement, ainsi que la maîtrise des techniques de soins (bandage, réduction de fracture...). Peut être apprise par l'étude ou l'expérience de terrain.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Anatomie, Diagnostic, Apothicaire, etc.

SAVOIR

Compréhension globale du monde. Cette compétence symbolise votre connaissance empirique du monde qui vous entoure et de domaines variés.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Mythologie, Contes traditionnels, Rumeurs, Noblesse, etc.

PERCEPTION

Capacité à comprendre les changements dans l'environnement et à s'y adapter, soit en les analysant, soit en suivant son instinct. Elle recouvre tous les sens, à la fois dans leur rapidité d'exécution et leur degré de sensibilité.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Vue, Ouïe, Examen minutieux, Concentration, etc.

LES COMPÉTENCES PHYSIQUES

AGILITÉ

Dextérité, souplesse et réflexes. Cette compétence décrit votre condition athlétique, votre coordination et votre maîtrise gestuelle.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Acrobaties, Saut, Équilibre, Course, etc.

MÊLÉE

Maniement des armes et combat à mains nues. Cette compétence représente votre maîtrise du combat. C'est le reflet de votre entraînement ou de votre intuition à savoir où frapper. Faites un test de Mêlée lorsque vous attaquez avec une arme de corps-à-corps ou à mains nues.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Épées, Dagues, Bagarre, Esquive, etc.

DISCRÉTION

Se déplacer en toute discrétion, faire les proches aux gens, voler ou accomplir toutes sortes d'actions furtives ou sournoises. Obligatoire pour quiconque trempe dans des affaires louches ou immorales.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Furtivité, Crochetage, Vol à la tire, etc.

ARMES À DISTANCE

Maîtrise des armes à longue distance ou de lancer. Un rang élevé est synonyme d'une coordination œil-main sans pareille et de grandes connaissances des armes à distance. Faites un test d'Armes à distance lorsque vous attaquez avec une arme à distance.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Arcs, Arbalètes, Lancer, etc.

SURVIE

Connaissance de la nature, des voyages et des étendues sauvages, du pistage, de la chasse et du sens de l'orientation. Cruciale pour les chasseurs et les amoureux de la nature, car cette compétence regroupe aussi la connaissance des animaux et des plantes.

EXEMPLES DE SPÉCIALISATIONS :

Sens de l'orientation, Pistage, Voyages, Chasse, etc.

LES RANGS DE COMPÉTENCE

Un rang de compétence de 0 signifie qu'elle est naissante : le personnage n'y a pas été formé. Un personnage possédant une compétence naissante peut toutefois l'utiliser en faisant un test d'attribut pur (cf. page 20 pour plus d'informations).

RANGS DE COMPÉTENCES

RANG 0

Vous n'avez pas été formé à cette compétence, ou vous ne l'utilisez que très rarement.

RANG 1

Vous connaissez les bases de la compétence. Vous la mettez en pratique une fois de temps en temps, pour vos loisirs, à défaut d'une utilisation plus sérieuse.

RANG 2

Vous possédez un minimum d'expérience. Vous maîtrisez cette compétence depuis peu, mais vous faites des progrès rapides grâce à une utilisation hebdomadaire.

RANG 3

Cette compétence fait partie intégrante de votre vie. Vous l'utilisez au quotidien, soit dans le cadre de votre métier, soit parce que vous aimez la pratiquer le plus souvent possible.

RANG 4

Vous êtes un professionnel. Vous maîtrisez presque tous les aspects de cette compétence notamment grâce à un entraînement quotidien.

RANG 5

Vos exploits font des envieux dans vos cercles proches. Les gens vous considèrent comme un maître de cet art et viennent souvent quérir votre aide ou vos conseils.



VERTUS

Tout comme les humains, les Vassallis sont des êtres changeants. Cependant, tout être possède ses vertus : à lui (ou elle) de choisir comment s'en servir. Les vertus représentent la chance, la persévérance ou la tranquillité d'esprit d'un personnage. Elles peuvent vous aider à interpréter celui-ci et s'utilisent de deux façons : via un jet de dés pour déterminer les conséquences de certaines situations, et en dépensant des points.

LA CHANCE

Certaines personnes ont une chance de tous les diables. Tout semble leur tomber tout cuit dans le bec sans qu'il ne leur arrive jamais aucun pépin. Chez d'autres, le sort s'acharne sur elles. Les choses tournent toujours au drame, alors ces gens doivent compter sur leurs talents en espérant qu'il ne leur arrivera rien de fâcheux.

Test : faites un test de Chance quand la meneuse souhaite garder l'issue d'une situation incertaine : par exemple, lorsque le personnage joue à un jeu de hasard. S'il tombe d'une falaise, cela permet de déterminer s'il s'écrase sur les rochers ou atterrit dans l'eau.

Dépenser des points : lors de n'importe quel test de compétence, dépensez un point de Chance pour obtenir une réussite automatique.

Vous regagnez des points de Chance au rythme d'un point par nuit de sommeil.

LA VOLONTÉ

La volonté représente la force intérieure et la rage de vivre du personnage. C'est l'incarnation de sa discipline et de sa maîtrise de soi lorsqu'il affronte des situations difficiles. Tout le monde connaît quelqu'un ayant surmonté une situation par la seule force de sa volonté.

Test : faites un test de Volonté lorsque le personnage doit résister aux dangers qui menacent sa stabilité et sa santé mentales. Par exemple, en cas d'une perte immense, d'un acte d'une violence incroyable, ou d'événements ou de visions surnaturels.

Dépenser des points : grâce à sa retenue et sa volonté, un personnage peut modifier les conséquences d'un test de compétence. Dépensez un point de Volonté pour ajouter une réussite à un test.

Vous regagnez des points de Volonté en cas de réussite critique (5+ réussites sur un même test).

LE COURAGE

Le courage mesure la bravoure d'un personnage et peut vous aider dans son interprétation. Le monde d'**Awaken** regorge d'événements étranges et de sombres situations, mais le moment venu, chacun doit affronter ses peurs.

Test : contrairement aux autres vertus, vous ne pouvez pas dépenser de points de Courage. Lorsque votre personnage affronte ses peurs ou une situation intense, vous pouvez faire un test de Courage. Le résultat du test détermine si votre personnage est paralysé par la peur, prend ses jambes à son cou ou garde son calme.

UTILISER LES VERTUS

Les vertus sont à la fois des indications pour interpréter votre personnage et des outils vous permettant de faire pencher la balance en votre faveur : utilisez-les pour améliorer votre expérience de jeu.

Vous pouvez utiliser les points de Vertu en lançant les dés ou en les dépensant. Lors d'un test de Vertu, le nombre de dés à lancer est équivalent au nombre de points actuels dans la réserve associée. En général, une réussite suffit.

Avant de lancer les dés, vous pouvez aussi dépenser des points de Vertu pour vous assurer que la situation tournera en votre faveur. Mais faites attention, car réduire le nombre de points de Vertu rend les tests plus difficiles, d'autant qu'il n'est pas si facile de regagner des points de Vertu. Utilisez-les avec circonspection. Parfois, les vertus sont les derniers remparts qui maintiennent l'équilibre mental d'un Vassalli : s'ils venaient à s'effondrer, les conséquences pourraient être catastrophiques.

L'ENDURANCE

L'endurance représente la force et la condition physique d'un personnage. Plus un personnage subit de dégâts en combat ou à cause de l'environnement, plus il perd d'endurance et plus il se rapproche du seuil de la mort. Dans **Awaken**, les combats sont mortels. Veillez donc à garder un œil sur votre endurance.

Chaque point de **dégât mortel** réduit votre endurance d'un point ; chaque point de **dégât superficiel** la réduit d'un demi-point. Ainsi, deux dégâts superficiels sont aussi dangereux qu'un dégât mortel.

LES PRODIGES

La véritable puissance des Vassallis se mesure à l'éventail magnifique de pouvoirs surnaturels dont ils disposent. Ces pouvoirs sont les **Prodiges**. Plusieurs théories existent concernant leurs origines, mais la plus répandue veut qu'ils aient été offerts par Azimoth en personne, d'où leur nom.

Les Prodiges sont répartis en **quatre familles** :

ESPRIT

CORPS

ILLUSION

RÉALITÉ

Les Prodiges sont nombreux et représentent les plus puissants pouvoirs au service des Vassallis, faisant d'eux des ennemis redoutables et redoutés.

LA CORRUPTION

Les Prodiges des Vassallis leur confèrent d'immenses pouvoirs, mais il existe un revers à cette médaille : la corruption. Si les gens ordinaires ont peur des Vassallis en raison de leurs Prodiges, les Vassallis, eux, les redoutent à cause des effets qu'ils infligent.

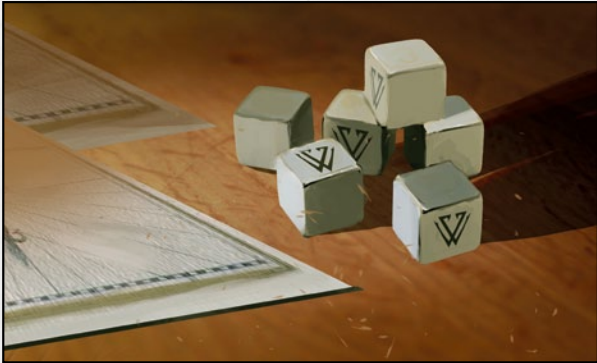
La corruption est la facette la plus dangereuse d'un Vassalli et de ses capacités. Cette souillure de la chair et du sang est une menace perpétuelle, une malédiction qui pèse sur les épaules du Vassalli et qui avilit ses actes.

Lorsque le Vassalli ne parvient pas à maîtriser ses Prodiges, le pouvoir afflue en lui et corrompt tout sur son passage, le corps comme l'esprit.

Certains Vassallis s'inquiètent qu'une corruption trop importante ait une influence néfaste sur leur esprit. Celle-ci ronge la raison et empoisonne les pensées, provoquant différentes formes de démence.

Les Vassallis âgés la connaissent bien, c'est pourquoi ils réfléchissent à deux fois avant d'utiliser leurs Prodiges. Mais résister à la tentation qu'offrent de tels pouvoirs n'est pas chose aisée. De nombreux Vassallis sous l'emprise de la corruption ont vu faiblir leur tolérance à son influence pernicieuse. « La corruption du pouvoir absolu est absolue » : cette devise peut s'appliquer à n'importe qui, mais dans le cas des Vassallis, il s'agit d'une menace qui les mènera droit à l'autodestruction.

COMMENT JOUER



UTILISER LES DÉS

Comme il en a été fait mention précédemment, les dés servent à déterminer les conséquences d'une action. Dans *Awaken*, vous utiliserez des dés à six faces, trouvable dans n'importe quelle boutique spécialisée. Nous vous recommandons de vous procurer au moins 10 dés. Les joueurs peuvent se les prêter, mais plus vous en aurez, mieux c'est.

Lorsque les joueurs lancent les dés pour déterminer les conséquences, on appelle cela un **test**. Il existe plusieurs types de tests, comme les **tests de compétence**, les **tests de Prodige** et les **tests de Vertu**.

Un **rang** est associé à chaque type de test : il s'agit d'un chiffre indiquant le nombre de dés à lancer lors d'un jet. On l'appelle aussi la **réserve de dés**.

LES RÉUSSITES ET LES ÉCHECS

Les 5 et les 6 comptent comme des **réussites**. Si un test a fait au moins une réussite, l'action est réussie et le joueur décrit ce qu'il fait. Sinon, c'est un **échec**.

LES RÉUSSITES CRITIQUES ET LES ÉCHECS DRAMATIQUES

Si vous obtenez cinq réussites ou plus, c'est une **réussite critique**. Dans ce cas, la meneuse décrit le meilleur résultat possible de l'action du personnage, lequel regagne immédiatement un point de Volonté (sans dépasser son score maximum).

Si vous n'obtenez aucune réussite et qu'au moins un des dés a fait 1, c'est un **échec dramatique**. Dans ce cas, la meneuse décrit le pire résultat possible de l'action du personnage, mais s'abstient de le tuer.

Les réussites critiques et les échecs dramatiques ajoutent du piment à l'histoire : ils ne servent pas simplement à récompenser ou à punir les joueurs.

TESTS EN OPPOSITION

Si l'action d'un personnage rencontre une résistance, le joueur doit faire un test en opposition. Lors d'un test en opposition, les deux personnages impliqués font un test avec les mêmes attributs et compétence. Par exemple, un personnage voulant faire trébucher un personnage non-joueur fera un test de Physique + Agilité ; pour résister au croche-patte, le PNJ fera aussi un test de Physique + Agilité.

Le personnage ayant obtenu le plus de réussites remporte l'opposition. En cas d'égalité, le défenseur (le personnage qui s'opposait au test) réussit automatiquement.

En général, il vaut mieux résoudre les conflits par l'interprétation et l'imagination ; mais lorsque cela se révèle compliqué, les tests en opposition deviennent tout désignés.

LES ACTIONS

Une action, c'est ce qu'un personnage peut accomplir grâce à ses compétences. Elle présente généralement une difficulté. Par exemple, crocheter une serrure, s'orienter dans les bois, escalader un mur ou semer une meute de chiens sauvages. Attention, les actions sont réservées aux tâches plus ou moins complexes : ouvrir une porte ou tirer sur une corde ne sont pas des actions, puisque c'est relativement simple à faire.

Pour accomplir une action, suivez les étapes ci-après :

1. DÉCLARER SON INTENTION

Le joueur déclare l'intention de son personnage. La meneuse décide alors si l'action nécessite de lancer les dés ou non. Si les chances d'échec sont très faibles et sans réelles conséquences, il est inutile de faire un test. Si l'échec est possible et peut avoir des conséquences réelles, un test peut être nécessaire.

Voici quelques exemples d'actions nécessitant un test : escalader une surface abrupte, sauter par-dessus un large gouffre, mémoriser une équation complexe, jongler, écouter aux portes, se faufiler ou lancer quelque chose loin et avec précision.

Exemple :

Vanessa la cambrioleuse s'est réceptionnée en silence sur le toit.

Elle fait face à une trappe fermée à clé. Sa joueuse, Kate, décide que Vanessa veut crocheter la serrure.

2. DÉFINIR LA RÉSERVE DE DÉS

La meneuse définit la réserve de dés. Selon la nature de l'action, le personnage combinera généralement les rangs de l'attribut et de la compétence concernés, définissant ainsi le nombre de dés à lancer.

Si un personnage ne possède aucun rang dans la compétence concernée, il lance un nombre de dés équivalent aux rangs de l'attribut concerné.

Exemple :

La meneuse décide que crocheter la serrure puisera dans la réserve de dés de l'attribut Physique et de la compétence Discrétion de Vanessa.

3. DÉCRIRE L'ACTION ET LANCER LES DÉS

Après avoir décrit l'action au mieux, de préférence à la première personne, le joueur lance les dés. Si le joueur a bien décrit son action, la meneuse peut lui accorder des dés bonus (se référer à la règle d'invention ci-après).

Exemple :

Vanessa a un Physique de 5 et une Discrétion de 2. Sa réserve de dés est donc de 5. Kate dit : « Je m'approche prudemment de la trappe pour voir si quelque chose cloche. Je sors mes outils du compartiment caché dans ma ceinture et je les introduis délicatement dans la serrure. Tout en les tournant doucement, je tends l'oreille pour entendre le cliquetis distinctif. »

(Au vu de sa description imaginative et précise, la meneuse octroie deux dés bonus à Kate.) Kate lance 7 dés et obtient 2 réussites, ce qui est suffisant pour crocheter la serrure.

4. DÉCRIRE LES CONSÉQUENCES

Si le joueur a obtenu suffisamment de réussites pour réussir son action, la meneuse en décrit les conséquences. En règle générale, une action nécessite une seule réussite, mais la meneuse peut augmenter ce seuil.

Exemple :

La meneuse : « Tu as réussi ton action. Tu entends un petit cliquetis suggérant que tu es parvenue à crocheter la serrure. Lentement, tu ouvres la trappe et aperçois un escalier en spirale qui s'enfonce dans le noir. »

Exemple d'utilisation de la règle d'invention :

La meneuse : « Après plusieurs heures d'inconscience, tu te réveilles sous les rayons du soleil, le chant tenu des oiseaux dans les oreilles. En ouvrant les yeux, tu comprends que tu es dans une forêt, sans vêtements et sans matériel. »

Le joueur : « Est-ce un endroit que je connais ? »

La meneuse : « Non, désolée. C'est l'une des nombreuses forêts de la région qui n'a rien pour la distinguer des autres. Tu ne vois que des arbres et des buissons. »

Le joueur : « Puis-je utiliser ma compétence Survie pour trouver mes repères ? »

La meneuse : « Oui, tu peux essayer. »

Le joueur : « Je prends le temps d'observer l'environnement, puis je m'approche des arbres pour voir s'ils sont couverts de mousse. »

La meneuse : « Oui, certains sont couverts de mousse. Tu t'en rends compte assez rapidement. »

Le joueur : « Parfait ! La mousse poussant vers le nord, je peux maintenant m'orienter grâce aux points cardinaux. Puis-je déterminer ma position approximative grâce à l'emplacement du soleil et de la mousse ? »

La meneuse : « Pas bête. Tu ne perds pas le nord ! Fais un test de Mental + Survie, avec deux dés bonus pour avoir utilisé la règle d'invention grâce à ton imagination. »

Le joueur : « Merci ! » (Le joueur obtient 4 réussites.)

La meneuse : « Tout en cherchant le soleil, tu aperçois une montagne un peu plus au nord. Grâce à ton test de Survie, tu reconnais la Grande Fracture : tu es à cinq ou dix kilomètres au nord de la Grande Cité de Bit'wa. »

LA RÈGLE D'INVENTION

Les joueurs et la meneuse sont encouragés à coopérer pour créer et développer l'histoire, et à faire appel à leur imagination et leur passion pour le plaisir de tous. Gardez ceci à l'esprit, car il existe une règle qui peut influencer la réserve de dés : la règle d'invention.

Avant de faire un test, et pour peu que le joueur ait fait une description détaillée, pittoresque et inventive de son action, la meneuse peut lui accorder entre 1 et 3 dés bonus pour le remercier de son attitude pro-active. Dans le cas d'une description particulièrement inventive, la meneuse peut même faire l'impasse sur le test : le joueur obtient alors une réussite automatique.

EXEMPLES DE DÉS BONUS :

1 DÉ

Une description courte mais détaillée.

2 DÉS

Une description courte mais détaillée qui traduit bien l'ambiance de la partie et de la situation.

3 DÉS

Une description courte mais détaillée qui traduit bien l'ambiance et qui réjouit les autres joueurs.

RÉUSSITE AUTOMATIQUE

Une description courte mais détaillée qui traduit bien l'ambiance et qui réjouit les autres joueurs au point que tout le monde s'accorde pour dire qu'il devrait s'agir d'une réussite automatique.

LES AUTRES TESTS

Hormis les tests de compétence, il existe d'autres types de tests. Ils sont présentés ici.

LES TESTS DE VERTU

Précédemment, nous avons abordé les situations pouvant nécessiter un test de Vertu : lorsque vous avez besoin d'un coup de chance, que le sang-froid et l'aplomb sont vos meilleures armes face au danger, ou lorsque la peur fait se dresser les cheveux sur votre tête. Lors d'un test de Vertu, le nombre de dés à lancer est équivalent au nombre de points dans votre réserve de vertu.

LES TESTS DE PRODIGE

Lorsqu'un Vassalli utilise un Prodiges, un test de Prodiges est nécessaire. Le joueur lance un nombre de dés équivalent au rang de la **famille de Prodiges** associée.

Il existe deux sortes de Prodiges : les **Prodiges instinctifs** et les **Prodiges affectifs**. Les Prodiges instinctifs sont ceux qu'un Vassalli utilise sur lui-même ; les Prodiges affectifs sont ceux qu'il emploie sur quelqu'un d'autre.

Si le Prodiges est instinctif, il suffira que le joueur obtienne une réussite. S'il est affectif, un test en opposition sera nécessaire.

Il existe un autre type de test détaillé dans la section suivante : le **test de combat**.



Un Ordre en pleine session

LE COMBAT

Awaken a beau faire la part belle à l'interprétation des personnages et à la narration, il arrivera forcément un moment où les personnages devront résoudre une situation par les armes et la violence. C'est un fait historique : le combat est parfois inévitable, c'est pourquoi il a sa place ici.

Dans **Awaken**, les combats reflètent le drame et le chaos de la violence. Ils sont rapides, brutaux et dangereux : les personnages y risquent leur vie dans un affrontement de talent, d'astuce et de force pure. Tous les coups sont permis lorsqu'il s'agit de survivre, même les plus déloyaux. Tout le monde agit en même temps et tout peut mal tourner.

Le système de combat se veut fluide pour ne pas compromettre le rythme de la narration, même lors des affrontements les plus violents ; de plus, il permet aux joueurs d'effectuer de véritables prouesses d'inventivité, en particulier lorsque les Vassallis font appel à leurs Prodiges et leur constitution extraordinaire.

UN TOUR DE COMBAT

Un combat est constitué de plusieurs **tours** où chaque joueur agit en même temps. Le combat étant particulièrement mortel, il peut parfois ne durer qu'un seul tour.

Chaque tour se compose de quatre phases :

1. La phase d'annonce
2. La phase de manœuvre
3. La phase d'engagement
4. La phase de résolution

LA PHASE D'ANNONCE

Les joueurs annoncent les actions que réaliseront leurs personnages lors des deux phases qui suivent, les phases de manœuvre et d'engagement. Ils peuvent se mettre à couvert ou courir, sauter sur un adversaire pour l'attaquer ou utiliser leurs Prodiges : tout est possible.

Rappelez-vous de récompenser les joueurs qui respectent la règle d'invention en décrivant leurs actions dans les moindres détails tout en respectant le ton et l'ambiance de l'histoire.

Les actions immédiates peuvent être effectuées avant d'attaquer. Par exemple, utiliser un Prodiges à effet immédiat, ou effectuer une action mineure, comme parler à un autre personnage. Les autres actions sont plus compliquées et demandent plus de temps, empêchant le personnage d'attaquer.

Si un joueur veut effectuer plusieurs actions, il doit l'annoncer au cours de cette phase. Il doit aussi annoncer s'il veut dépenser des points de Chance ou de Volonté (s'il ne pense pas réussir avec ses seules compétences, par exemple).

Lorsqu'il annonce son attaque, le joueur peut choisir d'attaquer à mains nues, au contact ou à distance.

Un personnage peut attaquer autant de cibles qu'il possède de rangs dans la compétence utilisée pour attaquer. Par exemple, un personnage ayant Mêlée de rang 3 peut attaquer jusqu'à trois cibles dans le même tour avec une attaque de mêlée.

Exemple :

Lors de la phase d'annonce, Samantha décrit ses actions : « Je suis une guerrière prudente, mais l'intimidation peut se révéler utile : l'air féroce, je m'élanche en criant et en agitant mon arme pour intimider le braconnier avant de l'attaquer directement. »

Puisque tout le monde agit en même temps (ou presque), l'ordre d'annonce des actions n'a guère d'importance. Pour autant, un minimum d'organisation peut simplifier les choses. N'importe quel système simple convient (par ordre alphabétique, de droite à gauche, etc.), mais pensez à le modifier d'un tour sur l'autre pour conserver une dynamique intéressante.

LA PHASE DE MANŒUVRE

Lors de cette phase, les joueurs effectuent toutes les actions qui ne sont pas des attaques directes : utilisation de Prodiges, déplacement et manœuvres de combat.

Lorsque l'action d'un personnage a un effet sur un adversaire mais qu'il ne s'agit pas d'une attaque (par exemple, utiliser le Prodiges Sculptesprit, ou employer une manœuvre de combat pour faire trébucher un adversaire), faites les tests en opposition lors de cette phase.

Si une action ne permet pas une action d'attaque dans le même tour (en général, la meneuse aura le dernier mot, bien que certains Prodiges dans les règles complètes le mentionnent clairement), commencez par cette phase et terminez par la phase d'engagement.

Exemple :

Lors de sa phase d'annonce, Sarah a déclaré que son personnage, Ionna, voulait intimider le braconnier avant de l'attaquer. Lors de sa phase de manœuvre, elle fait un test de Social + Expression pour intimider l'adversaire. (Elle aurait pu faire un test de Physique + Expression si son approche avait été différente ou à la discrétion de la meneuse.) Elle réussit son test d'intimidation et la meneuse lui offre 2 dés bonus (grâce à la règle d'invention) pour son test d'attaque à la phase d'engagement.

LA PHASE D'ENGAGEMENT

Tous les joueurs attaquants ou défenseurs font leurs tests de combat.

Le test de combat respecte les étapes suivantes :

- Ajoutez des dés à votre réserve de combat selon l'attaque décrite à la phase d'annonce. (Cf. les détails ci-dessous.) Pour former votre réserve de combat, additionnez vos rangs dans les attributs, compétences et équipements applicables.
- Ajoutez vos dés bonus (grâce à la règle d'invention) ou soustrayez-y vos malus.
- Répartissez vos dés entre l'attaque et la défense comme bon vous semble, afin de représenter au mieux votre attaque.
- Lancez les dés d'attaque et de défense.

La meneuse lance des réserves de combat au même titre que les joueurs, mais pour les adversaires qu'affrontent les personnages.

ATTAQUE DE MÊLÉE ET À MAINS NUES

La réserve de combat pour les attaques de mêlée et à mains nues est la suivante : Physique + Mêlée + Agilité + tout dé bonus octroyé par les armes et l'armure. La réserve de défense doit compter un nombre de dés équivalent au nombre de dés octroyés par l'armure (si l'armure en octroie).

Exemple :

Grégori a Physique 3, Mêlée 2 et Agilité 2. Il manie une épée qui lui confère 2 dés et porte une armure de cuir qui lui confère 2 autres dés. Sa réserve de combat totale pour une attaque de mêlée est de 11. À cause de son armure, le joueur de Grégori doit garder au moins 2 dés en défense et peut répartir le reste comme bon lui semble.

Le personnage peut porter une attaque déchaînée, auquel cas le joueur alloue 9 dés pour l'attaque et en conserve 2 pour se défendre.

Le personnage peut aussi choisir une attaque prudente et défensive, et ne frapper que s'il en a l'occasion : dans ce cas, le joueur alloue 9 dés à la défense et seulement 2 à l'attaque.

Enfin, le personnage peut choisir une défense totale et laisser les autres guerriers plus expérimentés faire leur travail. Dans ce cas, le joueur alloue ses 11 dés à la défense.

En général, un joueur répartit sa réserve de combat le plus équitablement possible, avec un léger avantage pour l'attaque ou la défense en fonction des capacités de son personnage ou de son style de jeu.

ATTAQUES À DISTANCE

La réserve de combat pour les attaques à distance est la suivante : Physique + Armes à distance + tout dé bonus octroyé par les armes et l'armure. Soustrayez un nombre de dés équivalent au nombre d'alliés qui portent des attaques de mêlée ou à mains nues contre votre cible ce tour-ci.

Mis à part cette exception, les attaques à distance fonctionnent exactement comme les attaques de mêlée et à mains nues.

Exemple :

Lors de sa phase d'engagement, Sarah a lancé une réserve de combat de 7 dés + 2 dés bonus grâce à la règle d'invention lors de sa phase de manœuvre. Elle répartit sa réserve de combat en 4 dés d'attaque et 5 dés de défense. Elle lance ses dés : elle obtient 2 réussites pour l'attaque et 1 réussite pour la défense. La meneuse lance les dés pour le braconnier : elle obtient 1 réussite pour l'attaque et 0 réussite pour la défense.

LA RÉSERVE DE COMBAT

La réserve de combat se constitue grâce aux différents rangs d'attributs, de compétences et facteurs d'équipement. Une fois tous les rangs et les bonus additionnés, vous obtenez le nombre de dés à lancer pour l'attaque et la défense.

LA PHASE DE RÉOLUTION

Lors de cette phase, les joueurs et la meneuse comparent leurs réussites pour calculer les dégâts, puis la meneuse décrit les conséquences.

CALCUL DES DÉGÂTS

Les joueurs qui participent au combat comptent le nombre de dés d'attaque et de défense qu'ils ont lancés ; la meneuse fait de même.

Chaque réussite sur un dé de défense annule une réussite sur un dé d'attaque. Après avoir soustrait les dés de défense, les dés d'attaque restants infligent un nombre de dégâts équivalent.

Exemple :

Le joueur attaquant a obtenu 4 réussites pour l'attaque et 2 réussites pour la défense. La meneuse, qui joue son adversaire, a obtenu 2 réussites pour l'attaque et 2 réussites pour la défense. Ses 2 réussites de défense réduisent les réussites d'attaque de l'attaquant par 2. Il reste 2 réussites. Le personnage inflige donc 2 dégâts à l'adversaire ; l'adversaire n'inflige aucun dégât au personnage car le joueur a obtenu 2 réussites de défense, annulant les 2 réussites d'attaque de l'adversaire.

Si plusieurs personnages attaquent une même cible, comparez le total de leurs réussites d'attaque contre la défense de la cible.

Un personnage attaque deux adversaires et obtient 5 réussites d'attaque et 2 réussites de défense. Le premier adversaire obtient 2 pour l'attaque et 1 pour la défense ; le second, 2 pour l'attaque et 0 pour la défense. Le total d'attaques des adversaires est de 4 contre la défense du personnage de 2.

Le personnage répartit ses 5 réussites sur les deux adversaires comme suit : 3 sur le premier et 2 sur le second. En soustrayant la défense à l'attaque, le personnage inflige 2 dégâts au premier adversaire ($3 - 1 = 2$) et 2 dégâts au second ($2 - 0 = 2$). Cependant, le personnage a été déconcentré par les deux adversaires et subit 2 dégâts de leur part ($4 - 2 = 2$).

Si un personnage attaque plusieurs adversaires et qu'il inflige suffisamment de dégâts pour en tuer

un, appliquez les dégâts restants à l'un des autres adversaires. Cela rend le combat plus fluide, plus dynamique et plus grandiose.

La meneuse peut dissimuler ou non ses jets de dés et les statistiques de ses personnages non-joueurs : les garder secret peut renforcer le suspense à mesure que le combat se prolonge.

Exemple :

Quand Ioanna a attaqué le braconnier, elle a obtenu 2 réussites d'attaque et 1 réussite de défense. Sa joueuse compare ses résultats à ceux de la meneuse, qui lance les dés pour le braconnier (1 réussite d'attaque et 0 réussite de défense). Ioanna inflige 1 dégât ($2 - 1$) au braconnier, lequel manque Ioanna car elle a une réussite de défense ($1 - 1 = 0$).

Ensuite, la meneuse décrit la situation : « Tu t'élançais vers le braconnier en agitant ton épée dans tous les sens et en poussant un cri féroce. Pris de frayeur, il baisse son épée, ce qui te permet de le blesser à l'épaule. »

Lorsque la meneuse évalue une situation, prenant en charge de nombreux adversaires et leurs réussites d'attaque, elle peut décider que seuls certains adversaires parviennent à blesser le personnage, que chacun inflige quelques dégâts, ou qu'ils ont tous raté leur attaque à l'exception d'un seul, qui frappe le personnage de toute sa force : tout est question de perspective et de contexte.

Vu le pouvoir que possède la meneuse sur le déroulement de l'histoire et des situations, charge à elle de l'utiliser avec parcimonie et toujours dans l'optique de favoriser les personnages et l'histoire.

LES MANŒUVRES DE COMBAT

Voici quelques exemples des manœuvres de combat le plus souvent annoncées. Ces exemples s'inspirent de la règle d'invention, qui a été pensée pour éviter les tableaux inutiles, les complications et le feuilletage permanent du livre à la recherche de « cette fameuse règle ». La meneuse peut faire preuve de souplesse pour chaque valeur énoncée, alors ne vous sentez pas prisonnière d'un carcan de chiffres.

Il est impossible de faire une liste de toutes les manœuvres et prouesses imaginables, mais ces exemples vous serviront d'inspiration et vous aideront à comprendre leur fonctionnement et leur utilisation dans de nombreuses situations.

LES MANŒUVRES DE COMBAT RAPPROCHÉ

ATTAQUE SOURNOISE

Pour attaquer une cible qui n'est pas aux aguets, le personnage compare ses réussites d'attaque aux réussites de défense (la réserve de combat de la cible est équivalente à son Armure + Physique). Par exemple, un personnage peut utiliser le Prodiges Ombre mouvante pour se rendre invisible. S'il attaque une cible qui n'est pas en alerte, le défenseur (avec son Armure de 1 et son Physique de 2) lance une réserve de combat de 3 pour sa défense. De surcroît, il ne peut pas riposter dans le même tour.

ACROBATIE

Qu'il s'agisse de sauter par-dessus une table, d'enjamber des obstacles ou d'utiliser l'environnement à bon escient, les acrobaties méritent d'être récompensées selon la règle d'invention. La plupart du temps, l'acrobatie s'effectue avec Physique + Agilité. Si votre acrobatie fait partie de votre attaque, la meneuse peut vous accorder un nombre de dés bonus équivalent au nombre de réussites de votre test d'acrobatie, pour un maximum de 3. Bien sûr, l'utilisation de la règle d'invention peut augmenter vos chances de réussite encore davantage.

LES ATTAQUES À DEUX ARMES

Si vous attaquez avec deux armes, ajoutez un dé supplémentaire à votre réserve de combat.

CROCHE-PIED

Pour faire trébucher votre adversaire, faites un test en opposition de Physique + Mêlée contre Physique + Agilité.

Réussite – Le personnage trébuché et s'étale par terre. Il se relèvera au prochain tour. Le personnage ne peut pas attaquer immédiatement après s'être relevé. Un personnage qui attaque lorsqu'il subit un croche-pied n'ajoute pas de dés d'Agilité à sa réserve de combat.

Échec – Vous ratez votre attaque et ne pouvez vous défendre qu'avec un nombre de dés équivalent à votre Armure + Physique. En cas d'échec critique, vous tombez à terre.

SAISIE

Pour vous saisir d'un adversaire et l'immobiliser, faites un test de Mêlée et ignorez les réussites de défense. Si vous obtenez au moins 1 réussite d'attaque et que vous ne subissez aucun dégât, vous parvenez à maîtriser l'adversaire.

Réussite – Jusqu'au prochain tour, l'adversaire ne peut plus rien faire hormis des tests en opposition pour se libérer (Physique + Agilité contre Physique + Agilité). Un personnage saisi peut seulement lancer un nombre de dés de défense équivalent à son Armure + Physique.

Échec – Vous ratez votre attaque et ne pouvez vous défendre qu'avec un nombre de dés équivalent à votre Armure + Physique.

Échec dramatique – Vous tombez à terre (Cf. Croche-pied).

DÉSARMER

Pour désarmer un adversaire, faites un test en opposition de Physique + Mêlée contre Physique + Mêlée.

Réussite – La cible est désarmée.

Échec – Vous ratez votre attaque et ne pouvez vous défendre qu'avec un nombre de dés équivalent à votre Armure + Physique.

Échec dramatique – Vous êtes désarmé.



L'art des Prodiges

LES MANŒUVRES À DISTANCE

VISER

En restant immobile et en vous concentrant uniquement sur votre visée, vous obtenez un bonus de 2 dés d'attaque à votre test de combat.

COUVERT

En vous mettant à couvert, vous obtenez des dés de défense bonus pour votre test de combat en fonction de la qualité du couvert.

Couvert partiel (à genoux derrière un muret)	1 dé
Couvert acceptable (jusqu'à la taille)	2 dés
Couvert total (jusqu'à la poitrine)	3 dés

COMPLICATIONS

AVEUGLEMENT

Un personnage aveuglé peut subir des malus en combat. Les attaques de mêlée et à mains nues nécessitent plus de 5 réussites. Si une attaque est réussie, calculez les dégâts normalement, puis soustrayez les réussites de défense aux réussites d'attaque. Les Prodiges spécifiques comme Sens accru ou Intangibilité peuvent atténuer cet effet (selon la nature de l'aveuglement, à la discrétion de la meneuse) en réduisant le nombre de réussites nécessaires à 3.

Les attaques à distance échouent automatiquement.

Un personnage aveuglé peut seulement lancer un nombre de dés de défense équivalent à son Armure + Physique.

ÉTOURDI/SONNÉ

Un personnage étourdi ou sonné perd toutes ses actions pour le restant du tour et peut seulement lancer un nombre de dés de défense équivalent à son Armure + Physique ; il ne peut pas attaquer. Si un personnage a déjà effectué ses actions le tour où il se retrouve étourdi ou sonné, il perd toutes ses actions lors du prochain tour.

À TERRE

Un personnage à terre peut se relever en réussissant un test de Physique + Agilité. Autrement, il peut se relever en ne faisant rien d'autre lors de ses phases de manœuvre et d'engagement.

Un personnage à terre n'ajoute pas son Agilité à sa réserve de combat ; de surcroît, il peut seulement lancer un nombre de dés de défense équivalent à son Armure + Physique.

ENDURANCE

L'**endurance** représente les réserves d'énergie d'un personnage. Les Vassallis ont beau être plus difficiles à tuer que les humains, ils sont aussi vulnérables au danger que n'importe qui.

L'endurance est la différence majeure entre les Vassallis et les gens du commun : les Vassallis sont plus résistants et peuvent encaisser davantage de dégâts que les humains normaux. Leur métabolisme est également plus rapide.

Le tableau d'endurance sur la feuille de personnage permet de surveiller l'endurance et l'état du personnage. Plus celui-ci subit des dégâts, plus sa force vitale s'amenuise jusqu'à la mort pure et simple.

Chaque personnage possède quatre niveaux d'endurance. À chacun est associé un état physique, ainsi qu'un niveau lié à l'état mourant. Lorsque vous subissez des dégâts, cochez les cases de droite à gauche pour représenter votre affaiblissement progressif.

CONDITION PHYSIQUE

Remarque : Dans ce kit, à l'exception des états mourant/mort, les autres états n'ont aucune conséquence mécanique. Ce n'est pas le cas dans le livre de base.

FORME OLYMPIENNE

La meilleure condition physique possible, dépassant celle des Vassallis ordinaires. Le personnage n'a reçu qu'une ou deux égratignures mineures, voire aucune. Il en faudra plus que ça pour le faire tomber.

NORMAL

Le personnage est aussi bien portant que n'importe quel autre Vassalli. Peut-être souffre-t-il de quelques bleus, mais il reste bien au-dessus de tout être humain.

BLESSÉ

Le personnage est dans le même état qu'un humain normal, mais apparaît diminué par rapport à ses pairs. À moins de triompher de son prochain combat, il va au-devant de graves blessures.

MOURANT/MORT

Le personnage est à l'article de la mort et a besoin d'aide au plus vite. Selon son Physique, son endurance peut devenir négative jusqu'à atteindre son rang de Physique. (Par exemple, un personnage de Physique 3 meurt lorsque son endurance atteint -3.) Quel que soit le rang de Physique, un personnage meurt forcément à -4.

TYPES DE DÉGÂTS

Lorsqu'un personnage ne parvient pas à repousser une attaque, il est fort probable qu'il subira des dégâts, ce qui fera diminuer son endurance. Pour chaque réussite d'attaque de l'adversaire au-delà de son seuil de réussites de défense, le défenseur subit un dégât.

Les armes infligent deux types de dégâts : les dégâts **superficiels** et les dégâts **mortels**.



Un conflit sanglant entre des Colosses et des Vargans

LES DÉGÂTS SUPERFICIELS

Les coups de poing et les traumatismes contondants infligent des dégâts superficiels. Bien qu'ils n'entraînent pas une mort instantanée, l'accumulation de dégâts superficiels peut estropier un personnage. Une telle accumulation est dangereuse, car elle peut rapidement se transformer en dégâts mortels.

2 dégâts superficiels équivalent à 1 dégât mortel.

Parmi les attaques infligeant des dégâts superficiels, on compte les coups de poing, les armes improvisées dénuées de lame et les armes contondantes légères, comme les bâtons.

LES DÉGÂTS MORTELS

Les dégâts mortels (DM) provoquent des blessures et constituent une menace sérieuse. Les armes de guerre, comme les épées, les flèches et les armes lourdes, ainsi que les menaces élémentaires, comme le feu et certains Prodiges, infligent toutes des dégâts mortels.

Les dégâts mortels peuvent rapidement ôter la vie à l'adversaire, ou le mutiler au point de le laisser pour mort, alors faites attention en combat.

ANNOTATION DES DÉGÂTS

Notez les dégâts que vous subissez sur le tableau d'endurance de votre feuille de personnage.

Il existe deux sortes de cases par ligne, comme le montre l'exemple : les cases supérieures représentent les dégâts mortels ; les cases inférieures représentent les dégâts superficiels.

RÉCUPÉRATION

Un Vassalli récupère 1 point d'endurance après une bonne nuit de sommeil.

Suite à un test de Médecine (pour panser des plaies, par exemple), il récupère instantanément 1 point d'endurance et en regagne 3 supplémentaires après s'être reposé, tout ça grâce au pouvoir qui coule dans ses veines.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE COMBAT

1. LA PHASE D'ANNONCE

Les joueurs annoncent les actions que réaliseront leurs personnages lors des phases de manœuvre et d'engagement. Appliquez la règle d'invention aux descriptions détaillées et imaginatives.

2. LA PHASE DE MANŒUVRE

Les joueurs effectuent des manœuvres et des actions mineures, comme parler, et utilisent leurs Prodiges instinctifs et à effet immédiat. Ces actions peuvent octroyer des dés bonus lors de la phase d'engagement grâce à la règle d'invention.

3. LA PHASE D'ENGAGEMENT

Les joueurs et la meneuse répartissent leurs dés entre l'attaque et la défense. Ensuite, ils les lancent et comptabilisent leurs réussites.

4. LA PHASE DE RÉOLUTION

La meneuse évalue la situation et décrit les conséquences avec l'aide des joueurs.

LES DÉPLACEMENTS ET LA DISTANCE

Dans *Awaken*, la question de la distance est très simple. On parle soit de **courte distance**, soit de **longue distance**.

La **courte distance** est d'environ 3 mètres. Le combat au corps-à-corps a lieu à courte distance.

La **longue distance** est d'environ 10 mètres. Un personnage peut la parcourir au cours d'une action d'attaque. Aucune règle ne régit la distance spécifique de déplacement d'un personnage.

Awaken n'est pas un JdR de calcul mental. Il se veut intuitif. En l'absence de danger spécifique ou d'un terrain périlleux, un personnage doit pouvoir dégainer son arme (phase de manœuvre), courir vers un adversaire (phase de manœuvre) et l'attaquer (phase d'engagement) au cours du même tour.

Les personnages peuvent franchir des distances raisonnables lors d'un seul tour, à moins d'être gênés dans leur déplacement ; la meneuse a toujours le dernier mot.

Normal 

Exemple d'annotation des dégâts : Les grosses cases représentent les dégâts mortels tandis que les plus petites représentent les dégâts superficiels. Deux dégâts superficiels équivalent à un dégât mortel.

EXEMPLE DE COMBAT

Bien. Vous vous trouvez dans une ruelle sombre. La pluie tombe à verse comme si les nuages voulaient noyer le monde et ses habitants. La seule source de lumière vient des lampes à Résine un peu plus loin, dans la rue principale. La silhouette enténébrée que vous suiviez a disparu, comme si elle avait échappé à votre filature. Mais en étudiant les alentours, vous sentez qu'on vous observe. Quand vous vous retournez, deux hommes encapuchonnés se tiennent face à vous : ils ressemblent à celui que vous pourchassiez. « On vous croyait plus malins que ça », dit le premier d'un ton moqueur. « Les héros sont tombés bien bas », renchérit l'autre avec la même arrogance. Ils dégainent leurs armes et semblent se crispier sous leurs atours. Le combat est imminent. Que faites-vous ?

PHASE DE DÉCLARATION

Mark : « Mon personnage, Kairan, souffre encore des blessures qu'il a reçues par le passé : j'aimerais activer mon *Prodige Régénération* puis attaquer l'adversaire le plus proche. Je m'y prends prudemment, en l'attaquant de loin avec mon arc. »

Lilly : « Je dégaine ma dague et j'utilise *Télékinésie* pour attaquer l'un d'eux. Mon personnage, Vestée, maîtrise parfaitement les *Prodiges de Réalité*. »

Luke : « Mon personnage, Gartan, s'attaque au plus proche avec sa hache. Y a-t-il un objet dans l'allée sur lequel je peux monter ? »

La meneuse : « Tu vois un bloc de pierre près d'un des murs. Sûrement un banc. »

Luke : « Je m'élance vers le banc pour prendre appui dessus afin de sauter sur l'ennemi. J'utiliserai mon élan pour le frapper avec ma hache aussi fort que possible. »

La meneuse : « Très bonne manœuvre ! Voyons ce qui va se passer. »

PHASE DE MANŒUVRE

La meneuse : « Mark, fais-moi un test de *Corps* pour activer ton *Prodige de Régénération*. »

Mark : « D'accord. J'utilise mon deuxième niveau de *Régénération*. (Il lance les dés.) C'est réussi ! »

La meneuse : « Parfait ! Tu as activé ta *Régénération* et tu sens un changement se produire en toi. Sous tes yeux, tes blessures se couvrent de croûtes et tu jurerais sentir les tissus repousser rapidement. Tu peux effacer 2 dégâts mortels de ton tableau d'endurance. »

Mark : « Ragaillardî, j'encoche une flèche avec calme et assurance. »

La meneuse : « Lilly, tu dégaines ta dague mais dans cette situation, ta *Télékinésie* compte comme une attaque : elle attendra la prochaine phase. »

Lilly : « Pas de souci, je comprends. »

La meneuse : « Cependant, tu ressens la puissance se répandre en toi alors que tu t'appêtes à propulser ta dague à travers la ruelle jusqu'à ton adversaire. Luke, fais-moi un test de *Physique* + *Agilité* pour voir si tu ne glisses pas sur le banc humide. »

(Luke effectue un test de manœuvre de combat car son personnage saute pendant la phase de manœuvre.)

Luke : « Allez, c'est parti ! (Il lance les dés.) Ouais ! 2 réussites ! »

La meneuse : « Super ! Tu t'élances vers le banc de pierre en agrippant fermement ta fidèle hache. »

PHASE D'ENGAGEMENT

La meneuse : « Bien, Gartan s'est élancé et a sauté dans les airs pour tenter de porter un coup de hache. Avant de faire ton test, ajoute deux dés car tu as fait une description détaillée de ton action et tu as obtenu 2 réussites à ton test d'*Agilité*. »

(Si une manœuvre fait partie d'une attaque, la règle d'invention octroie un nombre de dés bonus équivalent au nombre de réussites de la manœuvre, pour un maximum de 3.)

Luke : « Génial ! »

La meneuse : « Lilly, pour ton test d'attaque à distance, utilise ton rang de *Prodige de Réalité* plutôt que ton rang de *Physique*, et retire un dé car Luke est au contact. »

(Les attaques à distance subissent un malus équivalent au nombre d'alliés au contact avec la cible.)

Lilly : « D'accord. »

La meneuse : « *Mark, ton Prodige de Régénération est à effet immédiat : tu peux attaquer. Fais un test d'Arme à distance. Tu subis le même malus que Lilly car Luke est au contact.* »

Mark : « *C'est parti !* »

(Tout le monde lance ses dés.)

La meneuse : « *Bien, comptabilisons les réussites !* »

Mark : « *J'ai une réserve de combat de 7 : j'ai lancé 5 dés d'attaque et 2 dés de défense. J'ai obtenu 3 réussites sur le jet d'attaque et 1 réussite sur le jet de défense. J'attaque le type à gauche.* »

Luke : « *Ouais ! J'ai obtenu 4 réussites d'attaque et 2 de défense ! J'attaque le type à droite, qui est plus proche du banc de pierre.* »

Lilly : « *Pas terrible. Seulement 2 en attaque et 1 en défense. J'attaque le type à gauche, comme Mark.* »

PHASE DE RÉOLUTION

La meneuse : « *Bien, j'ai lancé les dés pour vos adversaires. Le premier a obtenu 2 en attaque et 0 en défense. Le second a obtenu 1 réussite en attaque et 1 en défense. Voici ce qu'il se passe : alors que Gartan bondit dans les airs, Kairan décoche une flèche et Vestée propulse sa dague grâce à son Prodige.*

Les deux ennemis font face à la hache de Gartan et laissent leurs flancs exposés. La hache retentit bruyamment contre la lame du premier : elle s'enfonce dans son épaule gauche et lui tranche le bras net. Ta hache continue sur sa lancée : un autre fracas retentit, elle est déviée par l'arme du second. »

(Les 4 réussites de Luke ont infligé 4 dégâts à son adversaire, qui avait 0 en défense. Les 2 réussites de Luke ont annulé les 2 dégâts de son ennemi. Maintenant, Luke a 0 en défense.)

Luke : « *Wouah, super !* »

La meneuse : « *Le premier homme tombe à terre, agonisant, tandis que le second parvient à te poignarder de la pointe de son épée : tu étais vulnérable car ta hache t'a fait perdre l'équilibre lorsque l'autre l'a déviée de son épée. Tu subis 1 dégât.* »

(Le personnage de Luke a vaincu son premier ennemi, mais sa défense n'était plus suffisante pour annuler l'attaque du second. L'ennemi avait 1 réussite d'attaque et a donc infligé 1 dégât au personnage de Luke.)

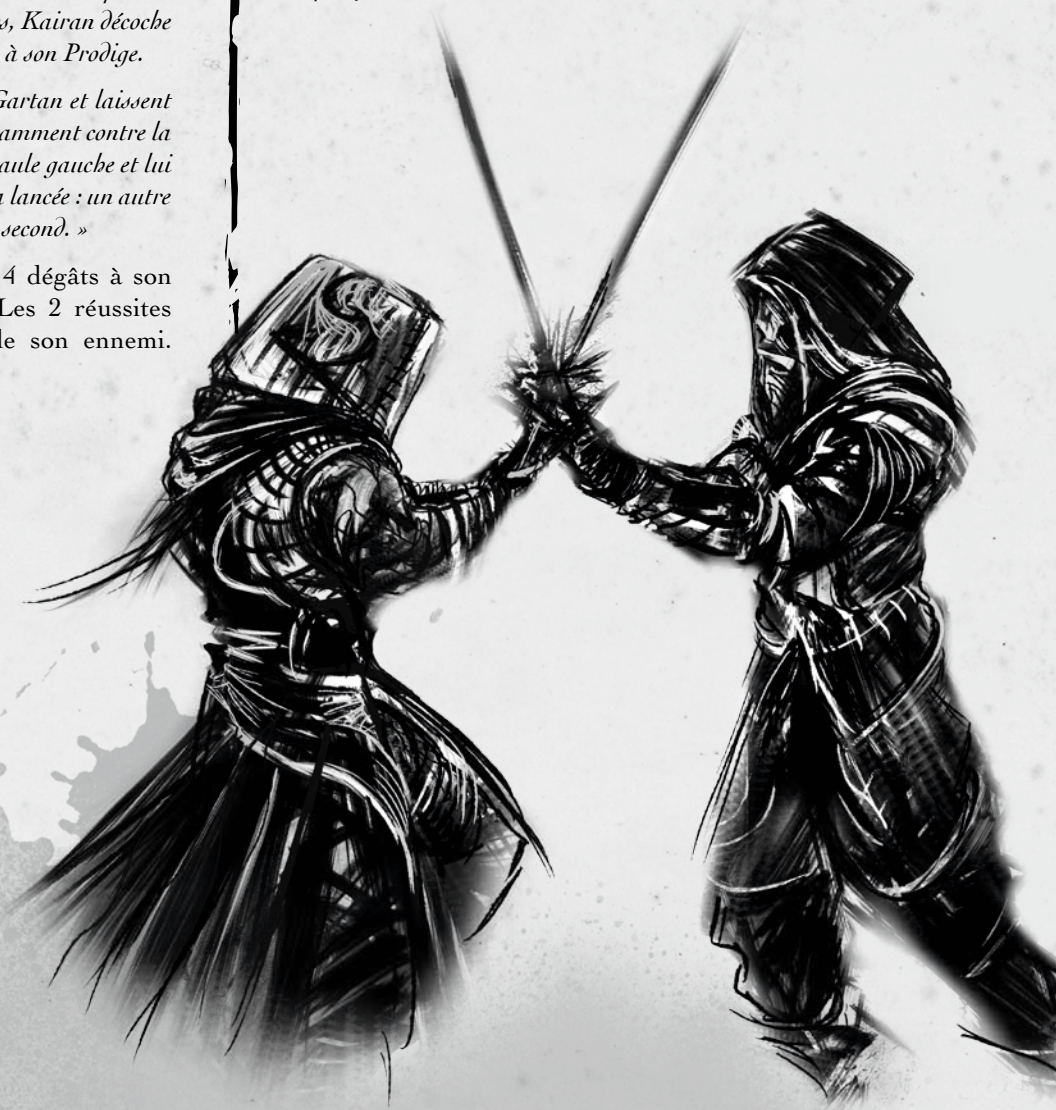
Luke : « *Domage...* »

La meneuse : « *Mais alors que la pointe de l'épée pénètre ton épaule droite, la flèche de Kairan et la dague de Vestée atteignent chacune leur cible respective : la nuque de l'homme pour l'une, son cœur pour l'autre.* »

(Lilly a obtenu 2 réussites et Mark, 3. Le deuxième adversaire n'avait qu'1 en défense : il subit donc 4 dégâts puisqu'il ne pouvait en encaisser qu'un seul.)

Lilly et Mark : « *On est trop forts !* »

La meneuse : « *La flèche lui tranche les cordes vocales et l'attaquant s'écroule dans une flaque d'eau avec un petit "plouf".* »



PRÉMICES

Prémices est une aventure conçue pour un groupe de quatre personnages débutants. Vous pouvez aussi utiliser les personnages pré-tirés proposés en annexe.

Il s'agit d'une préquelle au scénario fourni dans le livre des règles. En amont des événements présentés dans **Les Brumes de la Vallée de Kring**, les personnages vont déjà se confronter au Baron Grando et à ses sinistres manigances. Ils vont aussi découvrir l'existence d'un culte mineur et devoir gérer sa sinistre maîtresse.

SYNOPSIS

ACCROCHE

La grande cité de **Sirin** connaît actuellement des troubles. Les autorités ont des difficultés pour s'approvisionner en Résine. Même si la situation n'est pas encore connue du grand public, il y a de quoi s'inquiéter. Les Ordres respectifs des personnages leur demandent de prêter main forte au Tribunal local.

INTRODUCTION

En route vers Sirin, les personnages passent une mauvaise nuit. Un rêve commun et inquiétant gâche leur repos. Le lendemain, ils contrecarrent une tentative d'enlèvement à l'encontre du fils d'une exploitante de Résine. Ils l'escortent jusqu'à sa mère.

CHAPITRE I

Les personnages découvrent l'exploitation et son personnel. L'ambiance est tendue. Des accidents inexplicables ont eu lieu. La propriétaire explique avoir subi récemment des pressions pour vendre. Le groupe va devoir démasquer le traître infiltré.

CHAPITRE II

Les personnages découvrent qu'autre chose a cours au sein de l'exploitation. Un pacte lie la propriétaire à une antique créature forestière. La créature est aussi la Gardienne de cette partie de la forêt. Un culte est organisé autour d'elle. Les personnages pourront s'allier à la créature ou au contraire l'éliminer.

CHAPITRE III

Un autre sbire du Baron passe à l'attaque avec pour objectif de faire signer de force la vente à la propriétaire ou de ravager l'exploitation pour rendre impossible toute livraison de Résine.

CONCLUSION

Si les personnages ont réussi à préserver l'exploitation, ils pourront accompagner un petit convoi de Résine vers Sirin. En cas d'échec, ils devront fuir pour survivre.

INTRODUCTION : JEUNE HOMME EN DÉTRESSE

Ce scénario débute *in medias res* alors que les personnages sont en chemin vers Sirin.

Lors d'une halte nocturne, ils font un même rêve inquiétant : ils sont perdus au cœur d'une sombre forêt inconnue. Ils se sentent épiés. Une lourde respiration se fait entendre tout autour d'eux. Alors qu'ils errent dans ce véritable labyrinthe forestier, ils sont attirés par une énorme souche. Les personnages sont persuadés que la chose qui les observe et qu'ils entendent respirer s'y trouve. Ils se réveillent alors brutalement, choqués, avec l'étrange impression d'avoir perçu quelque chose...

Perturbés, les personnages reprennent leur chevauchée. Nous sommes au mois de Letnik, soit au début de l'été. Ils traversent une forêt sous un soleil de plomb (elle ne ressemble pas à la forêt hostile de leur rêve). Sirin est encore à deux bons jours. La chaleur est accablante. Le temps est lourd.

Soudain, les bruits d'une échauffourée éclatent. Des cris de détresse se font entendre. Un combat a lieu non loin. Qu'ils arrivent discrètement ou non (éventuel test de Discrétion), les personnages découvrent un attelage stoppé par une barricade de fortune.

Un garde grièvement blessé fait face à une bande de malandrins. L'un d'eux reste en retrait, un arc à la main. Le soldat protège un adolescent apeuré. Celui-ci s'est réfugié sous le chariot. Le cadavre d'un cocher gît sur le sol. Une flèche transperce sa poitrine. Alors que les personnages découvrent la scène, le garde meurt embroché. Une autre brute se dirige vers l'adolescent avec une corde et un capuchon à la main.

Le jeune homme bien vêtu remarque les personnages, il les supplie de l'aider au nom d'Azimoth. Même s'ils sont impressionnés par l'arrivée des personnages, les brigands sont bien décidés à ne laisser personne intervenir.



Profitez de cette introduction pour rappeler ce qui amène les personnages ici. Vous pouvez paraphraser le texte ci-dessous :

« Vous vous remémorez les raisons de votre périple. La cité de Sirin connaît depuis peu des difficultés liées à son approvisionnement en Résine. La ville, comme toutes les autres Grandes Cités de l'Alliance, a besoin au quotidien de cette substance aux propriétés extraordinaires. La Résine est utilisée dans de nombreux secteurs : médical, ingénierie, communication, transport, etc. Rien de clair n'explique cette pénurie ! Pour le moment, l'information est étouffée par les officiels. Vos Ordres respectifs vous ont envoyés afin que vous vous mettiez collectivement au service des autorités locales. On vous attend au Tribunal de Sirin. »

Sirin est une des cinq villes fondatrices de l'Alliance. Elle est située sur les rives de la rivière Yadren. Sirin a été détruite lors de la Grande Guerre contre les Vargans puis reconstruite. Certains disent qu'elle a été sacrifiée par l'Alliance pour permettre aux autres cités d'organiser leur défense. Les ruines de l'ancienne cité

font face à la nouvelle depuis l'autre côté du fleuve, elles abritent la population la plus pauvre.

Les pré-tirés proposés viennent de Sirin ou de Jorgun. Jorgun est quant à elle une cité prospère et réputée pour sa beauté. Son port fluvial est impressionnant. La cité est une alliée historique de Sirin. Lieu de villégiature, elle attire les riches et les puissants.

N'hésitez pas à mettre en scène un court flashback pendant lequel les mentors, la famille, ou les supérieurs des personnages interviennent pour les missionner.

Invitez les joueurs à présenter et à décrire leur alter ego.

Si les joueurs ont des questions concernant le manque de Résine, restez vague et faites-leur comprendre que la situation actuelle reste inexpliquée. Au sujet du rêve, il ne leur a laissé qu'une sinistre impression. Concernant la région forestière qu'ils traversent, il s'agit d'un territoire extérieur à la limite de la zone d'influence de Sirin.

Ce premier combat ne devrait pas poser de problème. Profitez-en pour expliquer les règles d'affrontement. Leur but est de faire découvrir aux joueurs les dons fantastiques de leurs Vassallis. Attention malgré tout à la corruption ! Si un personnage en acquiert, prenez soin de décrire le malaise ressenti. La corruption ne doit pas être un phénomène anodin.

LES RAVISSEURS

(2 de base dont l'archer + 1 par personnage)

Un ramassis de brutes à la petite semaine. Leurs tenues et leur armement sont hétéroclites. En sous-effectif, ils fuient comme des lâches.

SOCIAL 1	MENTAL 1	PHYSIQUE 3
Expression	Érudition	Agilité 1
Empathie	Artisanat	Mêlée 2
Rhétorique	Médecine	Discrétion 1
Représentation	Savoir	A. à distance (3)
Négoce	Perception 2	Survie 1

ENDURANCE 4

Pas d'armure

Épée courte ou gourdin clouté +1 (Arc +1)

MAINS NUES 6

AU CONTACT 7

À DISTANCE 3 (7)

Seul l'archer possède une compétence de Armes à Dis. (indiquée entre parenthèses)

Si les personnages font des prisonniers, ils pourront les interroger. Les Vassallis apprendront que les voyous ont été recrutés par un inquiétant étranger (le Lynx – voir plus loin à son sujet – qui a caché son statut de Vassalli en se grimant) dans une taverne nommée **Le Coq bleu**. L'établissement est situé à **Trois Pierres**, un village proche. L'homme était visiblement un guerrier. Il était pressé. Il les a grassement payés pour qu'ils se postent ici afin d'attaquer un chariot que l'homme leur a bien décrit. Les malandrins étaient chargés d'enlever le jeune citoyen qui se trouvait à l'intérieur. Les bandits devaient ensuite séquestrer celui-ci dans une grange abandonnée près du village et attendre patiemment de nouveaux ordres (le temps que Vazari et le Lynx fassent chanter Ivna). Ils n'en savent pas plus.

Au cas où les personnages décideraient de se rendre à Trois Pierres, ils n'en apprendraient pas plus. Personne ne pointe le bout de son nez à la grange.

Si les personnages s'intéressent aux morts, en fouillant le corps du cocher, ils découvriront une petite bourse cachée contenant un ducat d'or. Une belle somme ! Cela laisse supposer que le cocher a été payé pour dévoiler son itinéraire, son horaire, etc. (C'est effectivement le cas.)

Après les hostilités, **Zarek Bogchok** se présente. C'est un jeune homme de 17 ans, blond et sympathique. Il est bien éduqué. Pieux, il se montre très respectueux. Il explique qu'il vient de Sirin où il effectue ses études en art religieux auprès du **Cercle**. Il rend visite comme tous les mois et demi à sa mère, **Ivna**. Celle-ci est la propriétaire d'une exploitation proche de Résine. **Leonid**, le père de Zarek, est mort il y a quelques années de maladie et depuis c'est sa mère qui dirige l'entreprise. Zarek est bouleversé par l'attaque. Pourquoi ces brigands lui en voulaient-ils ? Les personnages devraient quant à eux déjà faire un lien entre leur mission et le fait qu'il soit le fils d'une exploitante de Résine...

Zarek demande au groupe de bien vouloir l'escorter jusqu'à sa mère. S'ils acceptent (ce qui est plus que probable au vu de leur mission liée à la Résine), le trajet de deux bonnes heures jusqu'au filon se déroulera sans problème malgré un orage qui commencera à gronder.



CHAPITRE I : RÉSIGNÉS ?

Ce premier chapitre est assez ouvert. Les personnages vont être confrontés à la tension que développe Vazari. Le but de l'agent du Baron est de faire céder Ivna afin qu'elle accepte de vendre. Les personnages vont sans doute contrecarrer ce plan. Ils vont aussi découvrir les anciennes croyances locales. En tant que meneuse de jeu, vous allez devoir suivre les idées de votre groupe tout en mettant en scène les événements principaux.

Alors qu'ils progressent vers l'exploitation, les personnages remarquent que la forêt autour d'eux change peu à peu. Elle s'épaissit et devient plus sombre. Les arbres sont plus grands et tortueux... Ces bois ressemblent de plus en plus à ceux de leur rêve. D'étranges colifichets faits de pierres, de plumes et d'ossements sont suspendus dans les branches. Cette région reculée verse encore dans les anciennes croyances (un test adapté d'Érudition le confirme, de même si Zarek est questionné : il s'agit d'objets liés aux antiques traditions populaires de la région et au culte des esprits des forêts).

Les personnages découvrent une exploitation de Résine modeste mais active située au cœur de ce bois étrange. De nombreux arbres géants sont présents à cet endroit (pensez à des séquoias). C'est au creux de leurs branches les plus hautes qu'apparaît la ressource si précieuse. Les personnages distinguent d'ailleurs l'éclat d'une luminescence verdâtre dans leur ramage. Des échafaudages spéciaux sont disposés autour des troncs. Des ouvriers encordés et aidés de crampons escaladent les géants verts pour y récolter la Résine. L'opération à plus de cinquante mètres de hauteur est périlleuse. Il est étonnant que la Résine apparaisse ici et ainsi. La plupart du temps, on la trouve bien plus au nord.

Un campement est installé au centre des arbres. Il rassemble deux grandes tentes servant de baraquements pour les ouvriers et une autre centrale, plus chic. Un barnum abrite un réfectoire et une cambuse. L'installation spartiate doit pouvoir bouger selon l'endroit prospecté.

L'exploitation rassemble 27 personnes :

- **Ivna Bogchok**, la propriétaire et la mère de **Zarek**
- **Pior**, un jeune et brillant spécialiste de la Résine issu de Sirin
- **Kog**, le sévère contremaître
- 2 chasseurs jouant aussi le rôle de gardes : le vieux **Buchka** et sa fille borgne **Kiga**
- **Jyr**, le cuisinier et intendant alcoolique
- **Kel**, son aide un peu simplet
- 20 ouvriers (dont le traître **Vazari**)

À leur arrivée, les personnages peuvent remarquer sous l'un des arbres une tombe fraîche (il s'agit de celle de **Tonnerre** – voir plus loin à ce sujet).

Ivna émerge de la tente centrale alors que la pluie commence à tomber. C'est une femme forte et musclée. Ivna porte ses longs cheveux poivre et sel en tresse serrée dans laquelle des perles, des plumes et des anneaux de bois sont entremêlés. Cette quadragénaire en impose. Ivna est surprise de voir son fils débarquer avec des Vassallis ! Zarek salue sa mère sobrement. Leur relation est distante. Le jeune homme présente le groupe tout en expliquant les circonstances de son arrivée inhabituelle.

Le personnel se rassemble peu à peu. Tout le monde est intimidé par les Vassallis. Les ouvriers sont des non-citoyens issus des villages les plus éloignés du territoire extérieur de Sirin. Seuls Ivna, Pior et Jyr sont des citoyens marqués. Tout le monde a l'air inquiet. Ivna a le visage fatigué. L'ambiance est tendue.

Alors que l'orage éclate, Ivna invite les personnages dans sa tente. Zarek s'étonne de ne pas y voir la belle statuette d'Azimoth qu'il avait offerte à sa mère lors de sa dernière visite. La réflexion, à laquelle Ivna ne répond pas, jette un froid entre eux deux. Les personnages peuvent noter la présence de divers colifichets. Une odeur d'encens flotte dans l'air (test de Perception). Ivna semble partager les coutumes locales.

Ivna ne cache pas que son exploitation connaît actuellement une situation compliquée. Elle explique que deux incidents troublants ont eu lieu la veille. Un ouvrier, Rogar, est mort, victime d'une chute.

La nuit auparavant, Tonnerre, le chien des chasseurs, est mort lui aussi. Si les personnages se montrent persuasifs (test d'Expression ou d'Empathie), Ivna évoquera une proposition de rachat qu'elle a refusée récemment. Elle craint qu'il y ait un lien entre son refus et ces accidents. La tentative d'enlèvement de Zarek ne fait qu'augmenter ses soupçons. Ivna explique que cette proposition émanait d'un marchand, un dénommé **Yuri**. Ivna lui a clairement expliqué qu'elle ne souhaitait pas vendre. Ce Yuri l'aurait très mal pris en disant qu'un jour ou l'autre elle n'aurait plus le choix. Ivna est convaincue que ce marchand n'était qu'un intermédiaire. La propriétaire est au courant des rumeurs sur les difficultés d'approvisionnement. Elle raconte que depuis une année environ, nombre de ses confrères ont cédé sans explication leur entreprise. Aujourd'hui, elle suppose que c'est ce fameux Yuri qui est derrière tous ces rachats. Selon ses estimations, Yuri, ou plutôt son patron, possède à présent la majorité des exploitations proches de Sirin. Quoi qu'il en soit, Ivna ne s'explique pas la mort de Rogar et du chien.

Alors que la pluie tombe drue dehors, Pior pénètre dans la tente ! Il annonce un autre problème : les réserves de nourriture sont gâtées. Jyr vient de s'en apercevoir. Pour Ivna, c'est une très mauvaise nouvelle.

Dans le réfectoire, le cuisinier est ivre de rage. Il s'en prend violemment à Kel. Le pauvre ne sait pas quoi répondre. Il répète que les conserves étaient en bon état lors de son dernier inventaire. Un ouvrier tente tant bien que mal d'apaiser la dispute. Il s'agit de ce brave Vazari... Kog débarque à son tour et appelle au calme. Si les personnages interviennent, tout le monde se taira.

Vazari approche les personnages. L'ouvrier confie qu'une telle multiplication d'incidents est impossible. Le traître compte semer la zizanie et brouiller les pistes. Son but est de diriger au besoin les soupçons vers Kog. En cas de pépin, il a prévu d'empoisonner le contremaître en faisant croire à un suicide en laissant une fausse lettre où celui-ci s'accuserait de tous les méfaits par jalousie envers Ivna.

Vazari n'a rien du serpent que l'on voit venir à des kilomètres. C'est un professionnel. Ses parents étaient de riches marchands qui ont été condamnés à mort par le Tribunal de Sirin pour avoir vendu de la contrebande à des barbares des Territoires Inexplorés. Orphelin, Vazari a développé une haine féroce envers l'Alliance et Sirin. Il a déjà travaillé pour **Rosaria**, la mystérieuse organisation secrète qui souhaite dans l'ombre renverser l'Alliance.

VAZARI « TROIS DOIGTS »

(à la main gauche)

Sympathique au premier abord, Vazari est un homme solide aux traits bien dessinés.

SOCIAL 3	MENTAL 2	PHYSIQUE 3
Expression 3	Érudition 1	Agilité 2
Empathie 2	Artisanat 2	Mêlée 3
Rhétorique 1	Médecine 1	Discrétion 3
Représentation 1	Savoir 2	A. à distance 2
Négoce 1	Perception 3	Survie 1

ENDURANCE 5

Pas d'armure

Dague +1

MAINS NUES 8

AU CONTACT 9

À DISTANCE 5

Via Yuri, le Baron lui a demandé d'assister le Lynx. Vazari tient du criminel romantique. Il a un idéal, même si celui-ci est déviant.

Vu leur statut, les personnages peuvent interroger tout le monde. Cependant, Vazari veille au grain et n'hésite pas à faussement les orienter.

À partir de la découverte des denrées avariées, les personnages ont toute latitude pour mener leur investigation (role-play adapté et tests liés de Perception, d'Expression, de Discrétion, d'Empathie...).

Vous trouverez ci-dessous les éléments fournis par le personnel :

LA FROIDEUR DES RELATIONS ENTRE ZAREK ET IVNA

Zarek est un fervent croyant. Ivna semble bien moins intéressée que lui par la foi d'Azimoth. Interrogé, le jeune homme est gêné. Il explique que sa mère et feu son père sont des gens proches des anciennes traditions locales. Zarek parle alors d'anciens cultes vénérant d'obscurs esprits de la forêt. Le jeune homme zélé ne comprend pas que l'on puisse se tourner vers une autre foi que celle splendide d'Azimoth. Cette différence fondamentale a créé un véritable clivage entre ses parents et lui.

LES CROYANCES LOCALES

Les ouvriers sont peu loquaces à ce sujet. Les personnages sont des élus d'Azimoth, il paraît difficile d'aborder avec eux les anciennes traditions qui sortent du dogme officiel. Les personnages remarquent que beaucoup arborent des colifichets, à l'instar d'Ivna. Quelques-uns sont tatoués d'entrelacs au poignet, comme des racines ou des ronces. Ivna recrute en majeure partie son personnel parmi ses ouailles ou des sympathisants locaux du culte.

LA PRÉSENCE DE LA RÉSINE DANS LES ARBRES

Pior explique qu'une telle apparition est étrange mais finalement on en sait encore trop peu sur cette fabuleuse matière. Il explique que c'est le père de Zarek qui a découvert ce filon peu de temps après avoir acquis cette partie de la forêt. Quelle chance !

LA DIFFÉRENCE FLAGRANTE ENTRE LES BOIS ALENTOUR ET LE RESTE DE LA FORÊT

La question est taboue. Pour le personnel, la forêt est sacrée et protégée par des esprits puissants.

LA MORT DE ROGAR

L'ouvrier a fait une chute mortelle lorsque son baudrier a cédé. Si celui-ci est examiné, il présentera des traces discrètes de sabotage. Les attaches ont été travaillées afin de céder progressivement (test de Perception et/ou d'Artisanat).

LA MORT DE TONNERRE

Buchka ne s'en remet pas. Kiga rêve de venger son frère de cœur (test d'Empathie pour amadouer ces rudes chasseurs). Ils ont retrouvé Tonnerre mort au petit matin, le jour de la chute de Rogar. Kiga est persuadée que leur chien a été empoisonné. Pendant la nuit, l'animal avait aboyé à plusieurs reprises mais les chasseurs n'avaient rien remarqué. Le soir, après le couvre-feu, personne n'est censé circuler. Les chasseurs laissaient Tonnerre en liberté dans le camp afin qu'il serve de sentinelle.

LA CAMBUSE

Jyr est un alcoolique notoire mais c'est un homme droit. Kel est un simplet loin de toute mauvaise pensée. Jyr avoue qu'il ne surveille pas vraiment les vivres. Il a plutôt confiance. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'il laisse les ouvriers les plus méritants aller chercher du rab.

Vazari est venu chercher du rabla la veille de la mort de Tonnerre. Il a confectionné une friandise empoisonnée avant d'aller saboter le harnais de Rogar.

Quelques jours auparavant, il a proposé discrètement à Kel de l'aider à faire l'inventaire des réserves. Il en a profité pour éventer la majorité des victuailles. Kel peut livrer cette information. Attention : si on utilise un don mental sur son esprit déjà fragile, Kel deviendra un légume !

KOG

Le contremaître paraît franc et dévoué, même s'il n'est pas toujours d'accord avec les choix commerciaux d'Ivna. Des disputes peuvent avoir lieu.

PIOR

Le fougueux expert se passionne pour la Résine. Il déteste aussi les **Vargans**. Pour lui, trop de gens pensent à tort qu'ils sont liés à la fabuleuse substance. Pior est proche des **Fils de Sirin**. En secret, il est amoureux d'Ivna mais il n'ose le lui avouer en raison de leur différence d'âge.

VAZARI

Vazari faisait partie de l'équipe de Rogar. Le sympathique ouvrier, embauché il y a peu et originaire de Sirin, cache dans un arbre creux une fiole de poison, une dague du meilleur acier, du charbon pour se camoufler et du répulsif contre les chiens. S'il est démasqué, il privilégiera la fuite. Acculé, il se défendra mais ne combattrait pas jusqu'à la mort. Vazari ne cache pas sa haine envers Sirin et l'Alliance mais il tentera de passer un accord pour sauver sa peau. Il ne connaît pas directement le Baron mais il sait que lui-même travaille pour ce personnage énigmatique. Il a été recruté par Yuri en son nom. Vazari avoue ne pas être le seul agent en action. Actuellement, un dangereux Vassalli nomade qui se fait appeler le Lynx campe non loin de là. Mais Vazari ne sait pas où exactement. Le Lynx doit recevoir prochainement du renfort sous la forme d'une petite troupe de mercenaires. C'est lui qui est derrière la tentative d'enlèvement de Zarek. Il a été obligé d'utiliser de vulgaires gros bras pour cette opération car il devait retrouver et guider les mercenaires attendus. Vazari explique que leur timing est serré car une rencontre capitale pour le Baron doit avoir lieu bientôt entre Yuri et les autorités de Sirin. Cependant, Vazari n'en sait pas plus. Comme l'enlèvement de Zarek a échoué, Vazari parie que le Lynx va passer à l'attaque.

CHAPITRE II : LA GARDIENNE

ATTENTION : CE CHAPITRE PEUT S'IMMISER AU CŒUR DU PREMIER SELON LES AGISSEMENTS DES PERSONNAGES.

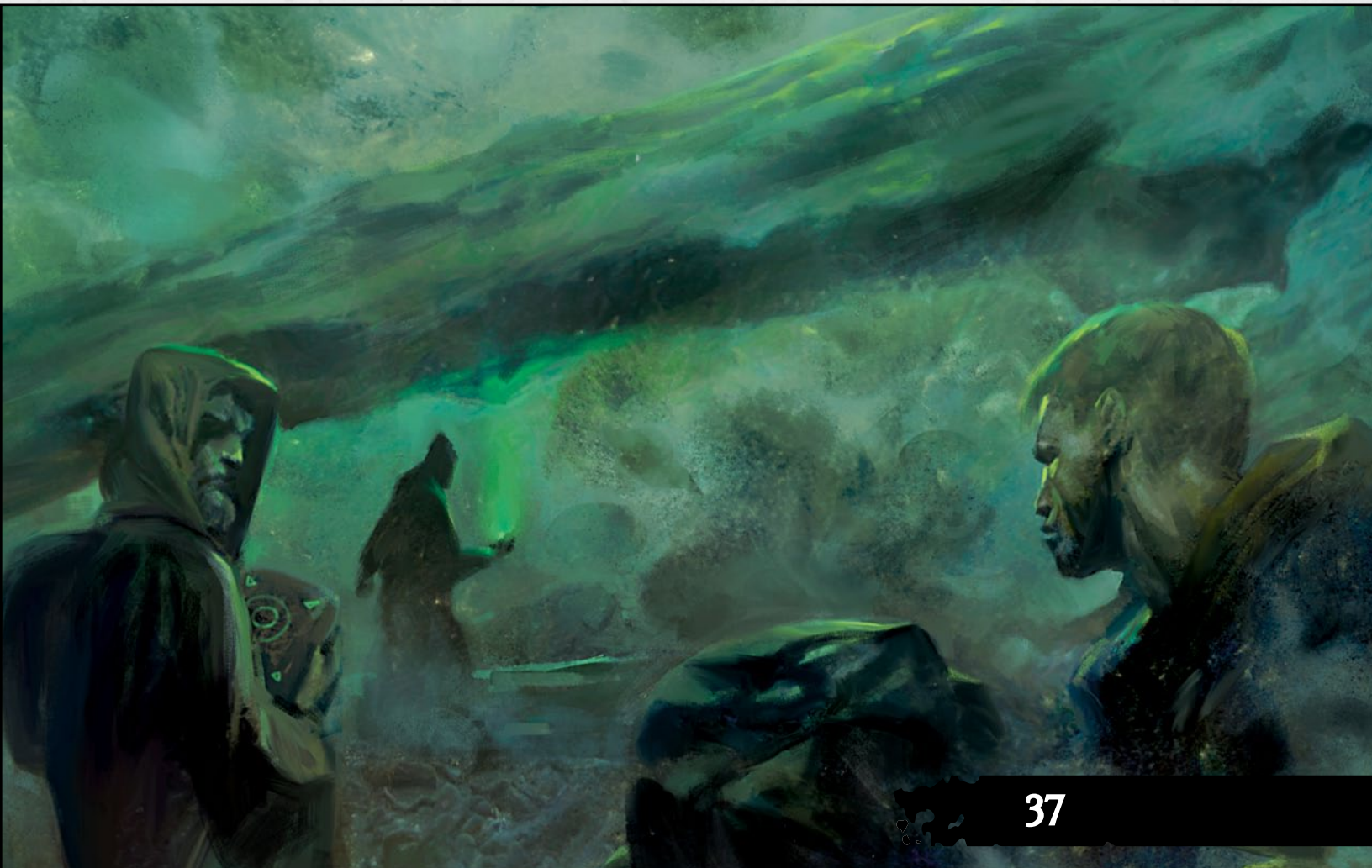
Tout comme son mari avant elle, Ivna est la maîtresse du petit culte local des **Enfants-Racines**. Celui-ci est issu des antiques croyances de cette partie éloignée des territoires extérieurs de Sirin. Les Enfants-Racines vénèrent une créature forestière mystérieuse qu'ils nomment **la Gardienne**. La créature accepte le culte que les hommes lui rendent car elle y trouve un bénéfice à travers les sacrifices d'animaux qui lui sont offerts. Les Enfants-Racines la nourrissent et la préservent des autres hommes qui pourraient vouloir la chasser. En contrepartie, la Gardienne conseille et protège ses adorateurs. Elle a conclu un pacte avec ses « prêtres », Ivna et avant elle Leonid. C'est elle qui leur a dévoilé l'existence de la Résine à cet endroit précis du bois et a fait d'eux des gens riches. En contrepartie, la secte a augmenté ses sacrifices.

Notez que le Baron n'est pas au courant de l'existence de ce culte et de cette créature.

Face aux événements, Ivna va demander de l'aide à sa protectrice. Profitant du fait que les Vassallis sont occupés (à vous de voir à quel moment exactement), Ivna sort discrètement du camp. Elle se rend dans l'autre de la Gardienne. Les personnages peuvent tenter de l'intercepter lors de son départ ou lors de son retour (test de Perception). En effet, ils devraient avoir compris qu'au-delà des pressions commerciales, il y a autre chose de pas très clair au sein de l'exploitation, et garderont ainsi un œil sur Ivna.

Confondue, Ivna avoue être la prêtresse du culte mineur. Elle craint que l'exploitation disparaisse car si la secte ne pouvait plus offrir de sacrifices à la Gardienne, comment celle-ci réagirait-elle ? Punirait-elle ses adeptes ? Tournerait-elle son appétit vers les villages ? Désespérée, Ivna accepte de mener les personnages à sa déesse.

La futaie est le cœur lugubre du bois étrange où se situe l'exploitation. Sur les troncs, d'anciens symboles sont gravés. Des colifichets votifs sont suspendus aux branches. L'endroit est inquiétant. De loin en loin, des carcasses ou des ossements d'animaux finissent de se décomposer (les restes des sacrifices).



Une souche gigantesque et creuse marque l'entrée de l'ancre de la Gardienne. Il s'agit de celle du rêve troublant des personnages ! En son centre, un puits obscur descend dans les profondeurs souterraines. Sur place, Ivna scande un chant guttural. Après quelques minutes, dans un bruit de craquements et de raclements, la Gardienne émerge enfin.

La créature est méfiante vis-à-vis des Vassallis mais pas forcément hostile. La Gardienne est un être primitif. Rusée, elle veut avant tout satisfaire son appétit. Selon l'attitude des personnages, elle sera prête à négocier et à apporter son soutien. Elle comprend que les manigances actuelles à l'encontre de ses adorateurs seront à terme dangereuses pour elle.

LA GARDIENNE

Cet être végétal est humanoïde. Haute de près de 3 mètres et d'allure féminine, la Gardienne est constituée d'un agglomérat de racines, de ronces et de mousse. Sa silhouette est inquiétante. Des scolopendres venimeuses l'habitent. Elle s'exprime d'une voix profonde.

SOCIAL 1	MENTAL 2	PHYSIQUE 5
Expression 1	Érudition	Agilité 3
Empathie	Artisanat	Mêlée 3
Rhétorique	Médecine	Discretion 3
Représentation	Savoir	A. à distance
Négoce	Perception 3	Survie 3

ENDURANCE 10

Armure naturelle +2
Griffes +2

MAINS NUES 15

GRIFFES 15

AU CONTACT 13

À DISTANCE 7

Près de son ancre, la Gardienne régénère 1 point d'Endurance par round.

La Gardienne peut transformer instantanément son bras gauche en un long fouet de ronces, ce qui lui permet d'attaquer ses adversaires à distance.

Une fois par round, la Gardienne peut propager une nuée de scolopendres sur un adversaire engagé au combat avec elle. Celui-ci subit dès lors un malus de 2 dés pendant deux rounds à toutes ses actions en raison des morsures douloureuses des insectes.

Des personnages dévots peuvent aussi tenter d'éliminer cette créature si peu en adéquation avec les préceptes de l'Église.



CHAPITRE III : DÉFENDRE OU PÉRIR

Vazari démasqué ou non, la Gardienne contactée ou non, le Lynx va passer à l'attaque car le temps presse.

L'exploitation n'a rien d'un camp retranché. Le personnel est non-combattant. Si une troupe armée débarque comme semble le penser Vazari, cela risque de tourner au massacre. Ivna est prête à tout pour défendre sa propriété. Les personnages vont devoir organiser la bataille à venir. Zarek est prêt à combattre. Azimoth n'abandonne jamais les siens ! Les ouvriers sont partagés. Seuls les Enfants-Racines les plus fervents sont à 100 % derrière Ivna, les autres ont peur pour leur vie. Les personnages vont devoir remobiliser les troupes (test de Rhétorique). Concernant Pior, Kog, Buchka, Kiga, et Jyr, ils sont prêts à en découdre.

Les personnages ont peu de temps pour élaborer une stratégie de défense. Le personnel connaît bien les environs. Les ouvriers sont compétents et durs à la tâche. Bien dirigés (test d'Expression), ils peuvent accomplir des merveilles.

Voici quelques possibilités parmi d'autres :

- Creuser des fossés
- Planter des pieux

- Positionner des ouvriers dans les arbres avec différents projectiles : pierres, bûches, poix, etc.
- Faire le compte des plus costauds et leur distribuer le peu d'armes disponibles : haches, pioches, barres à mine, etc.
- Prévoir des caches et des petites embuscades
- Préparer des pièges et un système d'alarme

S'ils ont obtenu l'aide de la Gardienne, la créature fantastique sera un sacré atout : elle interviendra dans la bataille.

Les personnages peuvent aussi décider d'évacuer l'endroit afin de rejoindre Sirin. Malheureusement, le Lynx leur coupera la route le lendemain et attaquera sans pitié le petit convoi.

Les Vassallis peuvent aussi décider de jouer la carte de la vitesse et de la discrétion en sauvant uniquement Ivna et son fils. Ils laisseront alors l'exploitation aux griffes du Lynx qui la ravagera.

Ils peuvent aussi vouloir tendre un piège au Lynx en organisant un faux rendez-vous avec Vazari ou une tout autre manœuvre ingénieuse.

En résumé, les joueurs ont une belle marge de liberté.



Concernant l'attaque proprement dite, le Lynx et ses hommes arrivent au petit matin, le surlendemain de l'arrestation ou de la mort de Vazari (et quoi qu'il en soit, après l'entrevue avec la Gardienne). Ils comptent prendre le camp par surprise.

Voici le plan assez simpliste du Lynx : ses hommes approchent du camp discrètement à l'aube puis chargent avec pour objectif de faire le plus de dégâts possible et de ne laisser aucun survivant.

LE LYNX

Ce Vassalli sauvage a rejeté son nom lorsqu'il est devenu un nomade. Il sert depuis peu le maître de la Vallée de Kring. Le Lynx a le corps marqué par les stigmates noirs de sa corruption. Il se bat jusqu'à la mort et préfère rire comme un fou plutôt que livrer une quelconque information.

SOCIAL 2 MENTAL 2 PHYS. 4 (5)

Expression 1	Érudition	Agilité 3
Empathie	Artisanat	Mêlée 3
Rhétorique 1	Médecine	Discrétion 4
Représentation	Savoir	A. à distance 1
Négoce	Perception 3	Survie 2

ENDURANCE 7

Cuir +1
Griffes +2

MAINS NUES 11 (14)

AU CONTACT 11 (12)

À DISTANCE 6 (7)

PRODIGES

Corps 2 (3) / Pics d'os rang 2
Illusion 2 / Dissimulation rang 2
Esprit 1 / Serviteur rang 1

Le Lynx possède une fiole de Miel (un mélange de sang de Vargan et d'alcool) qu'il utilisera pour améliorer ses capacités physiques lors de la bataille (Phy 5 et Corps 3).

Grâce à son Prodiges de Pics d'os, le Lynx fait croître ses ongles qui deviennent des griffes acérées. Son Prodiges d'Illusion lui permet de se cacher et de se déplacer dans les ombres sans pouvoir être repéré. Son Prodiges de serviteur lui permet de donner un ordre bref : « saute », « crie », « lâche », etc.

De son côté, le Vassalli reste à l'écart et utilise ses capacités extraordinaires de camouflage pour investir le camp. Il cherche à récupérer Ivna pour lui faire signer de force un acte de vente.

Selon le plan du groupe, cette tactique de base va être bouleversée. Si le Lynx est éliminé, les mercenaires fuiront. De même s'ils perdent plus de la moitié de leur effectif. Ils ne sont pas suicidaires, ce sont des professionnels. Si la Gardienne est présente, les mercenaires fuiront après seulement trois pertes.

En cas d'affrontement, votre but n'est pas de simuler une escarmouche de manière réaliste mais de livrer le récit haletant d'une bataille difficile. Mettez surtout en scène un ou deux combats significatifs : entre les personnages et des mercenaires ou contre le Lynx, escorté ou non. N'oubliez pas la présence de la Gardienne !

Si vous avez besoin de connaître le résultat d'une opposition entre des ouvriers et des soldats, effectuez un test opposé de 2 dés pour le personnel contre 3 pour la troupe du Lynx. Allouez un bonus d'un dé au personnel ou aux mercenaires selon d'éventuelles circonstances avantageuses. Si le plan des personnages est ingénieux, n'hésitez pas à offrir un succès automatique et à décrire comment le personnel se débarrasse de quelques soldats isolés. Bref, laissez-vous guider par l'action et la narration !

LES 10 SOUDARDS

Ces soldats de fortune craignent le Lynx. Ils sont relativement bien équipés.

SOCIAL 1 MENTAL 1 PHYSIQUE 3

Expression	Érudition	Agilité 2
Empathie	Artisanat	Mêlée 2
Rhétorique	Médecine	Discrétion
Représentation	Savoir	A. à distance 2
Négoce	Perception 2	Survie 1

ENDURANCE 4

Armure de cuir +1
Épée +2
Arc +1 (4 archers au total)

MAINS NUES 8

AU CONTACT 10

À DISTANCE 7

CONCLUSION : SIRIN EN CRISE

Il faut espérer que les personnages l'emportent. Si ce n'est pas le cas, la fuite reste possible car le Lynx se concentre sur l'installation. Certes, il aime faire couler le sang mais si le camp adverse est défait, il s'en tiendra aux ordres.

Les personnages peuvent finir cette aventure mal en point. L'exploitation peut avoir été saccagée et son personnel décimé.

En cas de victoire, les personnages auront l'opportunité d'escorter une cargaison de Résine vers Sirin. La quantité récoltée n'est pas suffisante pour désamorcer la crise mais cet acte auréole le groupe d'un certain prestige.

Si le Lynx est vivant, interrogé de force par un Prodige mental, il confirmera travailler pour le mystérieux Baron mais n'aura aucune idée de qui il est ni où il réside. Le nomade a toujours reçu ses ordres via Yuri.

Si elle a survécu, Ivna remerciera le groupe. Les personnages se sont faits une alliée. Il en est de même pour Zarek. En tant que meneuse de jeu, vous pourrez faire de nouveau intervenir ces protagonistes et les Enfants-Racines dans vos futures aventures.

Rien n'empêche un personnage ambitieux de rallier Ivna et le culte à la cause privilégiée de son Ordre ou à son seul bénéfice personnel...

Peut-être que ce scénario a été aussi l'occasion pour un personnage de tisser des liens privilégiés avec un autre protagoniste : la Gardienne, Pior, Kog, l'un des ouvriers, etc. **Awaken** est un jeu de relations et de factions. N'oubliez pas non plus Vazari qui, s'il a survécu, peut devenir lui aussi un personnage non-joueur récurrent.

Les personnages devront peut-être remettre aux autorités Vazari et/ou le Lynx. Ils connaissent aussi le nom d'un autre agent essentiel travaillant pour le mystérieux Baron : Yuri.

Quid de la Gardienne également ?

Quoi qu'il en soit, le trajet jusqu'à Sirin se fait sans encombre supplémentaire. À l'approche de la cité, les personnages voient briller la rivière **Yadren**. La lutte contre le Baron ne fait que commencer, ils sont attendus au Tribunal.

À suivre dans le livre de base d'**Awaken**...



Nom : Arno

Personnalité : secret

Origine : Maître d'armes

Ordre : Morana

Attributs

SOCIAL

MENTAL

PHYSIQUE



Compétences

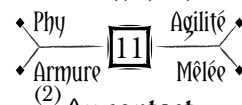
- Expression [1]
- Empathie []
- Rhétorique []
- Représentation []
- Négocio [1]

- Érudition []
- Artisanat []
- Médecine [1]
- Savoir []
- Perception [3]
- Vue

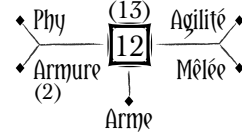
- Agilité [2]
- Mêlée [3]
- Épée
- Discrétion [1]
- Armes à Distance [2]
- Lancer
- Survie []

Combat

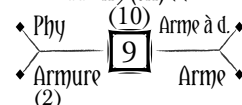
Mains nues



Au contact



À distance



Normal	[1][6][2]	[1][5][2]	[1][4][2]	
Blessé	[1][3][2]	[1][2][2]		
Grièvement blessé	[1][1][2]	[1][0][2]		
Mourant/Mort	[-1]	[-2]	[-3]	[-4]

Endurance 7

CHANCE

- [1]
- [2]
- [3]
- [4]
- [5]

Vertus



VOLONTÉ

- [1]
- [2]
- [3]
- [4]
- [5]

COURAGE

Prodiges

CORPS : 2 (constitution supérieure)
2 (régénération)

- **Constitution supérieure au rang 2** : Arno peut renforcer temporairement mais de manière extraordinaire ses capacités physiques (+2 points en Attribut Physique).
- **Régénération au rang 2** : Arno peut se soigner seul (2 points d'Endurance récupérés par heure).

Corruption

Équipement

- Nécessaire de voyage
- Cotte de mailles (+2)
- Épée longue (+2)
- Deux dagues de jet (+1)

Richesse [3]

Biographie

Arno est né à Bit'wa, la Grande Cité militaire du Nord. Il est le fils bâtard d'un officier supérieur et d'une catin. Pour autant, responsable, son père a toujours veillé à sa bonne éducation alors que sa mère le considérait juste comme un moyen d'obtenir un peu d'argent de la part de son géniteur. Arno a vécu entre la rue et le manoir de son père. Son enfance fut tourmentée car partagée entre deux mondes.

Lorsque son père fut traîtreusement assassiné suite à une sombre histoire d'avancement d'un jeune prétentieux, Arno devint un Vassalli. Sa révélation fut subite et extrêmement douloureuse. Déjà adulte et spadassin émérite, louant son épée au plus offrant dans les bas quartiers de la ville, Arno y vit un signe pour venger celui qui avait toujours pris soin de lui. Il traqua et élimina les responsables. Obligé de fuir Bit'wa pour échapper à des représailles, le jeune homme rejoignit Morana puis la cité de Jorgun. Depuis, Arno y œuvre comme maître d'armes. Il forme les plus jeunes recrues de l'Ordre mais il ne rechigne à accomplir en direct diverses missions dangereuses.

Récemment, son supérieur, le Maître Marchand Garff, l'a convoqué dans son office et lui a ordonné de se mettre au service du Cercle pour escorter à Sirin un autre jeune Vassalli nommé Vladitch. Garff aimerait aussi en apprendre plus sur les rumeurs qui circulent à propos des soucis que connaîtrait actuellement Sirin.

Réputation Morana 2

Nom : Vladitch

Personnalité : soupçonneux

Origine : Investigateur

Ordre : Cercle

Attributs

SOCIAL

MENTAL

PHYSIQUE



Compétences

- Expression 2
- Empathie 2
- Mensonges
- Rhétorique 2
- Représentation
- Négocio

- Érudition 2
- Droit
- Artisanat
- Médecine
- Savoir 2
- Perception 2

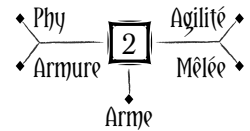
- Agilité
- Mêlée
- Discretion 2
- Filature
- Armes à Distance
- Survie

Combat

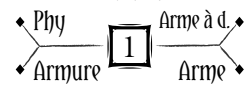
Mains nues



Au contact



À distance



Normal	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 2
Blessé	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 2	
Grièvement blessé	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 2	Endurance 4
Mourant/Mort	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> -4



Prodiges

ESPRIT : 2 (servitude)
ILLUSION : 2 (disparition)

- **Servitude au rang 2** : Vladitch est capable d'asservir une autre personne et de se faire obéir d'elle en lui donnant des ordres relativement complexes : *garde cette porte, va m'acheter une belle tenue, lâche ton arme et retourne au chariot*, etc.
- **Disparition au rang 2** : Vladitch est capable de se fondre dans les ombres et de s'y déplacer sans être repéré.

Corruption

Équipement

Nécessaire de voyage
Dague (+1)

Richesse 3

Biographie

Vladitch est orphelin. Il a été abandonné bébé aux portes d'un monastère d'Azimoth proche de Jorgun. Son enfance fut difficile au sein de l'institution sévère. Son temps était consacré aux tâches domestiques ou à l'étude des textes sacrés. Destiné à devenir un moine anonyme, la vie de Vladitch bascula lorsque son premier stigmatte apparut, durant la visite exceptionnelle du Hiérophante de Jarillo au monastère. Le jeune homme fut dès lors introduit au sein du Cercle et rapidement dirigé vers la faction traditionaliste des Porteurs d'Anneau. Vladitch possède une foi fervente envers Azimoth et les écrits sacrés de Zois. Pour autant, ce n'est pas un fanatique mais un esprit brillant et pieux.

Aujourd'hui, Vladitch est devenu un enquêteur expérimenté qui a à cœur de déjouer toutes les manigances contre l'Église et le Cercle, voire en leurs seins. À Jorgun, il pourchasse la corruption sous toutes ses formes, de la simple malversation financière à la plus impie des hérésies.

Récemment, son supérieur, le Chevalier Leonid, lui a demandé de se joindre à d'autres Vassallis en partance pour Sirin. Ensemble, ils doivent se mettre au service des autorités de la cité proche qui font face à un étrange problème d'approvisionnement en Résine.

Le Chevalier a présenté à Vladitch un autre Vassalli, lié à Morana, un maître d'armes nommé Arno. Celui-ci sera son garde du corps pour l'occasion mais aussi en cas de besoin son éventuel bras armé.

Réputation Tribunaux 1 - criminels 1

Nom : Marielle Aconov

Personnalité : ambitieuse

Origine : Noble

Ordre : Siebog

Attributs

SOCIAL

MENTAL

PHYSIQUE



Compétences

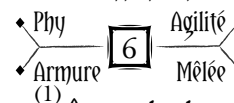
- Expression Manipulation **3**
- Empathie Sentiments **2**
- Rhétorique
- Représentation Danse **1**
- Négoce

- Érudition **2**
- Artisanat
- Médecine
- Savoir **2**
- Perception

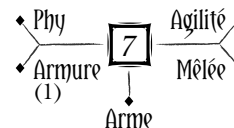
- Agilité **2**
- Mêlée **1**
- Discrétion **1**
- Armes à Distance
- Survie

Combat

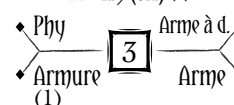
Mains nues



Au contact



À distance



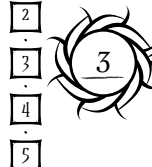
Normal	1-6-2	1-5-2	1-4-2	
Blessé	1-3-2	1-2-2		
Grièvement blessé	1-1-2	1-0-2		
Mourant/Mort	-1	-2	-3	-4

Endurance 5

1 CHANCE

Vertus

VOLONTÉ



COURAGE

Prodiges

RÉALITÉ : 3 (téléportation)
1 (télékinésie)

- Téléportation au rang 3** : Marielle peut téléporter des objets et des animaux à une vingtaine de mètres. Elle peut aussi se téléporter elle-même à une dizaine de mètres dans un endroit connu ou vu.
- Télékinésie au rang 1** : Marielle peut manipuler des petits objets (500 g environ) à 3 mètres de distance.

Corruption

Équipement

Nécessaire de voyage
Armure de cuir (+1)
Épée courte (+1)

Richesse **4**

Biographie

Marielle est née à Jorgun dans une riche et noble famille implantée dans le commerce fluvial depuis des générations. Son enfance fut douce et privilégiée. Lorsque Marielle devint une Vassalli tout comme sa mère et sa grand-mère avant elle, c'est naturellement qu'elle intégra l'Ordre de Siebog où Jana, sa mère, œuvrait déjà. La famille de Marielle est puissante et surtout proche de Piotres, le Père de la ville. D'ailleurs, il semble évident que Jana deviendra bientôt la prochaine Seconde du Tribunal de la cité.

Marielle est une courtisane experte mais aussi une femme de caractère aux Prodiges affirmés. Elle a parfaitement conscience de son lignage et elle ne se considère pas pour autant comme une « petite chose fragile ».

Récemment, sa mère lui a parlé des problèmes d'approvisionnement de Résine que connaît Sirin, la Grande Cité alliée proche. Ce n'est pas bon pour les affaires ! Le Tribunal de Jorgun s'apprête à envoyer un peu d'aide sur place. Jana a fait en sorte que sa fille en fasse partie. Selon sa mère, il est grand temps que la jeune femme se fasse connaître ailleurs qu'à Jorgun.

Réputation Siebog 1

Nom : Kaïlane

Personnalité : dynamique

Origine : Guide - Escorteuse

Ordre : Fils de Sirin

Attributs

SOCIAL

MENTAL

PHYSIQUE



Compétences

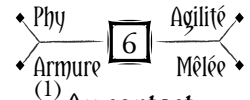
- Expression 1
 - Empathie 0
 - Rhétorique 0
 - Représentation 1
 - Négoce 2
- Négociateur

- Érudition 0
- Artisanat 0
- Médecine 1
- Savoir 1
- Perception 2

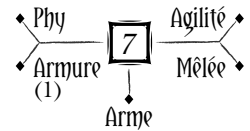
- Agilité 1
 - Mêlée 1
 - Discrétion 0
 - Armes à Distance 2
 - Arc
 - Survie 2
- Chasseur

Combat

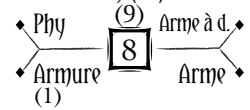
Mains nues



Au contact



À distance



Normal	1-6-2	1-5-2	1-4-2	
Blessé	1-3-2	1-2-2		
Grièvement blessé	1-1-2	1-0-2		
Mourant/Mort	-1	-2	-3	-4

Endurance 6

1 CHANCE 2 3 4 5

Vertus

2 3 2

COURAGE

VOLONTÉ 1 2 3 4 5

Prodiges

CORPS : 2 (sens supérieur)
ILLUSION : 2 (rêve éveillé)

- Sens supérieur au rang 2 :** Kaïlane est capable de voir, écouter et sentir parfaitement et sans gêne jusqu'à 30 mètres, et ce quelles que soient les conditions : nuit, pluie, fumée, etc. Son toucher est également très sensible et précis.
- Rêve éveillé au rang 2 :** Kaïlane est capable de créer des illusions mineures relativement réalistes mais inanimées et temporaires.

Corruption

Équipement

- Nécessaire de voyage
- Flûte
- Armure de cuir (+1)
- Arc long (+2)
- Poignard (+1)

Richesse 2

Biographie

Kaïlane est née à Sirin au sein d'une famille d'humbles charpentiers. Pendant toute son enfance, son père lui a conté les exploits des défenseurs de la cité contre les terrifiants Vargans. Fascinée, Kaïlane rêvait de s'extirper de sa modeste condition pour devenir elle-aussi une héroïne patriote.

Lorsqu'à l'adolescence son statut de Vassalli se manifesta subitement, ce fut un choc pour tout le monde. Ses parents, ses frères et ses sœurs prirent peur. Kaïlane en fut très déçue car, pour elle, Azimoth lui offrait enfin l'opportunité tant espérée de devenir ce qu'elle avait toujours voulu être. Vu l'attitude de plus en plus distante de ses proches, après une énième dispute, la jeune fille quitta sa maison avec la ferme intention de s'engager dans les courageuses forces armées de la cité. À la garnison, elle fut repérée par Hios, un Fils de Sirin, qui la prit sous son aile. Jusqu'ici solitaire, le vieux guerrier errant devint son mentor et son tuteur. Le Vassalli lui enseigna comment faire face aux dangers extérieurs, comment affronter un Vargan et surtout comment servir au mieux son Ordre et sa cité. Aujourd'hui, Kaïlane est devenue une combattante émérite. Elle sert d'escorte ou patrouille loin dans les Territoires Extérieurs.

Récemment, Hios lui a demandé de rejoindre puis d'escorter un trio de jeunes Vassallis. Ceux-ci sont envoyés en renfort par la cité de Jorgun. En effet, au vu des difficultés d'approvisionnement en Résine que connaît depuis peu Sirin, un peu d'aide supplémentaire n'est jamais de trop.

Réputation Forestière 2 - Fils de Sirin 1

ANNEXES

- **Action** – Désigne toute action entreprise par un joueur à sa propre initiative ou à celle de la meneuse. En général, il s'agit d'une action ayant un but voulu.
- **Alliance** – Une association politique et commerciale des Grandes Cités qui occupe la majorité du monde connu.
- **Annonce** – Les joueurs annoncent leurs intentions.
- **Attribut** – Les capacités innées d'un personnage, allant de 1 à 5. Les attributs se subdivisent en trois catégories : Social, Mental et Physique.
- **Azimoth** – Selon les légendes, il s'agit du dieu ayant créé la vie. L'Église d'Azimoth le pense plongé dans un profond sommeil, attendant le moment opportun pour revenir.
- **Caractéristiques** – Les caractéristiques et l'apparence d'un personnage.
- **Colosses** – Des êtres gigantesques qui prennent forme lorsque les Vassallis suivent les rites des Colosses. Bien qu'incapables de parler, ils sont obéissants et font d'excellents protecteurs et bâtisseurs.
- **Compétence** – Caractéristique d'un personnage désignant les capacités et les connaissances qu'il a acquises au cours de sa vie et de ses apprentissages.
- **Corruption** – Une dangereuse souillure du corps et de l'esprit qui s'empare des Vassallis lorsqu'ils abusent de leurs Prodiges ou qu'ils n'arrivent pas à maîtriser leurs pouvoirs.
- **Cultes** – Terme générique désignant les Ordres mineurs, ou de petits groupes religieux.
- **Dégâts** – Désigne les blessures infligées aux personnages, qu'elles soient mortelles (lacérations, fractures, etc.) ou superficielles (contusions, égratignures, etc.).
- **Échec** – Désigne un test n'ayant fait aucun 5 ni aucun 6. L'échec devient dramatique s'il ne contient aucun 5 ou 6 et qu'il contient au moins un 1.
- **Endurance** – L'endurance représente la force et la condition physique d'un personnage.
- **Engagement** – Les personnages se lancent à l'assaut d'un ou plusieurs adversaires. Les joueurs et la meneuse lancent les dés en même temps.
- **Éveil** – Processus qui transforme les hommes en Vassallis, qui se dotent alors de pouvoirs et de capacités à mesure que leur corps change.
- **Feuille de personnage** – Fiche résumant les informations importantes d'un personnage joueur.
- **Grandes Cités** – Titre honorifique réservé aux cités importantes de l'Alliance : il coïncide avec les cités et les territoires souverains ayant aidé à former l'Alliance. Chaque Grande Cité contrôle ses propres terres, qui sont souvent à la frontière de celles d'une autre Grande Cité. Sur ces terres, d'autres villes et villages moins importants relèvent de la compétence des Grandes Cités.
- **Guerre de l'Aube** – Événement mythologique qui vit s'affronter les dieux Azimoth et Zimitra.
- **Jeu de Rôle (JDR)** – Dans un jeu de rôle, les joueurs (entre 3 et 5) incarnent les personnages d'une histoire contée par une meneuse.
- **Maîtres** – Désigne les Vassallis ayant été formés au contrôle mental, à qui l'on a confié la tâche de contrôler les Colosses.
- **Manœuvre** – Les personnages effectuent des actions qui ne sont pas des attaques directes (manœuvres de combat, utilisation des Prodiges instinctifs, etc.)
- **Manœuvres de combat** – Désigne différents exploits physiques accomplis dans le but de gagner l'avantage sur son adversaire. Par exemple : saisie, croche-pied, acrobatie et attaque sournoise.
- **Meneuse** – Personne qui organise les parties, raconte les histoires et joue le rôle des PNJ.
- **Ordres** – Organisations formées par les Vassallis et leurs soutiens. Officiellement apolitiques, elles sont influentes et participent à la politique de l'Alliance. Chaque Ordre possède ses propres idéaux et philosophies. Au vu de leur influence et de leur pouvoir, les Ordres sont la facette de l'Alliance que le peuple est le plus à même de comprendre.
- **Personnage** – L'alter ego d'un joueur, le personnage d'une histoire. Également défini par l'acronyme PJ (personnage joueur).
- **Personnage non-joueur (PNJ)** – Personnage contrôlé par la meneuse.
- **Phases de combat** – Le combat se déroule en tours, chacun divisé en quatre phases.
- **Premiers-nés** – D'après les légendes, les Premiers-nés (ou tout simplement les Premiers) étaient la race qu'Azimoth amena avec lui depuis les étoiles pour l'assister et le servir.

- **Prodiges** – Les pouvoirs surnaturels des Vassallis. On les appelle ainsi car, selon l'Église d'Azimoth, ils sont un cadeau du dieu en personne.
- **Puînés** – Si l'on en croit les Saintes Écritures, les Puînés étaient une race créée par Azimoth après la mort des Premiers-nés. Il leur donna vie en mélangeant son sang divin à celui de la race la plus développée du monde. Leur devoir était de servir d'intermédiaires entre le peuple et Azimoth. La croyance la plus répandue veut que les peuples actuels soient issus des croisements entre les humains ordinaires et les Puînés.
- **Rang** – Chiffre (0 à 5) d'une caractéristique, décrivant l'aptitude ou le progrès d'un personnage dans un domaine particulier.
- **Règle d'invention** – Si un joueur fait une bonne description de son action ou de sa façon de faire, il peut obtenir plusieurs bonus pour son jet de dés, voire une réussite automatique. Règle de base.
- **Réserve** – Désigne les dés qu'on lance pour réaliser une action. Le calcul d'une réserve se fait en additionnant les rangs des caractéristiques concernées : en général, il s'agit de l'attribut et de la compétence applicables, mais les réserves de combat peuvent concerner davantage de caractéristiques. La réserve de combat se divise en trois catégories : à mains nues, de mêlée et à distance.
- **Résine** – Terme vernaculaire désignant une substance résineuse aux propriétés incroyables, aux applications scientifiques multiples. Étant donné qu'elle brille dans le noir, on l'utilise souvent à des fins d'éclairage. Certaines personnes pensent qu'elle vient des Vargans.
- **Résolution** – Les joueurs et la meneuse comparent leurs réussites de combat, puis la meneuse résume la situation.
- **Réussite** – Désigne un test ayant fait au moins un 5 ou un 6. Lorsqu'un test d'action donne une ou plusieurs réussites, le test est réussi. Les autres tests prennent en compte d'autres critères de réussite.
- **Réussite automatique** – Désigne une action réussie sans aucun jet de dés. Cela se produit lorsque l'action n'est pas difficile, mais ce peut être une façon de récompenser un joueur ayant utilisé la règle d'invention avec brio.
- **Réussite critique** – Désigne un test ayant fait au moins cinq réussites, synonyme d'un résultat exceptionnel.
- **Rosaria** – Une organisation mystérieuse qui s'oppose à la politique actuelle de l'Alliance. Certains prétendent qu'il s'agit de la plus grande

menace qui pèse sur l'Alliance ; d'autres, que ce n'est guère plus qu'un groupe criminel comme un autre, un regroupement terroriste ou l'affabulation d'esprits paranoïaques.

- **Royaume de Drumar** – Un royaume exotique qui se situerait loin au nord, quelque part dans les Territoires Inexplorés.
- **Saintes Écritures** – Désigne les livres sacrés de l'Église d'Azimoth, qui renferment divers mythes et légendes, ainsi que les célèbres rites des Colosses.
- **Spécialisation** – Connaissance particulière d'une compétence.
- **Territoires Inexplorés** – Désigne tous les territoires qui ne sont pas sous contrôle de l'Alliance. Le terme est souvent employé pour parler des terres situées au nord de l'Alliance. Selon certaines personnes, d'autres civilisations existent au nord et dans les Territoires Inexplorés.
- **Test** – Terme générique désignant un jet de dés ayant pour but d'accomplir quelque chose. Le test le plus répandu est celui visant à accomplir une action. Il en existe d'autres sortes, comme le test en opposition, le test de Prodige et le test de combat.
- **Tribunaux** – Organes législatifs qui dirigent souvent la politique des Grandes Cités. Ils sont composés des diverses personnes influentes d'une Cité. Il s'agit du principal organe politique qui prend des décisions sur les sujets concernant l'Alliance. Tous les dix ans, le siège du Grand Tribunal vient s'établir dans une autre Grande Cité afin d'éviter toute centralisation du pouvoir.
- **Vargans** – Humanoïdes monstrueux qui vivent sous terre. D'après l'Église d'Azimoth, ils sont les serviteurs de Zimitra. Leurs attaques ont commencé après la découverte de la Résine et certaines personnes les pensent liés à la substance.
- **Vassallis** – Humains ayant gagné des capacités et une résistance surnaturelles après l'Éveil. Ils sont les modèles de pouvoir de la société.
- **Vertus** – Caractéristiques intangibles des personnages que sont la Chance, la Volonté et le Courage.
- **Zimitra** – Dieu rival d'Azimoth. On suppose qu'Azimoth le jeta au centre du monde, où il attend encore en pansant ses plaies. D'après le mythe, il se lèvera de nouveau pour combattre Azimoth et mettre fin au monde.

— A W A K E N —

DÉCOUVREZ LE MONDE EN
CONSTANTE ÉVOLUTION D'AWAKEN

L'Alliance des Grandes Cités est sur le point de s'effondrer. Le monde de Salvora est au bord du précipice et menace de sombrer dans le chaos des intrigues politiques permanentes, sans compter la sourde menace souterraine : la race des Vargans est prête à prendre sa revanche sur l'humanité. Les Colosses sont nos derniers gardiens, mais ceux-ci s'effondrent un à un ou se rebellent contre leurs maîtres.

Malgré la tourmente, les Vassallis gardent la tête haute. Ces dirigeants du peuple, choisis pour leurs Prodiges si spéciaux, essaient de maintenir un équilibre délicat tout en repoussant les menaces en approche. Mais il existe nombre d'horreurs que même les Vassallis ignorent, y compris celles qui viennent de l'intérieur, car l'Éveil des Vassallis comporte une part d'obscurité...

Dans *Awaken*, endossez le rôle d'un Vassalli, plongez dans un monde d'affrontements contre les ténèbres et d'intrigues politiques, et découvrez le prix à payer pour conserver votre humanité dans cet univers sans pitié !



Prix public conseillé 10€

Code produit : DCAWA03

ISBN : 978-2-490197-46-0



9 782490 197460



THE GAMES COLLECTIVE

WWW.AWAKENRPG.COM