



TABLE DES MATIÈRES

I. INTRODUCTION	9	<i>Règle optionnelle : Mode Guerrier</i>	46
Le monde de Lore & Legacy	10	Dés de Fortune et d'Adversité	46
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	12	V. CRÉATION DES PERSONNAGES	51
Comment utiliser ce livre ?	13	Étape 1 : Profil du Personnage	51
II. EMPYRÉA	15	Étape 2 : Choix de la Race	51
Généralités	15	Étape 3 : Définir les Attributs	52
Géographie	16	Étape 4 : Choisir les Traits	53
Une brève histoire d'Empyréa	18	Étape 5 : Définir les Capacités	53
Âge des anciens	18	Étape 6 : Équipement et Sortilèges de Départ	54
Âge du Déclin	20	Étape 7 : Calculer les Caractéristiques Secondaires	55
Âge des Bouleversements	21	<i>Qu'est-ce qu'un objet équipé ?</i>	56
Âge des Conflits	22	Étape 8 : Touches Finales	56
Âge Moderne	24	VI. TRAITS	59
III. PEUPLES D'EMPYRÉA	27	Addiction (Substance)	59
ÆLFYNS	28	Agoraphobe	59
Nations	29	À la Vie, À la Mort	60
Croyances	29	Ami des Animaux	60
Exemples de noms ælfyns	29	Ami des Esprits	60
AGAMIDES	30	Animiste	60
Nations	31	Arme Ancestrale	61
Croyances	31	Armure Familiale	61
Exemples de noms agamides	31	Assassin	61
DAKTI	32	Athlétique	61
Nations	33	Baraqué	62
Croyances	33	Bête de Somme	62
Exemples de noms dakti	33	Biomécanique	62
DÉSINCARNÉS	34	Bonne Tête	62
Nations	35	Bourrin	62
Croyances	35	Candide	63
Exemples de noms désincarnés	35	Claustrophobe	63
HUMAINS	36	Cuir Solide	63
Nations	36	Enveloppé	63
Croyances	37	Famélique	63
Exemples de noms humains	37	Frêle	63
ORCS	38	Guérisseur	64
Nations	38	Hardi	64
Croyances	39	Héliophile	64
Exemples de noms orcs	39	Héritage	64
IV. RÈGLES	41	Imperméable à la Magie	64
Caractéristiques des personnages	41	Incrévable	65
<i>Règle d'Or</i>	42	Ingénu	65
Termes	42	Irréductible	65
Marcher, courir et sauter	42	Lunaire	65
Effectuer une Action	42	Main Lourde	66
Degré de Difficulté et Degré de Réussite	43	Maladroit	66
<i>Règle des Arrondis</i>	43	Mépris de Caste	66
<i>Degrés de Réussite et effets chiffrés</i>	44	Métabolisme	66
<i>Règle optionnelle : Le mieux est l'ennemi du bien</i>	44	Moche	66
Réussite Automatique	44	Noctambule	67
Soutien d'Action	45	Obsession (Objet)	67
Action en Opposition	45	Ochlophobe	67
		Opiniâtre	67
		Palais fin	68
		Parchemin empoché	68

Pas de Velours	68	Optimisation (P)	83
Petit Génie	68	CAPACITÉS LIÉES À ROBUSTESSE	84
Phobie (Objet)	69	Endurance (P)	84
Poings d'Acier	69	Immunité (P)	84
Rat de Bibliothèque	69	Monte (A)	84
Remarquable	69	Natation (A)	84
Sensible à la Magie	69	Pilotage de Karkan (Dakti) (A)	84
Sixième Sens	70	Survie en Milieu Sauvage (A)	85
Solide comme un Roc	70	<i>Difficulté de la Capacité Natation</i>	85
Source de Magie	70	<i>Difficulté de la Capacité Survie en Milieu Sauvage</i>	85
Tatouages Protecteurs	70	<i>Difficulté de la Capacité Voyage</i>	86
Technophile	70	Voyage (A)	86
Techno-sceptique	70	CAPACITÉS LIÉES À VIGUEUR	87
Tireur d'Élite	71	Armure Légère (P)	87
Traceur	71	Armure Lourde (P)	87
Véloce	71	Bouclier (P)	87
Vif comme l'Éclair	71	Charge (A)	87
Vindictif	71	<i>Difficulté de la Capacité Effort</i>	88
Zazou	71	Effort (A)	88

VII. CAPACITÉS

Généralités	73
-------------	----

CAPACITÉS LIÉES À CARACTÈRE

Concentration (P)	75
Domestication (A)	75
Esprit Critique (P)	75
Intimidation (A)	76
Provocation (A)	76
Rhétorique (A)	76
Spiritisme (A)	76

CAPACITÉS LIÉES À DISCERNEMENT

Alchimie (A)	77
Arcanotech (Désincarné) (A)	77
Archéologie (A)	77
<i>Difficulté de la Capacité Alchimie</i>	77
<i>Difficulté de la Capacité Médecine</i>	78
Investigation (A)	78
Médecine (A)	78
Mysticisme (P)	78
Observation (A)	78
Réparation (A)	79
Sorcellerie (A)	79

CAPACITÉS LIÉES À MAÎTRISE

Acrobatie (A)	80
Ambidextrie (Agamide) (A)	80
Combat à Distance (A)	80
Combat Rapproché (A)	80
Dextérité (A)	81
Esquive (P)	81
Fabrication (A)	81
Mécanique (A)	81

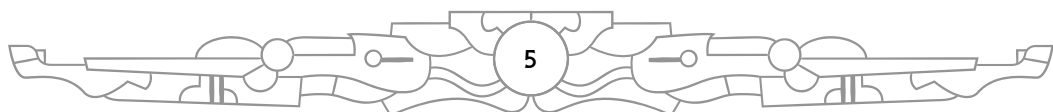
CAPACITÉS LIÉES À PRESTANCE

Charme (A)	82
Déguisement (A)	82
Discrétion (A)	82
Glamour (Ælfyn) (A)	82
Marchandage (A)	82
Présence Apaisante (A)	82
Représentation (Préciser) (A)	83

Escalade (A)	89
Morsure (Orc) (A)	89
Musculation (P)	89
CAS PARTICULIER	89
Passion (Préciser) (A)	89
VIII. MAGIE	91
Du fonctionnement de la magie	91
Types de magie	92
Lancer un sortilège de magie illusoire	92
Lancer un sortilège de magie matérielle	92
Lancer un sortilège de magie rituelle	93
Durée d'effet	93
Prolonger un sort	93
Annuler un sort	94
Lancer un sort sur soi-même ou un allié	94
Réussites Majeures et Partielles	94
Sortilège de masse	94
Excéder ses Points de Magie	95
Contrer un sort	95
SORTILÈGES DE MAGIE ILLUSOIRE	96
Bonne Fortune	96
Bruit Fantôme	96
Brume	96
Bulle de Silence	97
Cécité	97
Charmer Animal	97
Don d'Ubiquité	97
Indépendombre	98
Invisibilité	99
Masque	99
Mauvais Œil	99
Mirage	99
Musique Céleste	100
Nuée	100
Olfiction	100
Panique	100
Sol Mouvant	101
Submersion	101
Temps Suspendu	101



Ténèbres	102	Régénération	120
Terreur	102	Soleil Artificiel	120
Trompe-l'Œil	102	Téléportation	120
Vermine Grouillante	102	Tremblement de Terre	121
Vertiges	103	SPIRITISME	122
Vol de Voix	103	De la nature des esprits	122
Yeux de Fælyx	103	Possession	122
SORTILÈGES DE MAGIE MATÉRIELLE	104	Exorcisme	123
Antipoison	104	Invoquer un esprit naturel	124
Aquambulation	104	Invoquer une empreinte psychique	124
Asphyxie	104	Retenir un esprit	124
Bouclier Éthérique	104	Bannir un esprit	125
Bouclier Kinétique	105	IX. COMBAT	127
Boule de Feu	105	Le Tour de Combat	127
Brise-Métal	105	Déterminer l'ordre de jeu	127
Brise-Os	106	Gestes	128
Chaleur	106	Déplacements	128
Clignement	106	États	128
Dague de Glace	106	Jet d'Attaque	128
Distorsion Gravitationnelle	107	Tir en rafale	129
Éclaboussure d'Acide	107	Changer les munitions	129
Écholocation Éthérique	107	Fortune et Adversité en combat	129
Égide	107	Viser une partie du corps	130
Entrave	108	Déterminer les dégâts	130
Flammes Infernales	108	Défense totale	130
Flèche Éthérique	108	Blessures	130
Foudre	108	Endommager l'équipement	131
Gel	109	Inconscience et Réserve de Dernière Chance	131
Grélons	109	Jusqu'au dernier ?	131
Guérison	109	X. OBJETS & ÉQUIPEMENT	133
Guérison Fabuleuse	109	Termes	133
Guérison Miraculeuse	110	Armes non-léthales	133
Incinération	110	<i>Lancer une arme de mêlée</i>	134
Légheté	110	ARMES	134
Magnétisme	110	Armes de mêlée	134
Marionnettiste	111	Armes contondantes	134
Orbe Lumineux	111	Dagues	135
Passe-Muraille	111	Épées et sabres	136
Paume Électrique	112	Haches	137
Pétrification	112	Lances	138
Renforcement Immunitaire	112	Armes à distance	139
Projectile brûlant	112	Armes de jet	139
Sphère d'Absorption	113	<i>Armes à distance au corps à corps</i>	139
Surtension	113	Armes de trait	140
Télékinésie	114	Armes à feu	141
<i>Degré de Difficulté pour le sortilège Télékinésie</i>	114	Variantes enchantées	142
Transmutation	115	ARMURES	143
Vapeurs Méphitiques	115	Armures légères	143
Vol	115	Armures lourdes	144
SORTILÈGES DE MAGIE RITUELLE	116	Boucliers	145
Bouclier Fongicide	116	Accessoires	145
Clairvoyance	116	Variantes enchantées	146
Compression	117	ARCANOTECH	147
Cristallisation fabulithique	117	Identifier les reliques arcanotech	147
Œil mystique	117	Armes arcanotech	147
Orage magnétique	118	Armes de mêlée	148
Partage de Vie	118	Armes de tir	148
Portail Éthérique	119		
Réduction	119		



Artefacts	151	Types de pièges	186
PIÈGES	157	Activation des pièges	187
Réparer, améliorer, ajuster et enchanter ses armes et armures	157	Désamorcer ou démonter un piège	187
CONSOMMABLES	158	Poser un piège	188
Biens et services de consommation courante	158	Exemples de pièges de type alarme	188
Matériel	159	Exemples de pièges arcaniques	188
Poisons	160	Exemples de pièges mécaniques	189
Potions	161	Serrures et verrous	190
Substances addictives	162	XIII. LA VIE DE FRANC-LANCIER	193
Développer une addiction	162	La Guilde aujourd'hui	194
Vivres	164	Le fonctionnement de la Guilde	194
Munitions	165	Exemples de missions	196
Plans	165	LES SERVICES DE LA GUILDE	197
Et tout le reste, alors ?	165	Aventure et entraînement	197
XI. MONTURES & VÉHICULES	167	Centres d'entraînement	197
Principes de base	167	<i>Acheter des Astres</i>	197
Désarçonnement	167	Mentors	198
Combat rapproché	168	Archives arcanotech	198
Combat à distance	168	Bibliothèques magiques	199
Résistance magique	168	Cellule de soutien	200
Esquive	168	Dispensaire	200
Sauter de la monture ou du véhicule	169	École de Dressage	201
Destruction d'un véhicule	169	<i>Implants cybernétiques</i>	201
KARKANS	170	EXEMPLES DE MENTORS	202
Les karkans en jeu	170	Vétérans	202
Exemples de karkans	171	Maîtres	203
L'Arpenteur sur le Chemin de la Sagesse II	171	Grands Maîtres	203
<i>Difficulté de la Capacité Effort à bord d'un karkan</i>	171	XIV. PATÉRA, LA CITÉ DU CRATÈRE	205
L'Infatigable Bâtisseur d'Espoirs	172	Histoire de Patéra	205
La Mort qui Frappe telle la Foudre III	172	La découverte de Merkor Aranai	205
<i>Armes de mêlée pour karkans</i>	173	Fondation du caravansérail	205
MONTURES	174	La Guerre du Cratère	206
VÉHICULES	174	<i>Taels</i>	207
Canonnière	174	Patéra aujourd'hui	208
Chaland	175	VISITE DE PATÉRA	209
Faucheuse	175	Géographie du Cratère	209
Frelon	176	Accéder au cratère	209
Jonque marchande agamide	176	Les lacs	211
Jonque militaire agamide	177	QUARTIERS ET POINTS D'INTÉRÊT	211
Kelonis	177	Contreforts	211
Marcheur	178	Cœur-de-Ville	211
Motograv	178	<i>Le Temple Unéiste du Cratère</i>	211
Pélerine	179	<i>La garde</i>	212
XII. PÉRILS & PÉRIPIÉTIES	181	Entre-Lacs	213
Voyage	181	Grands-Champs	213
Table des Péripiéties	181	Hautes-Rives	213
<i>Cuisiner les vivres</i>	182	Nexus du Cratère	213
Consommation de vivres	182	Vieilles-Pierres	213
Bivouac	182	<i>Organisations criminelles</i>	214
Utiliser la Capacité Survie en Milieu Sauvage	182	<i>Le Consortium en +300</i>	215
L'Altération	183	<i>La Guilde et le Consortium</i>	216
Maladies	184	La Commanderie	216
Gravité de la maladie	185	RÉGION DU GRAND CRATÈRE	217
Pièges	185	Baronnie d'Alindra	217
<i>Philosophie des pièges</i>	185	Collines Brisées	219
Caractéristiques des pièges	186	Forêt d'Aralis	219
		Fort Skenem	220

Mangrove de Rama	220
Ruines d'Astaruna	221
Ruines de Kapaxeto	221

FIGURES DE PATÉRA ET SA RÉGION 222

Archytias Métron	222
Ola Chen	223
Melchor Cissé, Baron d'Alindra	224
Philæmon	225

XV. AVENTURES 227

MURMURES DANS LA MACHINE 228

Introduction	228
En coulisses...	228
Prologue : Les nouvelles recrues	229
<i>Scène optionnelle : Hathil l'éclaireur</i>	230
Acte 1 : Visiteurs nocturnes	230
Acte 2 : Remonter la piste	231
<i>Scène optionnelle : Hathil, le retour</i>	232
Acte 3 : Confronter la Brigade	232
Acte 4 (optionnel) : Casseurs de fantômes	233
Rapport de mission	233
<i>Plan du Manoir Vanth</i>	234
Figurants	235

MAUVAIS PRÉSAGE 238

Nature du Mandat	238
Acte 1 : Caravane pour Ataraxion	239
<i>Scène optionnelle : Le vermiroche</i>	239
Acte 2 : Voyage vers les Collines Brisées	240
Acte 3 : Routes divergentes	242
Acte 4 : Le sanctuaire suspendu	243
Rapport de mission	245
<i>Cavernes de Pokyûn</i>	246
<i>Tân-Lekath</i>	247

LA LUMIÈRE AU BOUT DU TUNNEL 248

Nature du mandat	248
Acte 1 : La Piste d'Astaruna	248
Acte 2 : Étages inférieurs de la Pyramide	250
<i>Pyramide, Rez-de-Chaussée</i>	251
<i>Pyramide, premier étage</i>	252
<i>Énigme des techno-prêtres</i>	253
<i>Pyramide, deuxième étage</i>	254
Acte 3 : Étages supérieurs de la Pyramide	255
<i>Pyramide, troisième étage</i>	255
<i>Pyramide, quatrième étage</i>	256
<i>Pyramide, sommet</i>	256
Acte 4 : Réponses et questions	256
Rapport de mission	257
Figurants	258

XVI. CRÉATURES & ADVERSAIRES 261

Traits Spéciaux	261
Pouvoirs	262
Sortilèges	262
Attaque multiple	262
Indice de danger	262
Azel	263
Chiraptors	264
Djaggernat	265
Dragons	266

Drones astarites	270
Empreintes psychiques	272
Empuses	274
Esprits naturels	277
Fælys	286
Flasque	287
Gobnouilles	288
Héxachire	290
Ixodards	291
Jubé	292
Jaserokh	292
Kélén	292
Lézaboteurs	294
Momie astarite	295
Monocéros	296
Mortambules	296
Mycomorphe	298
Nécrodroïde	299
Ogres	300
Sangibbon	302
Scaraigne	302
Triopte cornu	304
Vaccosaure	304
Vermiroche	304
Urd'Gohem	306
Zaros	307

PERSONNAGES DU MENEUR 308

Arcanologue	308
Bourgmestre	308
Ermite astarite	308
Garde	310
Marchand	310
Mercenaire	310
Ostrakti	312
Pillard	312
Pirate	312
Seigneur local	312

XVII. PERSONNAGES PRÉ-GÉNÉRÉS 314

Bâghy	314
Chaska	316
Halcyone	318
Kato	320
Leinth	322
<i>Trait spécial : Précieux souvenir</i>	322
Nitoré	324

FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE 326

<i>Le truc des trombones</i>	326
------------------------------	-----

RÉCAPITULATIF DES TABLES 328

Tables du chapitre Règles	328
Tables du chapitre Capacités	328
Tables du chapitre Montures & Véhicules	330
Tables du chapitre Périls & Péripiétés	331
Tables du chapitre La Vie de Franc-Lancier	332
Tables du chapitre Créatures & Adversaires	333
Table des Multiples	334