

# TABLE DES MATIÈRES

## I. INTRODUCTION

- Le monde de Lore & Legacy
- Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?
- Comment utiliser ce livre ?

## II. EMPYRÉA

- Généralités
- Géographie
- Une brève histoire d'Empyréa
- Âge des anciens
- Âge du Déclin
- Âge des Bouleversements
- Âge des Conflits
- Âge Moderne

## III. PEUPLES D'EMPYRÉA

### ÆLFYNNS

- Nations
- Croyances
- Exemples de noms ælfyns

### AGAMIDES

- Nations
- Croyances
- Exemples de noms agamides

### DAKTI

- Nations
- Croyances
- Exemples de noms dakti

### DÉSINCARNÉS

- Nations
- Croyances
- Exemples de noms désincarnés

### HUMAINS

- Nations
- Croyances
- Exemples de noms humains

### ORCS

- Nations
- Croyances
- Exemples de noms orcs

## IV. RÈGLES

Caractéristiques des personnages

*Règle d'Or*

Termes

Marcher, courir et sauter

Effectuer une Action

Degré de Difficulté et Degré de Réussite

*Règle des Arrondis*

*Degrés de Réussite et effets chiffrés*

*Règle optionnelle : Le mieux est l'ennemi du bien*

Réussite Automatique

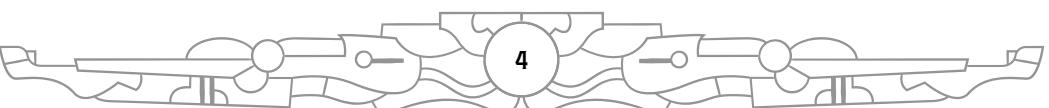
Soutien d'Action

Action en Opposition

<b>9</b>	<i>Règle optionnelle : Mode Guerrier</i>	46
10	Dés de Fortune et d'Adversité	46
12		
13		
<b>15</b>	<b>V. CRÉATION DES PERSONNAGES</b>	<b>51</b>
15	Étape 1 : Profil du Personnage	51
16	Étape 2 : Choix de la Race	51
18	Étape 3 : Définir les Attributs	52
18	Étape 4 : Choisir les Traits	53
20	Étape 5 : Définir les Capacités	53
21	Étape 6 : Équipement et Sortilèges de Départ	54
22	Étape 7 : Calculer les Caractéristiques Secondaires	55
24	Qu'est-ce qu'un objet équipé ?	56
	Étape 8 : Touches Finales	56
<b>27</b>	<b>VI. TRAITS</b>	<b>59</b>
28	Addiction (Substance)	59
29	Agoraphobe	59
29	À la Vie, À la Mort	60
29	Ami des Animaux	60
31	Ami des Esprits	60
31	Animiste	60
<b>30</b>	Arme Ancestrale	61
31	Armure Familiale	61
31	Assassin	61
31	Athlétique	61
<b>32</b>	Baraqué	62
33	Bête de Somme	62
33	Biomécanique	62
33	Bonne Tête	62
	Bourrin	62
<b>34</b>	Candide	63
35	Claustrophobe	63
35	Cuir Solide	63
35	Enveloppé	63
<b>36</b>	Famélique	63
36	Frèle	63
37	Guérisseur	64
37	Hardi	64
	Héliophile	64
<b>38</b>	Héritage	64
38	Imperméable à la Magie	64
39	Increvable	65
39	Ingénú	65
<b>41</b>	Irréductible	65
41	Lunaire	65
42	Main Lourde	66
42	Maladroit	66
42	Mépris de Caste	66
42	Métabolisme	66
43	Moche	66
43	Noctambule	67
43	Obsession (Objet)	67
44	Ochlophobe	67
44	Opiniâtre	67
44	Palais fin	68
45	Parchemin empoché	68
45		



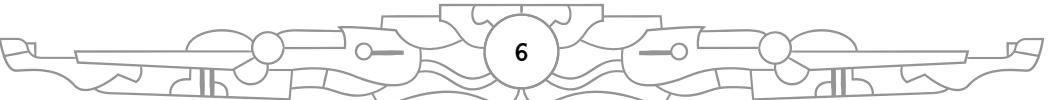
Pas de Velours	68	Optimisation (P)	83
Petit Génie	68	<b>CAPACITÉS LIÉES À ROBUSTESSE</b>	<b>84</b>
Phobie (Objet)	69	Endurance (P)	84
Poings d'Acier	69	Immunité (P)	84
Rat de Bibliothèque	69	Monte (A)	84
Remarquable	69	Natation (A)	84
Sensible à la Magie	69	Pilotage de Karkan (Dakti) (A)	84
Sixième Sens	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	<b>CAPACITÉS LIÉES À VIGUEUR</b>	<b>87</b>
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
Vindicatif	71	<i>Difficulté de la Capacité Effort</i>	88
Zazou	71	Effort (A)	88
<b>VII. CAPACITÉS</b>	<b>73</b>	Escalade (A)	89
Généralités	73	Morsure (Orc) (A)	89
<b>CAPACITÉS LIÉES À CARACTÈRE</b>	<b>75</b>	Musculation (P)	89
Concentration (P)	75	<b>CAS PARTICULIER</b>	<b>89</b>
Domestication (A)	75	Passion (Préciser) (A)	89
Esprit Critique (P)	75	<b>VIII. MAGIE</b>	<b>91</b>
Intimidation (A)	76	Du fonctionnement de la magie	91
Provocation (A)	76	Types de magie	92
Rhétorique (A)	76	Lancer un sortilège de magie illusoire	92
Spiritisme (A)	77	Lancer un sortilège de magie matérielle	92
<b>CAPACITÉS LIÉES À DISCERNEMENT</b>	<b>77</b>	Lancer un sortilège de magie rituelle	93
Alchimie (A)	77	Durée d'effet	93
Arcanotech (Désincarné) (A)	77	Prolonger un sort	93
Archéologie (A)	77	Annuler un sort	94
<i>Difficulté de la Capacité Alchimie</i>	78	Lancer un sort sur soi-même ou un allié	94
<i>Difficulté de la Capacité Médecine</i>	78	Réussites Majeures et Partielles	94
Investigation (A)	78	Sortilège de masse	94
Médecine (A)	78	Excéder ses Points de Magie	95
Mysticisme (P)	78	Contrer un sort	95
Observation (A)	78	<b>SORTILÈGES DE MAGIE ILLUSOIRE</b>	<b>96</b>
Réparation (A)	79	Bonne Fortune	96
Sorcellerie (A)	79	Bruit Fantôme	96
<b>CAPACITÉS LIÉES À MAÎTRISE</b>	<b>80</b>	Brume	96
Acrobatie (A)	80	Bulle de Silence	97
Ambidextrie (Agamide) (A)	80	Cécité	97
Combat à Distance (A)	80	Charmer Animal	97
Combat Rapproché (A)	80	Don d'Ubiquité	97
Dextérité (A)	81	Indépendombre	98
Esquive (P)	81	Invisibilité	99
Fabrication (A)	81	Masque	99
Mécanique (A)	81	Mauvais Œil	99
<b>CAPACITÉS LIÉES À PRESTANCE</b>	<b>82</b>	Mirage	99
Charme (A)	82	Musique Céleste	100
Déguisement (A)	82	Nuée	100
Discrétion (A)	82	Olfiction	100
Glamour (Ælfyn) (A)	82	Panique	100
Marchandise (A)	82	Sol Mouvant	101
Présence Apaisante (A)	82	Submersion	101
Représentation (Préciser) (A)	83	Temps Suspended	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	<b>SPIRITISME</b>	<b>122</b>
Vol de Voix	103	De la nature des esprits	122
Yeux de Fœlrys	103	Possession	122
<b>SORTILÈGES DE MAGIE MATÉRIELLE</b>	<b>104</b>	Exorcisme	123
Antipoison	104	Invoyer un esprit naturel	124
Aquambulation	104	Invoyer une empreinte psychique	124
Asphyxie	104	Retenir un esprit	124
Bouclier Éthérique	104	Bannir un esprit	125
Bouclier Kinétique	105	<b>IX. COMBAT</b>	<b>127</b>
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
Clinement	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
Écholocalisation 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	<b>X. OBJETS &amp; ÉQUIPEMENT</b>	<b>133</b>
Guérison Fabuleuse	109	Termes	133
Guérison Miraculeuse	110	Armes non-létales	133
Incineration	110	<i>Lancer une arme de mêlée</i>	134
Légèreté	110	<b>ARMES</b>	<b>134</b>
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 Télekinésie</i>	114	Variantes enchantées	142
Transmutation	115	<b>ARMURES</b>	<b>143</b>
Vapeurs Méphitiques	115	Armures légères	143
Vol	115	Armures lourdes	144
<b>SORTILÈGES DE MAGIE RITUELLE</b>	<b>116</b>	Boucliers	145
Bouclier Fongicide	116	Accessoires	145
Clairvoyance	116	Variantes enchantées	146
Compression	117	<b>ARCANOTECH</b>	<b>147</b>
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
<b>PIÈGES</b>	<b>157</b>	Activation des pièges	187
Réparer, améliorer, ajuster et enchanter ses armes et armures		Désamorcer ou démonter un piège	187
<b>CONSOMMABLES</b>	<b>158</b>	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		
Développer une addiction	162		
Vivres	164		
Munitions	165		
Plans	165		
Et tout le reste, alors ?	165		
<b>XI. MONTURES &amp; VÉHICULES</b>	<b>167</b>		
Principes de base	167	Aventure et entraînement	197
Désarçonnement	167	Centres d'entraînement	197
Combat rapproché	168	Acheter des Astres	197
Combat à distance	168	Mentors	198
Résistance magique	168	Archives arcanotech	198
Esquive	168	Bibliothèques magiques	199
Sauter de la monture ou du véhicule	169	Cellule de soutien	200
Destruction d'un véhicule	169	Dispensaire	200
		École de Dressage	201
		Implants cybernétiques	201
<b>KARKANS</b>	<b>170</b>		
Les karkans en jeu	170		
Exemples de karkans	171		
L'Arpenteur sur le Chemin de la Sagesse II	171	Vétérans	202
<i>Difficulté de la Capacité Effort à bord d'un karkan</i>	171	Maîtres	203
L'Infatigable Bâtisseur d'Espoirs	172	Grands Maîtres	203
La Mort qui Frappe telle la Foudre III	172		
<i>Armes de mêlée pour karkans</i>	173		
<b>MONTURES</b>	<b>174</b>		
<b>VÉHICULES</b>	<b>174</b>		
Canonnière	174	<b>XIV. PATÉRA, LA CITÉ DU CRATÈRE</b>	<b>205</b>
Chaland	175	Histoire de Patéra	205
Faucheuse	175	La découverte de Merkor Aranai	205
Frelon	176	Fondation du caravanséral	205
Jonque marchande agamide	176	La Guerre du Cratère	206
Jonque militaire agamide	177	<i>Taelas</i>	207
Kelonis	177	Patéra aujourd'hui	208
Marcheur	178		
Motograv	178	<b>VISITE DE PATÉRA</b>	<b>209</b>
Pèlerine	179	Géographie du Cratère	209
<b>XII. PÉRILS &amp; PÉRIPÉTIES</b>	<b>181</b>	Accéder au cratère	209
Voyage	181	Les lacs	211
Table des Péripéties	181		
<i>Cuisiner les vivres</i>	182	<b>QUARTIERS ET POINTS D'INTÉRÊT</b>	<b>211</b>
Consommation de vivres	182	Contreforts	211
Bivouac	182	Cœur-de-Ville	211
Utiliser la Capacité Survie en Milieu Sauvage	182	<i>Le Temple Uniste du Cratère</i>	211
L'Altération	183	<i>La garde</i>	212
Maladies	184	Entre-Lacs	213
Gravité de la maladie	185	Grands-Champs	213
Pièges	185	Hautes-Rives	213
<i>Philosophie des pièges</i>	185	Nexus du Cratère	213
Caractéristiques des pièges	186	Vieilles-Pierres	213
		<i>Organisations criminelles</i>	214
		<i>Le Consortium en +300</i>	215
		<i>La Guilde et le Consortium</i>	216
		La Commanderie	216
		<b>RÉGION DU GRAND CRATÈRE</b>	<b>217</b>
		Baronne d'Alindra	217
		Collines Brisées	219
		Forêt d'Aralis	219
		Fort Skenem	220



Mangrove de Rama	220	Drones astartes	270
Ruines d'Astaruna	221	Empreintes psychiques	272
Ruines de Kapaxeto	221	Empuses	274
<b>FIGURES DE PATÉRA ET SA RÉGION</b>	<b>222</b>	Esprits naturels	277
Archytias Métron	222	Fælys	286
Ola Chen	223	Flasque	287
Melchor Cissé, Baron d'Alindra	224	Gobnouilles	288
Philæmon	225	Héxachire	290
<b>XV. AVENTURES</b>	<b>227</b>	Ixodards	291
<b>MURMURES DANS LA MACHINE</b>	<b>228</b>	Jubé	292
Introduction	228	Jaserokh	292
En coulisses...	228	Kéléan	292
Prollogue : Les nouvelles recrues	229	Lézaboteurs	294
<i>Scène optionnelle : Hathil l'éclaireur</i>	230	Momie astarite	295
Acte 1 : Visiteurs nocturnes	230	Monocéros	296
Acte 2 : Remonter la piste	231	Mortambules	296
<i>Scène optionnelle : Hathil, le retour</i>	232	Mycomorphe	298
Acte 3 : Confronter la Brigade	232	Nécrodroïde	299
Acte 4 (optionnel) : Casseurs de fantômes	233	Ogres	300
Rapport de mission	233	Sangibbon	302
<i>Plan du Manoir Vanth</i>	234	Scaraigne	302
Figurants	235	Triopte cornu	304
<b>MAUVAIS PRÉSAGE</b>	<b>238</b>	Vaccosaure	304
Nature du Mandat	238	Vermiroche	304
Acte 1 : Caravane pour Ataraxion	239	Urd'Gohem	306
<i>Scène optionnelle : Le vermiroche</i>	239	Zaros	307
Acte 2 : Voyage vers les Collines Brisées	240	<b>PERSONNAGES DU MENEUR</b>	<b>308</b>
Acte 3 : Routes divergentes	242	Arcanologue	308
Acte 4 : Le sanctuaire suspendu	243	Bourgmestre	308
Rapport de mission	245	Ermite astarite	308
<i>Cavernes de Pokyún</i>	246	Garde	310
Tân-Lekath	247	Marchand	310
<b>LA LUMIÈRE AU BOUT DU TUNNEL</b>	<b>248</b>	Mercenaire	310
Nature du mandat	248	Ostrakti	312
Acte 1 : La Piste d'Astaruna	248	Pillard	312
Acte 2 : Étages inférieurs de la Pyramide	250	Pirate	312
<i>Pyramide, Rez-de-Chaussée</i>	251	Seigneur local	312
<i>Pyramide, premier étage</i>	252	<b>XVII. PERSONNAGES PRÉ-GÉNÉRÉS</b>	<b>314</b>
<i>Énigme des techno-prêtres</i>	253	Bâghy	314
<i>Pyramide, deuxième étage</i>	254	Chaska	316
Acte 3 : Étages supérieurs de la Pyramide	255	Halcyone	318
<i>Pyramide, troisième étage</i>	255	Kato	320
<i>Pyramide, quatrième étage</i>	256	Leinth	322
<i>Pyramide, sommet</i>	256	<i>Trait spécial : Précieux souvenir</i>	322
Acte 4 : Réponses et questions	256	Nitoré	324
Rapport de mission	257	<b>FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE</b>	<b>326</b>
Figurants	258	<i>Le truc des trombones</i>	326
<b>XVI. CRÉATURES &amp; ADVERSAIRES</b>	<b>261</b>	<b>RÉCAPITULATIF DES TABLES</b>	<b>328</b>
Traits Spéciaux	261	Tables du chapitre Règles	328
Pouvoirs	262	Tables du chapitre Capacités	328
Sortilèges	262	Tables du chapitre Montures & Véhicules	330
Attaque multiple	262	Tables du chapitre Périls & Péripéties	331
Indice de danger	262	Tables du chapitre La Vie de Franc-Lancier	332
Azel	263	Tables du chapitre Créatures & Adversaires	333
Chiraptors	264	Table des Multiples	334
Djaggernat	265		
Dragons	266		