

# Les d'Amarande

*Sanctifications et Merveilles*

*par Daniel Bonin*

*Les Jotnars, défenseurs de la nature, ont fermé les portes du paradis, Breidablik.  
Les Ragnars, défenseurs de l'humanité, ont quitté pour le Royaume de l'Exil.  
Les Immortels, défenseurs de l'éternité, se sont retirés des affaires du monde.  
Réjouissez-vous mortels! Midgard vous appartient dorénavant.*

-Message de la tribu d'Hermod

CHIMÉRI

# Sanctifications et Merveilles

## Qu'est-ce que l'on Trouve dans ce Livre?

*Sanctifications et Merveilles* sera un mélange de deux projets anciennement connus sous les titres de *Sanctifications et Malédictions* et *Trésors et Merveilles*. Il a été décidé d'en faire un seul livre question d'avoir un ouvrage qui en vaut la peine et en même temps, pour présenter les corrections et nouveaux visuels (en particulier en ce qui concerne les Équipements). En plus, vous y trouverez les informations sur les trois grandes Églises, les célébrations, sur la vie des profanes et des contes populaires et secrets.

### Les Trois Grandes Églises

Ce livre a été écrit avec l'idée que vous êtes déjà un peu familier avec les trois grandes religieuses rendues populaires par les Humains et l'Empire. Si vous désirez plus d'informations ou des trucs pour mieux les différencier voici quelques caricatures et extrêmes qui, loin d'être vrais, permettent de s'y retrouver plus facilement.

#### Église des Jotnars (Géants)



Organisation hiérarchique pacifique très complexe, qui glorifie la nature, mais passe leur temps dans des temples, des librairies et en prière. Ils portent des vêtements simples, mais de plus en plus riches à mesure qu'ils progressent dans leur organisation. Ils ont tendance à regarder les autres de haut et à demander de l'argent en échange de pardonner leurs fautes.

#### Église des Ragnars (Dieux)



L'Église la plus militante, ses membres sacrifient un animal pour lire dans ses entrailles qui ils devraient attaquer. Ils joignent des armées, mais finissent toujours par offrir l'amnistie à leurs ennemis, faisant d'eux des Einherjars. Ils disent toujours vouloir mourir en combat, mais quand vient le temps, ils trouvent toujours un moyen de se dérober. Ils disent rechercher la sagesse pour Odin, mais semblent juste vouloir fêter et boire.

#### Église de la Merci (Immortels)



Prêt à toutes les expériences scientifiques et nécromantiques pour prolonger la vie, ils ne devraient pas être une des trois grandes Églises. Malheureusement, ils ont bénéficié de la protection de l'Impératrice pendant assez longtemps qu'ils ont pu mettre leurs griffes sur le pouvoir. Combien de seigneurs sont des vampires ou des momies contrôlés par leurs enchantements?

### Corrections aux Compétences d'Armes

Les Statistiques associées à certaines Armes ont été changées pour mieux refléter leur utilité face à des adversaires de plus grande taille et pour offrir des options supplémentaires.

**Arts Martiaux** (Tonus/Moral ou Moral/Tonus avec des Griffes)

**Faux** (Rapidité/Tonus)

**Hache** (Moral/Tonus)

**Katana** (Rapidité/Tonus)

**Perche** (Perspicacité/Tonus)

### Esquive et Préservation des Armes

Les Traits d'Esquive et de Préservation des Armes seront légèrement plus utiles dorénavant. Une fois que les valeurs d'Esquive et de Préservation Stationnaire sont déterminées, on peut ajouter la moitié de la valeur défensive d'une seule Arme (ou Bouclier) à la plus basse des deux. Si l'Esquive Stationnaire et la Préservation Stationnaire sont égales, on ajoute la moitié aux deux. Par exemple, une Arme donnant +2 •/+4 \* dans les mains d'un Personnage avec 8 d'Esquive et 12 de Préservation va gagner 1 d'Esquive (la moitié de 2). Dans les mains d'un Personnage avec 10 dans les deux défenses stationnaires, il aura 11 d'Esquive et 12 de Préservation.

### Liste des Armes avec Révisions

#### Arbalète

(Perspicacité/  
Instinct)

**Arc** (Instinct/  
Perspicacité)

**Arts Martiaux**  
(Tonus/Moral)

**Baguette**  
(Rapidité/Tonus)

**Bâton**  
(Moral/Tonus)

**Cloche**  
(Tonus/Caractère)

#### Création

(Caractère/  
Perspicacité)

#### Dague

(Caractère/Moral)

#### Épée

(Moral/Tonus)

#### Escrime

(Perspicacité/  
Moral)

#### Éventail

(Caractère/Tonus)

#### Faux

(Rapidité/Tonus)

#### Fouet

(Caractère/Moral)

#### Fusil

(Perspicacité/  
Moral)

#### Griffes

(Moral/Tonus)

#### Hache

(Moral/Tonus)

#### Instrument

(Caractère/  
Perspicacité)

#### Katana

(Rapidité/Tonus)

#### Lance

(Moral/Tonus)

#### Livre

(Perspicacité/  
Caractère)

#### Perche

(Perspicacité/  
Tonus)

#### Ruban

(Caractère/Tonus)

# Sanctifications et Merveilles

## Introduction

D'où venons-nous? Où allons-nous quand nous mourrons? Quel sens à notre existence? À un moment ou un autre, tous les mortels se posent ces questions, généralement lors de moments de crises. Les religions offrent des réponses qui ne satisfont pas nécessairement aux instincts logiques, mais offrent un réconfort émotionnel. Face à la mort, la maladie, aux accidents, aux catastrophes naturelles et aux injustices, elles peuvent consoler et conseiller. Elles s'organisent aussi pour créer des structures pour prévenir, expliquer, mieux comprendre ou même exploiter ces crises.

## La Religion chez les Profanes

Comment est-ce que la religion s'inscrit dans les différents aspects de la vie du commun des mortels? Outre aller au temple un jour par semaine, quelles sont les idées basées sur la religion qui sont entrées dans l'inconscient collectif?

### Célébrations

Les célébrations, qu'elles soient religieuses ou profanes, marquent la fin d'un temps ordinaire et le début d'une période de festivité. Ce bris dans la routine établie est important dans la vie spirituelle d'une communauté. Comme le passage des saisons, ces traditions organisées chaque année donnent l'impression aux gens de faire partie d'un mouvement éternel et de le perpétuer. Ce sont les meilleurs moments pour transmettre les valeurs clés aux plus jeunes à travers des idéaux nostalgiques.

•**Nouvel An (Boréliens-Premier janvier)** : Les Boréliens des îles du nord ont longtemps occupé le royaume de Fjordfall au nord de l'Empire. Suffisamment longtemps pour que certaines de leurs traditions s'imposent dans la région. Célébrer le début de l'année le premier janvier est l'une d'entre elles. La famille Branford, lors du règne de Bartholomew Branford tenta, sans succès, d'appliquer ce changement au reste de l'Empire.

•**Imbolc (Nuit du premier au 2 février)** : Imbolc est la célébration de la Valkyrie Brigid, sainte de l'Église des Ragnars. Son nom est populaire et les exploits associés nombreux selon la région, mais généralement elle est associée à l'arrivée du printemps. Curieusement, les Rongerains sont généralement célébrés le lendemain, une des rares journées où ils sont les bienvenus partout. Certaines agglomérations installent des kiosques et échanget des biens contre des conseils ou les bénédictions du peuple souterrain.

•**Fête des Satyres (15 février)** : Les disciples des Jotnars respectent à la mi-février un rituel de purification et de santé. Certains l'associent à la fertilité, mais ce n'est pas l'idée originale des festivités. Bains, brassées de lavage et bénédiction du printemps sont souvent organisés par le clergé local. Les Tomtens et les Hippanthropes célèbrent fidèlement cette fête. Pour certains Hippanthropes, cela constitue un de leur bain annuel.

•**Dísablót (21 mars-Équinoxe)** : Les Blóts sont des fêtes où un animal est sacrifié aux différents esprits et le Dísablót est le Blót qui marque le début du printemps. L'Église des Jotnars offre du bétail aux esprits des montagnes, lacs et forêts avoisinants, l'Église des Ragnars offre un animal sauvage aux esprits des Einherjars et des Valkyries tandis que l'Église de la Merci offre un animal unique difformé, albinos ou différent des autres) aux Morts-Vivants pour apaiser leur colère.

•**Nouvel An (Premier avril)** : L'Empire ainsi qu'une bonne partie du Midgard célèbre le début de l'année autour de l'équinoxe de mars. L'Impératrice a choisi le premier avril comme date pour célébrer. Après la soirée de sacrifice du Dísablót, dont le présage est souvent plus lourd de sens, les gens sont souvent heureux de festoyer toute la nuit entre mars et avril. Boissons et chansons sont souvent mises à l'honneur. Les Branford et les descendants des Boréliens offrent des cadeaux truqués, jouent des tours et se moquent souvent des fêtards, parfois accrochant des poissons odorants dans leur dos.

### Religieux, Profane ou Laïque

Pour explorer l'aspect théologique de Terres d'Amarande, il est important de bien comprendre certaines distinctions au niveau des termes utilisés.

Religieux est un terme qui décrit tout ce qui est relatif à la religion.

Le clergé est l'ensemble des membres d'une Église.

Ecclésiastique est un terme qui s'applique au clergé et aux Églises. C'est l'aspect organisé et hiérarchisé de la religion.

Les Églises (É majuscule) sont les grandes religions du monde, tandis que les églises (é minuscules) sont un autre nom pour les temples et les cathédrales.

Le culte est un terme qui englobe les pratiques religieuses et les objets qui s'y rapportent. Quand on l'applique aux gens qui le pratiquent, le mot à un aspect péjoratif (plus proche de secte), parce qu'ils deviennent alors accessoires dans la pratique religieuse.

### Religieux, Profane ou Laïque

Profane est le nom utilisé pour tout ce qui ne relève pas du clergé, tout en restant religieux.

Par exemple, les croyants, en dehors des ecclésiastiques, d'une Église sont considérés comme des profanes. C'est un terme neutre, quoiqu'il implique qu'un profane n'est pas éduqué dans les matières religieuses, devant chercher conseil auprès d'un spécialiste. Toutefois, profaner, qui est l'action de dégrader un objet ou un lieu de culte est, elle, une offense grave.

Laïque est un terme qui marque une indépendance du pouvoir religieux. Il est différent de profane parce qu'il implique une meilleure connaissance des considérations religieuses.

Une secte est un groupe religieux opérant en dehors (ou à l'insu) des Églises. La plupart des sectes s'éloignent de beaucoup des idées des Églises et sont jugées dangereuses. Certaines sectes sont liées à des religions étrangères ou organisées autour d'un individu charismatique.

## Sanctifications et Merveilles

• **Pascha (Dimanche suivant la première pleine Lune du Printemps)** : Une des fêtes majeures de l'Église des Jotnars, Pascha est une célébration printanière qui peut durer plusieurs jours. Les membres des autres religions y sont aussi invités, car cette fête célèbre le temps passé à Bredablik. Elle est souvent une période de trêve où tous se rappellent des jours meilleurs. Les fêtes sont organisées par quelques familles hôtes nommées par le clergé.

### Jour des Fous

Quand vient le 29 février, soit à chaque quatre ans, les Terres Mystiques perdent tous leurs pouvoirs. Les Galdors ne peuvent pas être restaurés et les règles de la magie deviennent confuses. Sans être une fête religieuse, plusieurs prient pour que les choses reviennent à la normale le lendemain... Il est arrivé par le passé que le pouvoir des Terres Mystiques ne revienne que beaucoup plus tard.

Les Esprits Follets, ainsi que les Félaïns et les Hommes-Lézards sont souvent bien traités durant cette journée à cause de leurs liens aux différentes Terres Mystiques.

Dans certains endroits, les communautés fêtent ce qu'on appelle le jour des fous. Toutes les positions sociales sont inversées : les servants sont maintenant les maîtres, les patrons deviennent les ouvriers et les échelons de la hiérarchie ecclésiastique sont inversés.

• **Beltaine (Premier mai)** : L'Église de la Merci organise lors de la nuit du premier mai de grands feux de purification, honorant les Dragons et dans certaines régions les Hommes-Lézards. Les membres d'une communauté vont promener leur bétail autour de ces feux et danser ensemble. Les cendres de ses feux vont ensuite remplacer les vieilles cendres des foyers des résidences.

• **Fête de l'Impératrice, d'Orand Delorme Venturi ou des Patriotes (lundi suivant le 25 mai)** : Cette fête était une célébration de l'anniversaire de l'Impératrice, mais quand le coup d'État emmena les Branford au pouvoir, ils choisirent de changer la nature de la célébration. Ils nommèrent la fête en l'honneur de feu sire Orand Delorme Venturi, un héros de guerre. Toutefois, après des vérifications, il s'avéra que le soi-disant héros, saoul, s'était tué par accident quand un baril d'explosif qu'il avait roulé vers ses ennemis Elfs rebondit et revint vers lui. Sa nomination fut aussi une excuse pour certains de reprendre les hostilités avec les Elfs. Il fut donc décidé que la fête célébrerait le patriotisme de ceux qui croient en l'Empire au-delà des gens qui le composent.

• **Midsommar (22 juin)** : Le solstice de l'été est une fête très importante pour l'Église des Ragnars. Comme à Beltaine, de grands feux sont allumés dans la campagne. Chants, danses et boissons y sont aux rendez-vous. Plusieurs duels, joutes et autres compétitions guerrières y ont lieu durant le jour. Les Elfs aiment profiter de la nuit la plus courte de l'année pour jouer des tours aux mortels.

• **Samain ou veille de la Toussaint (31 octobre)** : La veille de la Toussaint est une nuit étrange et mystérieuse. Plusieurs pèlerins voyagent pour visiter les reliques et les temples associés à différents saints et se retrouvent loin de chez eux. En même temps, différents Monstres envahissent les agglomérations civilisées pour eux aussi, offrir leurs respects à certains saints. Toutes sortes de croyances d'hospitalité, de générosité, de déguisements, de décorations de courges et d'histoires effrayantes existent pour cette nuit en particulier. L'Église de la Merci y célèbre la samain, une des célébrations principales de son culte. Les Golems célèbrent la samain comme étant la fête qui honore leur race.

• **Toussaint (premier novembre)** : Après une nuit souvent animée, la Toussaint est une célébration plus sobre. L'histoire et les exploits de différents saints sont récités aux temples. Des chansons et des pièces de théâtre sont parfois organisées autour de ces festivités. Pour les Nains, la Toussaint concerne plutôt leurs ancêtres et leurs allégeances. Une fois que les Nains ont offert leur vote de confiance aux figures d'autorités, ils se permettent de fêter.

• **Freyfaxi ou Alfablót (Durant la première pleine Lune après la Toussaint)** : Cette fête des moissons est organisée en l'honneur du dieu des Elfs, Frey. C'est aussi un Blót et des sacrifices d'armes (principalement des épées) sont offerts au dieu décédé. C'est une fête très familiale et souvent importante, car elle marque souvent l'arrivée de l'hiver. Les trois Églises célèbrent Freyfaxi pour des raisons différentes, Frey ayant été un Ragnar, un dieu de la nature et qui est présentement mort.

• **Yule (24 décembre)** : Le solstice d'hiver est une célébration majeure chez les trois religions. Elle marque le moment où le jour recommence à s'allonger. Des cadeaux sont échangés et offerts aux enfants. Certains festins peuvent avoir lieu et les maisons sont décorées en cet honneur. Les religieux organisent des services spéciaux et des trêves extraordinaires sont respectées. Il est cru que certains Tomtens généreux, Heimdall, Odin ou des Hobgobelins laissent des présents dans les chaussettes des enfants sages et du charbon à ceux qui sont malfaisants.

### Jour des Fous

Ce qui peut sembler comme une fête amusante pour ceux qui sont en bas de l'échelle n'est malheureusement pas un jour de congé. Les transgressions commises envers ses supérieurs ne sont pas oubliées ou pardonnées le lendemain. De plus, ils devront probablement travailler deux fois plus fort le lendemain, parce que leurs supérieurs ne l'auront probablement pas fait convenablement.

Le jour des fous est donc plus une excuse pour les supérieurs de faire semblant de travailler dur, d'accomplir des tâches manuelles et de recevoir des ordres. Pourtant, malgré ces défauts, cette célébration aide un peu à briser les murs de la hiérarchie, permettant aux gens de se mettre dans les souliers d'une autre personne pour une journée.

# Sanctifications et Merveilles

## Jours de la semaine

Malgré leurs appellations classiques (lundi, mardi, etc.) comprises à travers le monde, chaque jour est dédié à un différent dieu. Les Boréaliens et l'Église des Ragnars vont parfois employer les noms alternatifs (Soldi, Mandi, Tuesdi, Wotandi, Thursdi, Fridi et Saetterdi).

- Dimanche : dédié à Sol, la déesse tranchée en deux par Hodr
- Lundi : dédié à Mani
- Mardi : dédié à Tyr
- Mercredi : dédié à Odin
- Jeudi : dédié à Thor
- Vendredi : dédié à Frigg
- Samedi : dédié à Loki. Son vrai nom n'est pas utilisé pour éviter sa colère.

## Runes

Les 24 runes du Futhark sont bien plus qu'un simple alphabet, ce sont des symboles magiques puissants contenant les secrets de la compréhension du futur. Ils ont une valeur importante, et ont été des cadeaux importants offerts à différents dieux en échange de cadeaux, de libérer des lignées de malédictions et de souligner des alliances. Outre des règles de ponctuations déficientes, les significations multiples des runes rendent la lecture très compliquée. Ingwaz (In ou -indr) et Laguz (L ou La)

- ƒ •Fehu (F) : Frey, Freya, Frais monétaires, Richesse, Quantité de bétail
- ᚱ •Uruz (U, UR ou V) : Santé, Force, Taureau, Auroch, Fortes précipitations
- ᚦ •Thurisaz (TH ou THU) : Géants, Jotnars, Épine, Thrivaldi
- ᚱ •Ansuz (A ou AN) : Odin, Aesirs, Vent, Estuaire
- ᚷ •Raido (R) : Voyage, Chevaucher, Pillage, Fenrir
- ᚫ •Kenaz (K ou KE) : Torche, Chandelle, Ulcère, Mani, Logi
- ᚷ •Gebo (G) : Cadeau, Traité, Générosité, Mysticisme, Jord
- ᚰ •Wunjo (W) : Gloire, Joie, Paix, & (Esperluette), Baldr
- ᚨ •Hagalaz (H) : Grêle, Punition Divine, Mauvais Sort, Hodr
- ᚱ •Nauthiz (N) : Besoin, Nécessité, Détresse, Contrainte, Difficulté, Sinmara
- ᚱ •Isa (I) : Glace, Neige, Patinoire, Skadi
- ᚱ •Jera (J) : Année, Récolte, Prospérité, Moisson
- ᚱ •Eihwaz (Ī) : If, Sapin, Yggdrasil, Bois de conifère, Ull
- ᚱ •Perth (P) : Fruit, Coupe, Passe-temps, Instrument de musique à vent
- ᚱ •Algiz (X, Z, AL ou -ER) : Protection, Défense, Élan, Animal des bois
- ᚱ •Sowilo (S) : Soleil, Fonte des neiges, Lumière, Rokar
- ᚱ •Tiwaz (T ou TIR) : Tyr, Victoire, Guerre, Justice, Parole
- ᚱ •Berkana (B ou BER) : Bouleau, Fertilité, Peuplier, Mimameidr
- ᚱ •Ehwaz (E) : Chevaux, Transport, Hippanthrope, Centaure, Cavalier d'Échec
- ᚱ •Mannaz (M) : Humanité, Midgard, Humain, Mardouk
- ᚱ •Laguz (L ou LA) : Lac, Eau, Mer, Poireau, Chute, Léviathan

## Éclipses Solaires et Lunaires

Les Lunadains profitent de ces événements célestes pour organiser leurs propres célébrations religieuses. Ils s'échangent les lieux et le moment où ces fêtes secrètes sont organisées à travers des codes et des énigmes.

Les Lunadains profitent de ces fêtes pour initier les plus jeunes à leur culture, leurs traditions et leurs idées religieuses. La communauté apprend ainsi à propos de ses nouveaux membres. C'est aussi l'occasion pour ceux qui vivent incognito pour se montrer enfin sous leurs vrais jours.

Pour éviter les soupçons, ces festivités ne vont pas toujours être organisées la journée même, mais le lundi suivant (le lundi étant la journée de la semaine dédiée à Mani).

## Breidablik, Valhalla et Niflheim

Contrairement à d'autres religions, les royaumes mythiques de l'après-vie ne sont pas des opposés idéologiques, mais un système de triage basé sur comment une personne est morte.

Breidablik est le royaume le plus tangible, car il a été visité par les ancêtres des peuples des Terres d'Amarande et ils en sont revenus. Le paradis était un endroit où il faisait bon vivre, tous bénéficiant de la jeunesse éternelle et où la violence était proscrite. Maintenant que les portes du royaume sacré sont fermées, il n'est pas possible d'y entrer.

Le Valhalla est un champ de bataille éternel où les glorieux morts en bataille et les Einherjars se retrouvent pour préparer Ragnarok. Bien que l'Église des Ragnars en parle comme d'une certitude pour ceux qui se battent, nul n'est jamais revenu pour confirmer ce qu'il en est.

L'enfer (Niflheim) n'est pas un lieu de punition, seulement un endroit souterrain où les corps vont pour pourrir pour l'éternité.

# Sanctifications et Merveilles

- ◆ •Ingwaz (ING ou ENG) : Agriculture, Culture, Seigneur, Roi, Conseil des Elfs
- ✠ •Dagaz (D) : Jour, Accomplissement, Fraudelling
- ◇ •Othila (O) : Héritage, Propriété, Succession, Terres, Annar

## La Bible d'Hermod

La Bible d'Hermod est divisée en trois parties principales : le livre des Sagas, le livre de la Sagesse et le livre du Ragnarok.

Le livre des Sagas est un recueil d'histoires, de poèmes et de chansons sur les actes des dieux lors de l'époque reculée.

Il est souvent accompagné par plusieurs recueils favorisant un ou plusieurs dieux.

Le livre de la Sagesse serait des extraits du Tome de la Sagesse de Breidablik. Il ressemble plus à une discussion philosophique fragmentaire. Plusieurs des codes religieux découlent de ses passages.

Le livre du Ragnarok contient les signes annonciateurs, le déroulement et la conclusion de la fin du monde tel que vue par Odin et confirmé par Mimir.

## Dieux et Esprits : les Vaettirs

Le terme dieux est utilisé de manière interchangeable avec Vaettir pour définir toutes les entités ayant une essence divine. Il regroupe les Ragnars (ceux qui règnent), les Jotnars (les dieux géants), les Nornes (celles qui tressent), les esprits des montagnes et des mers, certains dragons ainsi que certains monstres dans une classe d'existence supérieure. Les Vaettirs doivent s'abreuver des sources de l'immortalité pour éviter de vieillir, perdre de leur pouvoir et mourir. Toutefois, à l'époque où les Terres d'Amarande prend place, la plupart de ces entités sont en exil et les sources d'immortalité semblent toutes s'être taries. L'essence divine confère une résistance et de nombreux pouvoirs à ceux qui en héritent. Ainsi, les dieux principaux, malgré leur retrait du monde des mortels, continuent à y apparaître sous d'autres formes, à envoyer des visions du futur et à confier des secrets du passé à ceux qu'ils en jugent dignes.

Les trois grandes Églises (Jotnars, Ragnars et Merci) se sont organisées autour des dieux principaux, mais ça n'a pas été fait à leur demande. Les dieux n'exigèrent aucune vénération et laissèrent les gens les émuler sans intervenir directement. En soit, les trois grandes Églises sont plus proches d'être des organisations politiques, tandis que les cultes anciens, les ordres isolés, les sectes et les mouvements indépendants peuvent être plus proche des entités surnaturelles (ou d'un arnaqueur).

Pour ce qui est des pratiques religieuses, les anciennes croyances consistaient à faire appel au dieu approprié pour régler un problème. Un druide, oracle, prophète ou chaman était consulté et il instruisait le suppliant à quel dieu il devait adresser ses prières, rituels ou sacrifice. La qualité de la connaissance des différents dieux, histoires et conseils dépendait beaucoup du religieux consulté. Aujourd'hui, les Églises restreignent leurs champs de connaissances à seulement une douzaine de dieux et aux idées conformes à leurs dogmes. Toutefois, leur éducation est souvent meilleure et ils peuvent s'adresser à leur organisation pour tout ce qui dépasse leur champ de compétence.

## Les Trois Églises

Les grandes religions organisées des Terres d'Amarande présentent des panthéons de dieux de toutes sortes et de toutes provenances. Ces panthéons sont divisés en trois Églises, qui interprètent le message de ces dieux chacune à sa manière. Les Églises divisent les dieux en trois factions majeures ;

- ▲ •Les Jotnars : défenseurs des forces naturelles et du paradis (Breidablik).
- ⚔ •Les Ragnars : valeureux guerriers défendant l'humanité de la nature, mais condamnés à errer dans le Royaume de l'Exil.
- ∞ •La Merci constituée par les autres dieux Immortels dont l'intérêt a toujours été dans le monde physique.

Le moment le plus déterminant pour la fondation des Églises fut l'ouverture des portes du paradis, Breidablik. Les dieux et les races civilisés y entrèrent pour vivre en paix et prospérité durant plusieurs années, mais une transgression qui fit couler le sang sur ses saintes terres força l'exil des Ragnars, le retrait des Jotnars au paradis et le désintérêt des autres divinités de gouverner. Les races civilisées se sont alors retrouvées devant un vide spirituel. Les dieux qui passaient leurs temps à intervenir dans leurs affaires venaient de disparaître. Ceux qui mourraient laissaient maintenant un Crystal, preuve que les portes du

## La Tribu d'Hermod

Il est cru qu'Hermod était un des enfants mortels d'Odin ou qu'il devint mortel en échangeant son immortalité à Hel, la déesse des enfers (Niflheim). En échange, il obtint que Baldr revienne à la vie quoiqu'il dut aller au Royaume de l'Exil.

Les nombreux enfants d'Hermod étaient toutefois respectés pour le rôle que leur père avait joué. Ils devinrent donc des figures centrales d'une religion qui prédate les trois grandes Églises.

La tribu d'Hermod opérait à partir de la ville de la Frontière connue aujourd'hui sous le nom de Zohar. Elle était une organisation familiale où les postulants venaient étudier et pouvaient joindre la religion s'ils épousaient un membre de la tribu. Ils envoyaient ensuite des missionnaires à travers le monde pour répandre les sagas des dieux et la sagesse de leur civilisation.

## Sanctifications et Merveilles

paradis étaient fermées, l'âme n'ayant nulle part où aller. La tribu d'Hermod, de grands spiritualistes laissèrent alors aux gens le dernier message des dieux : «Régouissez-vous Mortels. Midgard vous appartient dorénavant.»

### Fin de la Tribu d'Hermod

La tribu d'Hermod arriva pendant longtemps à répondre aux besoins spirituels des Humains. Toutefois, le plus grand succès qu'ils se sont attribué : l'ouverture des portes du paradis, Braidablik, n'a pas duré.

Quand les portes se refermèrent, la tribu fut fortement divisée sur le message final des dieux. Les nouvelles réalités spirituelles et les besoins des gens à l'extérieur du paradis n'étaient plus les mêmes que dans le passé.

Après son message final, les descendants de la tribu d'Hermod se disséminèrent à travers le Midgard. Certains joignirent même les nouvelles Églises, amenant une sagesse antique aux idées nouvelles.

Trois philosophies majeures émergèrent de ces paroles. La première considéra qu'ils devaient agir en tant que régents jusqu'au retour des Ragnars qui marqueraient Ragnarok. D'autres que les Jotnars ouvriraient les portes du paradis qu'au moment où l'humanité se serait repentie et capable de vivre en harmonie. Enfin, certains prirent le message au sens propre et considérèrent que les dieux étaient partis pour de bon. Respectivement, les Églises des Ragnars, des Jotnars et de la Merci étaient nées.

Les racines communes des trois religions sont très évidentes. Toutes les trois utilisent le même ouvrage, la Bible d'Hermod, comme livre religieux et seule l'interprétation des passages diffère. Les trois possèdent un poste culminant au sommet de leur hiérarchie et ont une cité sainte abritant leurs hauts dignitaires. Mais chacune d'entre elles fonctionne différemment. Le temps et les relations qu'elles entretiennent avec les différentes familles nobles et classes sociales en ont fait des organisations qui peuvent être loin de ce que les dieux avaient imaginées avant de partir. Les Humains ont énormément influencé leur développement et leur organisation.

### Traits communs des trois grandes Églises

Les trois Églises possèdent une hiérarchie avec des places assez bien définie, mais dans les faits, les tâches n'y sont pas réparties également. Cette disparité provient de comment elles ont réussi à s'imposer comme une puissance politique, surtout dans les campagnes. Tels les seigneurs terriens, les Églises possèdent des terres cultivables et des entreprises qu'elles exploitent. Les plus bas échelons du clergé s'occupent de ses tâches roturières, ainsi que les paysans qui doivent une corvée ecclésiastique.

Un seigneur, un vilain (propriétaire terrien indépendant) ou une guilda peut aussi tomber tributaire d'une Église afin de se sortir d'une situation financière précaire. Bien que le propriétaire demeure aux commandes de son bien, il doit maintenant faire approuver ses décisions par les autorités du clergé. Cela peut signifier la fin de sa rentabilité ou de sa croissance financière, les gens d'Église se détournant souvent des affaires du monde matériel. Beaucoup de guildes ont été assistées par les Églises et en paient aujourd'hui le prix.

### Échelons

Comme chez les nobles, les Églises sont des ordres hiérarchiques très ordonnés, divisés en différents échelons de pouvoir.

### Centre spirituel

Chaque Église possède un temple majeur construit dans une ville importante, sur une Terre Mystique. Ces endroits sont particulièrement importants, car des portails menant à Braidablik y étaient ouverts durant l'Âge d'Or.

### Les 12 Commandements

Les codes de loi et les idéaux de chaque Église passent par une adhérence aux commandements de celle-ci. Associé à chaque commandement se trouve le dieu qui représente le mieux cet idéal.

### Terres Mystiques associées

Bien que toutes les Églises aiment élever des temples sur les Terres Sacrées et que toutes les Terres Mystiques sont précieuses, certaines Églises ont développé une affinité pour un type particulier.

### Classes associées

Même si les Classes ne sont que des manières de combattre, certaines d'entre elles semblent intimement liées au bon fonctionnement d'une Église. Il est rare de trouver des gens qui prétendent faire partie de ces Classes sans avoir de lien avec l'Église en question.

### Les Éléments Philosophiques des Religions

Les lignes de pensées élémentaires, qui aiment associer des Éléments à des groupes ont attribué les Éléments suivants aux différentes Églises :

#### Église des Ragnars :

*Éléments Feu et Air.* Associée à la puissance des Éléments, à la sagesse et à l'apprentissage, l'Église des Ragnars combine les idées du pouvoir et de l'intelligence.

#### Église des Jotnars :

*Éléments Eau et Sacré.* Associée à la roue des saisons et à la suprématie de la nature, l'Église des Jotnars est capable de traverser des cycles de changements pour reprendre le dessus.

#### Église de la Merci :

*Éléments Terre et Maléfique.* Associée au désir de contrôle sur la destinée et de préserver le pouvoir déjà acquis, l'Église de la Merci semble tirer son pouvoir des profondeurs souterraines.

# Sanctifications et Merveilles

## Phénomène associé

Les Enchantements, la Sanctification et le Recrutement sont des phénomènes vus avec un degré de révérence important et ont donc été adoptés par les différentes religions. Même sans être exclusifs, l'Église juge important d'exercer un certain degré de contrôle sur ceux qui héritent de ces pouvoirs.

## Courants de Pensée

Même au sein de la même Église, différentes interprétations, idées et opinions vont apparaître. Ces courants forment des communautés centrées autour de ces nouvelles philosophies, adoptant souvent des pratiques uniques pour démontrer leur dévotion à ces nouvelles idées. Certains courants de pensée plus dangereux sont gardés secrets.

Les ordres sont des groupes organisés, dirigés ou parrainés par un noble ou par le chef de l'Église. Les ordres sont souvent puissants et s'engagent dans des luttes intestines les uns contre les autres. La plupart des adhérents sont convaincus et s'entourent de membres du même ordre.

Les mouvements sont moins définis, mais profitent souvent de la popularité de l'idée pour tenter de convertir les membres de leur Église. Même les idées dans un mouvement sont plus malléables, s'adaptant à leur environnement et à leur audience. Voeux monastiques : les ordres, les mouvements et certaines communautés choisissent de prendre des voeux monastiques pour exprimer leur dévotion et ferveur envers leurs idéaux.

•**Voeu de silence** : soit à propos d'un sujet, soit pour une période de temps, le voeu de silence est un exercice de restriction au niveau de la communication. Les organisations plus secrètes vont souvent prendre cette direction.

•**Voeu de chasteté** : ce célibat forcé est commun au sein de l'Église des Jotnars et les prévient de former des relations intimes avec une autre personne.

•**Voeu de pauvreté** : la possession d'argent et de biens personnels est interdite, sauf à des fins de donations. Les courants de pensée désirant se concentrer sur le spirituel au-dessus du matériel vont souvent prononcer un voeu de pauvreté.

•**Voeu d'obéissance** : un voeu commun dans les ordres disciplinés, il soumet le religieux aux commandements de son supérieur. Les courants de pensée qui ne tolèrent aucune opposition adoptent souvent ce voeu.

•**Voeu d'abstinence** : voeu de privation généralement fait envers l'alcool, la viande, les Crystaux ou les drogues. C'est le plus commun des voeux surtout parmi les bas échelons des Églises.

•**Voeu de profession** : par ce voeu, le religieux renonce à sa vie laïque (titres, noms et héritages). Il sert à effacer le passé de certains membres pour le meilleur et pour le pire.

•**Voeu solennel** : Tout autre voeu reconnu par le clergé comme tel.

## Saints

Chaque Église compte des membres reconnus pour leur influence et même certains miracles. Rarement élevés à ce niveau de leur vivant, les saints et leur histoire sont des enjeux importants des hauts échelons de chaque Église. D'une certaine manière, comme les dieux sont en exil, les saints servent de présence divine en Midgard.

Leurs détracteurs ont aussi des intérêts à minimiser (ou falsifier) les gestes des saints des autres Églises. Des comités d'inspections répondant aux plus hautes instances sont chargés d'inspecter les témoignages et les miracles afin de s'assurer que le saint mérite son titre.

## Reliques

Les reliques religieuses (armes, armures, attributs ou restes des héros d'une religion) sont des trésors sans prix pour une communauté religieuse. Ses attributs miraculeux protègent les lieux du mal, entretiennent les Terres Mystiques et encouragent les pèlerins à visiter le temple où elles résident. Certaines reliques deviennent les enjeux de conflits ou de crimes, car elles sont convoitées par les autres temples jaloux ou détestées par les temples des religions adverses. Comme les saints, les reliques sont des objets impliqués dans le culte. Ils sont associés au miraculeux, aux légendes et sont une source importante de pèlerinage. Encore plus que les saints, les reliques peuvent devenir des objets importants dans les luttes entre les Églises.

# Sanctifications et Merveilles

## Église des Jotnars



### Les Arts de l'Église des Jotnars

L'Église des Jotnars emploie beaucoup d'artistes pour ses besoins. L'architecture, la musique et la peinture dans les courants jugés classiques y trouvent un grand succès.

Bien qu'ils soient de bons mécènes pour des artistes plus conservateurs, ils refusent plusieurs innovations avant qu'elles n'aient fait leurs preuves parmi le public.

L'Église des Jotnars privilégie les motifs naturels et les formes réalistes. Les artistes qui ont déjà travaillé pour les autres Églises ne sont jamais choisis pour être parrainés, mais peuvent être référencés à un seigneur allié à l'Église des Jotnars.

### Harmonie et Rédemption

L'Église des Jotnars a été fondée sur l'idée que les repentants verront leurs fautes pardonnées. En menant une vie en harmonie avec les forces de la nature, avec la vie et avec ses voisins, les croyants obtiennent la rédemption. Les Jotnars ouvriront les portes du paradis dès que le Sauveur arrivera le dimanche de la prophétie. Dans ce but, les fidèles se réunissent tous les dimanches afin d'acclamer cette figure mythique. Elle est considérée comme une image ou un idéal par plusieurs, mais les plus croyants pensent vraiment que son arrivée va marquer le début d'une nouvelle ère d'harmonie.

Pour se financer, les membres les moins scrupuleux de l'Église vendent des indulgences. Pour quelques Rands, l'Église intercède auprès des Jotnars pour sauver l'âme de celui qui l'a achetée. Nul ne pouvant certifier ou infirmer l'efficacité des indulgences, les revenus qu'elles procurent sont le principal argument pour maintenir le système en place.

### Échelons

L'Église des Jotnars est une organisation où chaque poste possède non seulement sa propre importance, mais influence les processus démocratiques des autres postes. Par exemple, les 16 cardinaux votent pour élire en secret un pape parmi leur rang, mais l'ensemble des archevêques ont le dix-septième vote. En plus des postes suivants, différents ordres et communautés créent des postes spéciaux pour leurs membres.

- Frère/Soeur
- Père/Mère
- Abbé
- Archevêque
- Cardinal
- Pape/Papesse

**Centre spirituel :** Jotunhall à Dunkirk (Marquiserie des Durian du royaume de Norsur)

### Les 12 Commandements des Jotnars :

- Tu Respecteras les Signes de la Nature, car il s'agit de notre Voix. (Thrivaldi)
- Nul Mal ne doit être fait aux Enfants. (Titania)
- Tu Respecteras tes Promesses. (Skadi)
- Tu Respecteras le Jour Sacré. (Svanvhit)
- Nul ne peut se substituer à la Justice de la Nature. (Sinmara)
- Tu ne Convoiteras point ce qui Appartient aux Autres. (Rindr)
- Tu n'adoreras pas les Faux Dieux. (Fraudelling)
- Tu ne cacheras pas ta Peur du Vide, mais tu la Vaincras. (Rokar)
- Tu ne Tueras Point. (Mimameidr)
- Ta Lumière transpercera les Ombres. (Mani)
- Tu ne Voleras Point. (Annar)
- Ne Refuse jamais de l'Aide. (Kari)

**Terres Mystiques associées :** Terres Sacrées

### Classes Associées :

- Chevalier de l'Angélu
- Druide
- Exorciste
- Archer Divin

### Phénomène associé

**Sanctification** – L'Église des Jotnars compte un nombre élevé de personnes sanctifiées. Elles obtiennent souvent des promotions à des postes d'influence dans leur Église.

### Courants de Pensée

•Ordre du Jardin d'Éternité : ordre très large créant des jardins et prenant soin des communautés. Populaire auprès des autres Races. (Voeu de chasteté et voeu de profession)

### Les Sciences de l'Église des Jotnars

L'Église des Jotnars regarde les sciences comme étant un aspect de la nature. Les herbiers, les bestiaires, les traités de géographie, de médecine et d'astronomie vont remplir leurs bibliothèques.

Ils évitent toujours de traiter directement des sciences plus occultes comme les Galdors. Toutefois, à travers les recherches, il serait possible de trouver les informations nécessaires, seulement dans cinq livres non référencés différents.

Parfois, l'Église des Jotnars parraine les travaux de certains scientifiques de génie juste pour éviter qu'ils joignent l'Église de la Merci.

## Sanctifications et Merveilles

- Mouvement des Nouveaux Jotnars : intéressés par les expériences surnaturelles liées à la nature. (Voeu d'obéissance)
- Ordre de la Maison du Repentir : un ordre prêchant le repentir et la pauvreté. (Voeu de chasteté, voeu de pauvreté et voeu d'abstinence)
- Ordre des Intermédiaires : plus proche de l'expérience druidique. (Voeu de profession)
- Ordre des Élus des Jotnars : croient que seuls les choisis entreront aux paradis. (Voeu d'abstinence)
- Mouvement Orthodoxe : croient en éliminer les structures actuelles de l'Église. (Voeu de chasteté et voeu d'obéissance)
- Ordre des Transcendants : ordre cherchant à garder vivant les enseignements de la Transcendante. (Voeu de chasteté)
- Mouvement des Blancs Croisés : ainsi que les noirs croisés, mouvement militant fondé sur les idées de la Croisade Blanche. (Voeu d'abstinence et voeu d'obéissance)
- Ordre du Pur Esprit : mouvement militant de défense agressive. (Voeu de silence et voeu de chasteté)
- Ordre des Prédateurs : mouvement militant qui élève des Bestias pour faire la justice. (Voeu de silence et voeu d'obéissance)
- Ordre des Génésistes : groupe cherchant à prouver que la nature a créé les dieux. (Voeu de pauvreté et voeu de chasteté)
- Mouvement des Sciences Divines : mouvement important et populaire cherchant à rester à l'avant des découvertes scientifiques et financières. (Voeu de chasteté et voeu d'obéissance)

### Saints :

- Le Frère Bessette de Landrin : le village de Landrin était sur le chemin de deux armées en guerre et allait probablement être massacré. À travers ses prières, le Frère Bessette accomplit le miracle de sanctifier tous les habitants du village, les protégeant ainsi de la guerre.
- Anna d'Artin : dans les territoires des Venturi, les combats passés entre les Elfs et les Humains ont dévasté plusieurs hectares de forêt. Anna a passé sa vie à replanter des arbres et négocier la paix à travers ses efforts.
- Janine Langley : une chasseuse de Morts-Vivants, réputée pour avoir libéré les régions du nord de Fjordfall du joug des seigneurs immortels qui y sévissaient.
- Kephass : figure historique importante et ancêtre de la famille Kraig, Kephass était un seigneur de la guerre en contrôle de la région de Dunkirk. Il réussit à protéger la cité sainte de Jotunheim longtemps avant que l'Empire ne voie naissance.

### Reliques :

- Les skis de Skadi : cette relique est une paire de planches doublée de peau d'animal. Invention des Boréaliens, les skis ont été repris par l'Église des Jotnars quand le nord fut libéré de leur présence. Il est peu probable qu'ils aient appartenu à la déesse, mais demeurent un symbole de la victoire contre les forces de la nature et du froid.
- La pierre de pénitence : autrefois un menhir impressionnant, il fut lentement égrainé par des générations de pèlerins pénitents. Ce qu'il en reste aujourd'hui est une pierre ovale qui se tient dans une main. Les pèlerins sont invités à toucher la pierre (sans en briser une portion) pour obtenir le pardon des dieux. Des pèlerins retrouvèrent leur sanctification après y avoir touché.
- Les langes féériques : relique populaire, les Langes féériques sont de simples pièces de tissu, associés à la fécondité. La sage-femme qui les utilisait avait aidé à donner naissance à de nombreux jumeaux et triplets. Elle légua les Langes à l'Église des Jotnars.
- Le miroir de vif-argent : relique dont les origines sont mystérieuses et la possession est disputée par les autres Églises. Il serait capable de montrer la vraie nature des gens qui s'y reflètent. Pour ces raisons, il n'est jamais exposé au grand public. Un seul pèlerin à la fois, accompagné par un garde, est permis de le voir à chaque visite.

# Sanctifications et Merveilles

## Église des Ragnars



### Les Arts de l'Église des Ragnars

L'Église des Ragnars est associée au style baroque, mais adapte certaines idées de ces artistes à son iconographie. Elle est réputée pour ses tours et ses bâtiments élevés, ce qui demande des architectes de talents et/ou audacieux.

Les autres arts que l'Église des Ragnars accorde de l'importance sont l'opéra et la poésie.

La poésie, les drames historiques et les sagas chantés occupent une grande importance dans la popularité de l'Église des Ragnars. Les Équipements produits par les artisans de l'Église sont aussi d'une grande qualité et recherche.

Les artistes sont testés, soit en combat soit à travers des augures, mais très rarement à propos de leur talent actuel. L'Église semble miser sur le talent naissant au lieu du talent établi.

### Gloire et Courage

L'Église des Ragnars a été fondée sur l'idée que les Ragnars reviendront un jour affronter les Jotnars et que les portes du paradis seront défoncées afin que tous puissent y entrer. Pendant ce temps, les guerriers doivent se préparer à la guerre des guerres en s'entraînant au combat. Ils croient que les fidèles qui meurent en bataille vont au Valhalla, devant les portes de Breidablik, où ils préparent l'assaut. Une autre méthode d'entrer au Valhalla est d'être recruté comme Einherjar. Quand Ragnarok arrivera, les Einherjars entreront aussi dans le combat. Les membres de l'Église des Ragnars se retrouvent souvent au combat et favorisent la guerre et les activités militaires. Pour eux, la vie dans ce monde n'est que temporaire.

Malgré tout, elle impose une forme de justice sous le nom de wergeld qui doit être versée en Rands, en terres, en troupeaux et en montures pour les crimes violents, mais exécutés de manière lâche (coups dans le dos, poison...). Le wergeld doit être versé à l'héritier du décédé, mais l'Église des Ragnars va se réserver une part pour juger de la situation.

### Échelons

La bravoure en bataille est un facteur important pour progresser dans l'Église des Ragnars. Plusieurs de leurs membres sont perdus en bataille créant des opportunités pour les plus jeunes de monter rapidement les échelons. Toutefois, certains postes sont souvent réservés à certains genres. Différentes situations peuvent changer ces règles, mais les aruspices sont généralement mâles, tandis que les vestales et les volvas sont des femmes.

- Carl
- Jarl
- Septemvir
- Aruspice
- Vestale
- Volva

**Centre spirituel :** Gladshem à Divana (Marquiserie des Elvanda du royaume de Norsur)

### Les 12 Commandements des Ragnars

- Je dois remettre sans cesse ma Foi en Question. (Logi)
- Je dois Apprendre et chercher à Apprendre. (Odin)
- Je dois être sans Peur, même devant la Mort. (Fenrir)
- Je dois Honorer et Respecter ceux qui sont Tombé au Combat. (Eir)
- Jamais je n'abandonnerai ce que j'ai Perdu aux Mains de Voleurs. (Tyr)
- Je ne permettrai pas que la Violence vienne Souiller mon Foyer. (Aegir)
- Je ne Chercherai pas à me faire des Ennemis de Tous. (Baldr)
- Je Respecterai ma Famille et Recruterai pour les Ragnars. (Freya)
- Je me dois d'Établir une Échelle de Valeurs. (Ull)
- Je me dois de Conserver Vivante l'Histoire des Héros du Passé. (Hel)
- Je dois me montrer Honorable et Courageux même devant mes Ennemis. (Thor)
- Les Enfants doivent être Prêts à prendre la Relève de leurs Parents. (Jord)

**Terres Mystiques associées :** Terres de Chasse

### Classes Associées

- Spiritualiste
- Valkyrie
- Muse
- Voyante

### Phénomène associé

**Recrutement** – L'Église des Ragnars utilise le recrutement d'Einherjar à un tel point qu'il est devenu synonyme avec leur vue religieuse. Ils perçoivent les Einherjars des autres religions comme des ennemis naturels à vaincre.

### Les Sciences de l'Église des Ragnars

L'Église des Ragnars présente des lacunes majeures dans le domaine scientifique et même dans l'éducation de ses membres. Elle craint même d'imposer d'avoir à apprendre à lire à ses membres, car elle en perdrait beaucoup en le faisant.

Ça ne veut en rien dire que l'Église ne compte aucun érudit ou grand penseur. En fait, l'Église des Ragnars attire beaucoup de gens intelligents, rusés ou possédant des talents différents.

Dans les sciences occultes, l'Église des Ragnars occupe une place importante. Ces secrets sont gardés jalousement par les élites et permettent à certains d'entre eux de conserver leur poste.

# Sanctifications et Merveilles

## Courants de Pensée

- Ordre du Foyer d'Aegir : intéressés à gagner de l'argent pour leur Église et convertir à long terme. (Voeu d'obéissance)
- Ordre du Rempart de Bouclier : groupe au front des révolutions et des changements sociaux. (Voeu de chasteté et voeu d'abstinence)
- Ordre de la Maison de Jord : ordre défensif qui croit dans les vertus de l'accueil (Voeu de profession et voeu de silence)
- Mouvement de la Vacuité de Tyr : croient qu'éliminer la peur demande un détachement complet du monde matériel (Voeu d'abstinence et voeu de pauvreté)
- Ordre des Prédestinés Établies : pensent que la destinée est complètement écrite (Voeu d'obéissance)
- Mouvement de la Contredestiné : comme le meilleur moyen de provoquer le destin est de tenter de l'éviter, ce mouvement avait dans l'idée de tenter de prévenir Ragnarok. (Voeu de silence et voeu d'abstinence)
- L'Ordre des Impérialistes : croient que l'Impératrice est la vraie Volva (Voeu de profession)
- L'Ordre Paradogmatique : croient que l'Église devrait mettre en place des commandements des autres Ragnars, même morts ou mineurs. (Voeu d'abstinence)
- Disciple de l'Alliance d'Hermod : mouvement mettant en commun les savoirs anciens avec les autres Églises pour les espionner. (Voeu de silence)
- Ordre Insulaire du Nord : ordre orthodoxe conservant vivantes les traditions des Boréaliens. (Voeu de profession)
- Mouvement de la Réforme des Chandelles : mouvement fort populaire mettant les enseignements d'Ull, Logi et d'Eir de l'avant. (Voeu de pauvreté et voeu de profession)
- Mouvement de Valfreyja : mouvement gagnant en popularité, souhaitant avoir une plus grande portée sur les batailles choisies par l'Église. (Voeu de chasteté et voeu d'obéissance)

## Saints

- Elandra : un cas particulier, Elandra était une ennemie de l'Église des Ragnars, mais à travers un don unique, elle donnait des visions prophétiques à travers les douleurs des blessures qu'elle infligeait. Se battre contre elle était jugé un honneur.
- Leyfhild : une valkyrie dont le recrutement avait miraculeusement guéri les handicaps chroniques de ses Einherjars.
- Sathilvanien : un des rares Saints de la race des Elfés, il était un devin puissant. Sa clairvoyance et ses dons de médiation aidèrent à guider l'Église durant la séparation des Sundava et des Elvanda.
- Wallace Radcliff : un homme simple qui fut conscrit dans une armée pendant qu'il courait après un voleur. Durant une bataille, il recruta son général sur une Terre de Chasse, les menant à la victoire et lui donna la chance d'épouser sa fille. Considéré comme un héros du peuple, Wallace fut élevé au rang de Saint pour mousser la popularité de l'Église des Ragnars.

## Reliques

- La flamme d'or : une relique simplement associée à la fertilité et à l'hospitalité. Elle ressemble à une statue de flammes en or, mais est en effet un feu pétrifié en un métal précieux.
- La dent de géant : cette énorme dent provient d'un Jotnar et est un trophée majeur de l'Église. L'Église des Ragnars paierait un bon montant d'argent pour découvrir l'histoire complète de la dent... et l'Église des Jotnars paierait un bon montant pour la récupérer.
- L'écaille d'Iomungard : provenant de l'archipel d'île à l'extrémité de Midgard, cette relique est une gigantesque écaille de serpent. Les pèlerins sont encouragés à lancer de petits marteaux contre elle pour vaincre la maladie et les poisons.
- Les runes des Lunadains : l'Église des Ragnars possède trois des runes originales offertes par les Lunadains. Elle en avait d'autres, mais elles furent volées.

# Sanctifications et Merveilles

## Église de la Merci



### Les Arts de l'Église de la Merci

La sculpture ainsi que l'architecture sont deux des arts appréciés et employés par l'Église de la Merci. Ce style, anciennement gothique est peu à peu remplacé par un style moderne.

Les représentations de la nature étant maintenant interdites, les formes géométriques (souvent en arabesques et en damiers) les ont remplacés. Cette lutte entre l'ancien et le nouveau style offre aux artistes différentes possibilités d'emploi.

L'innovation de certains artistes est tolérée par l'Église de la Merci, mais souvent sous certaines réserves. Ceux qui arrivent à combiner les arts et la science (ou les sciences et la magie) arrivent à mieux faire accepter leurs idées.

L'Église de la Merci n'hésite pas à engager les artistes ayant travaillé pour les autres Églises.

Les meilleurs sculpteurs sont appelés à travailler sur les formes des Golems.

### Science et Contrôle

L'Église de la Merci propose aux gens de célébrer l'exil des dieux comme étant une ère nouvelle d'indépendance pour les races civilisées. Le départ des dieux signifie aussi la disparition des anciens tabous comme la vie éternelle. Grâce aux miracles de l'enchantement, tous peuvent devenir immortels comme l'étaient les dieux. Les rangs de cette Église sont remplis de Morts-Vivants, de Golems et de savants. Plusieurs poussent trop loin ces idéologies et effraient la populace qu'ils tentent d'aider.

En échange d'argent, les membres de l'Église de la Merci montrent aux gens comment atteindre la mansuétude, un état de bonté indulgente. Certaines démonstrations sont des cures de désensibilisation à l'horreur et aux Morts-Vivants, tandis que d'autres préfèrent enseigner pour permettre aux fidèles de faire face à leurs problèmes. Parfois, atteindre la mansuétude signifie donner tout son argent à l'Église de la Merci et la joindre, parfois même sous le contrôle mental de quelqu'un.

### Échelons

Les postes les plus importants de l'Église de la Merci sont souvent tenus par des Morts-Vivants âgés et les occasions de percer sont rares, surtout pour les plus jeunes. Ils sont toutefois encouragés à convertir des régions hostiles à l'Église pour se créer un poste.

- Capelan
- Doyen
- Mystagogue
- Échevin
- Sénéchal
- Maître Éternel

**Centre spirituel :** Complexia Malefici à Breidenheim (Capitale de Denhell)

### Les 12 Commandements de la Merci

- Les Pouvoirs de la Nature doivent être Contrôlés. (Mardouk)
- L'Amusement Intelligent est le Seul Passe-Temps Respectable. (Cavalier d'Échec)
- Le Respect des Autres Religions est de Mise. (Bahamut)
- La Technologie doit Remplacer Les Superstitions. (Train des Enfers)
- Il Existe plus d'Un Moyen de Créer la Vie. (Homoncule)
- Le Savoir doit Devenir Immortel et la Sagesse doit s'accumuler. (Khéops)
- Les Animaux sont nos Servants et Esclaves. (Rats d'Hamelin)
- La Peur de Soi est notre Seule Ennemie. (Ombre Serviable)
- La Nouvelle de la Vie Éternelle doit se Propager. (Vampyre)
- Se Sculpter une Forme Convenable est de Rigueur. (Statue)
- L'Humanité doit être sa Propre Juge. (Leviathan)
- Les Monstres doivent être Aidés à Progresser sur le Chemin de l'Éternité. (Cyclope)

**Terres Mystiques associées :** Terres Maudites

### Classes associées

- Enchanteur
- Nécromancien
- Animateur
- Créateur

### Phénomène associé

**Enchantement** – L'Église de la Merci fait un usage intensif des enchantements, que ce soit pour animer des Golems, prolonger la vie des Morts-Vivants, transformer des Monstres ou créer des merveilles technologiques. Ils ont fait leur devoir d'agir pour réguler l'utilisation des enchantements et des rituels reliés avant que ceux-ci ne deviennent des problèmes.

### Les Sciences de l'Église de la Merci

L'Église de la Merci considère la science comme une partie importante de leur religion. Ils sont toutefois moins intéressés par la connaissance empirique des êtres et de la matière, comme l'est l'Église des Jotnars. Ils préfèrent savoir comment les transformer, les contrôler et les réparer.

Les sciences occultes sont un sujet que certains échelons discutent librement.

L'Église de la Merci est au courant que l'Église des Jotnars tente de lui voler des scientifiques. Elle joue le jeu, mais évite d'insister, laissant le temps aux scientifiques de changer d'avis. Ceux qui ont une passion éternelle pour la science n'ont pas beaucoup d'options après tout quand l'âge les rattrape.

# Sanctifications et Merveilles

## Courants de Pensée

- Psychopompes : mouvement de guide des âmes perdues. Ils croient en une mort symbolique pour devenir une âme nouvelle. (Voeu d'abstinence et voeu de profession)
- L'Ordre des Douze Effigies : groupe dont les chefs se considèrent comme les représentants des dieux Immortels. (Voeu d'obéissance et voeu de profession)
- Mouvement de la Renaissance Thanatologique : ordre d'origine médicale, qui étudie les méthodes pour prolonger la vie scientifiquement. (Voeu d'abstinence et voeu de pauvreté)
- L'Ordre des Néantistes : ordre sinistre dont le but est de prouver la supériorité des Morts-Vivants aux vivants. (Voeu de profession)
- L'Ordre des Intervertis : croient que les mortels peuvent échapper à la destinée alors que les dieux doivent l'accepter. (Voeu d'abstinence et voeu de chasteté)
- Mouvement des Préhistoriens : croient que les secrets se trouvent dans les moments de la création du monde. (Voeu de silence)
- Ordre des Tombes Pleines : ordre militant qui détruit les hérétiques. (Voeu de chasteté et voeu de profession)
- Ordre des Récipiendaires du Fardeau : ordre jugeant non seulement des hérésies, mais aussi de qui est prêt à joindre les rangs des immortels. (Voeu de chasteté)
- Mouvement du Revers des Miroirs : groupe formé par des ombres serviables, ses activités secrètes ont garni ses rangs de doubles. (Voeu de silence et voeu d'obéissance)
- L'Ordre des Maîtres Alchimistes : groupe aux coffres bien rempli, il s'assure d'obtenir le meilleur financement possible et ses membres agissent comme trésoriers. (Voeu d'obéissance)
- Mouvement de l'Empire Occulte : groupe discret qui enquête sur l'immortalité de l'Impératrice et les secrets de ses succès. (Voeu de silence)
- Le Rassemblement des Assemblages : ordre militant fait de Golems et d'Animateurs travaillant côte à côte. (Voeu d'obéissance)

## Saints

- Thanatos : un associé de l'Impératrice du temps où la capitale impériale était à Midgard, plusieurs de ses idées forment les bases de l'Église de la Merci moderne.
- Antoine Carlisle : un des rares Saints de la Merci respecté par l'Église des Ragnars, Sire Antoine Carlisle est devenu une momie puissante et fut capable de libérer l'Empire des occupants Boréaliens.
- Befana : une très vieille sorcière de la région de Lublin. Devenue une part importante du folklore, ses approches ont aidé l'Église de la Merci à parfaire la rigueur de la méthode scientifique.
- Manananggal : une des six choisit par Vampire pour faire partie de sa lignée d'enchantement. Loin d'être parfaite, plusieurs des vampires qu'elle enchantait rejoignirent l'Église de la Merci et obtinrent de la faire reconnaître comme une Sainte.

## Reliques

- Le pieu de frêne : arrachée à la main d'une Valkyrie en sommeil, cette relique est précieusement gardée par un des Sénéchaux de l'Église. Elle est destinée à être plantée dans le coeur du Maître Éternel si jamais il devenait un tyran.
- Le sablier infini : cet objet de construction curieuse se renverse de lui-même chaque demi-heure, activant une clochette. Cette merveille de la science n'a jamais pu être répliquée.
- La main d'Iselda : Iselda était une des membres des Sept Sceptres, une confrérie de nécromanciens puissants de Breidenheim. Sa main coupée représente la victoire de l'Église de la Merci sur ses ennemis.
- La baguette fossile : relique puissante, cet os pétrifié aurait miraculeusement enchanté un Golem, sans l'aide d'un Animateur.

# *Sanctifications et Merveilles*

## *Hérésie*

Le terme hérésie décrit des choses différentes dans les trois Églises, mais en général, regroupe les comportements qu'elles jugent intolérables.

### *Sorcellerie*

Les Galdors sont une sorte de magie puissante, liée aux Terres Mystiques. Les Églises qui considèrent que c'est leur devoir de protéger ces endroits s'octroient le droit de légiférer dans les matières qui concernent ces écoles de magie. Elles n'hésitent pas à exiler toute personne suspecte familière avec leur emploi. Les peines pour utiliser un Galdor, sans la permission de l'Église (ou de son supérieur) sont extrêmement sévères.

### *Blasphème*

Le blasphème consiste à travestir les idéaux et les écrits de l'Église. Il est considéré comme un crime seulement chez les membres du clergé. Parmi les profanes, le blasphème est simplement considéré comme une erreur à corriger, car ils ne peuvent être tenus aux mêmes standards que les membres de l'Église.

### *Sectes*

Tous les cultes en dehors des trois Églises, sont considérés des sectes suspectes, voire dangereuses. Cette domination des trois Églises force les cultes à opérer en secret, ou à adopter un comportement pseudo-religieux.

### *Profanation*

Les comportements et l'utilisation de rituels (et de certains Galdors) d'une manière qui manquent de respect envers le caractère sacré de la religion sont considérés comme des profanations. Cette accusation est grave, les membres du clergé étant tenus au plus haut niveau de révérence envers l'institution qu'ils servent. Les rituels, reliques et les lieux du culte sont réservés à un usage spirituel et ne sont pas les outils d'un prêtre ou utilisés par ceux hors du clergé. Les rituels de Sacrilège, Fardeau et Malédiction sont souvent associés aux profanations.

### *Apostasie*

Si un prêtre continue d'opérer comme tel après avoir été banni par ses supérieurs, il est considéré en apostasie. L'apostat (un terme considéré péjoratif) peut continuer d'opérer, mais son ancienne Église va tout faire pour l'écarter des communautés.

### *Dissidence*

La dissidence englobe tous les comportements de désobéissance qui ne tombent pas clairement dans les autres catégories. Plusieurs prêtres se retrouvent accusés de ce crime quand leur conviction religieuse tombe dans le chemin de leurs supérieurs moins scrupuleux.

## Contes

### *Nerthus et la Dame du Lac*

Il était une fois, une grande voyageuse du nom de Nerthus. Dans les années qui suivirent la grande guerre, elle allait de villes en villages avec son chariot tiré par ses boeufs, recueillant armes et armures des guerriers. Quand elle arriva à la capitale avec ses compagnons, ils rencontrèrent la Dame du Lac, une forgeronne exceptionnelle qui s'occupait des épées de l'impératrice. Celle-ci leur remis Excalibur, l'épée de la conquérante, mais le voleur au masque des ténèbres arracha l'arme des mains de Nerthus et disparu.

Pour s'excuser d'avoir perdue une aussi précieuse épée, Nerthus enseigna deux secrets à la Dame du Lac. Le premier lui permis de graver ses talents dans une pierre. Le second permis aux armes de se remémorer ce qui fut oublié. Ces deux savoirs donnèrent à la Dame du Lac la possibilité de parfaire son art pour l'art et non plus pour la guerre. Nerthus bénit aussi la couronne impériale apportant ainsi la prospérité sur son long règne.

Nerthus quitta ensuite la capitale avec de nombreuses armes et armures. Son travail était fait, les outils de la guerre avaient été confisqués et les outils de la paix étaient entre de bonnes mains. Elle s'en retourna vers un lac, où elle coula son chariot et ses compagnons esclaves espérant retarder le plus possible les prochains conflits.

Premier conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Les Cercueils de Doras Veda*

Il était une fois, un seigneur vampire du nom de Sorad. Il vivait dans un château sinistre, perché dans les montagnes, aux abords de la Frontière. Quand le jeune et fier exorciste sire Trevor Carlisle vint le confronter, le seigneur Sorad trouva refuge dans un cercueil de pierre, situé dans la salle des tombeaux. Entouré des milles et unes tombes de cette salle, Trevor commença à les ouvrir une par une à la recherche du seigneur vampire.

Quand l'exorciste s'arrêta de chercher pour prendre du repos, le seigneur Sorad émergea de son cercueil et quitta son château pour aller chercher le frère de Trevor et ses cinq soeurs. Il fit d'eux le prince et les princesses vampires de sa seigneurie, usant de son charme et de son pouvoir pour les séduire. Ils retournèrent au château et il les coucha dans des cercueils en donnant à chacun d'entre eux un masque.

Quand Trevor repris sa difficile tâche, il découvrit rapidement un vampire masqué. Croyant avoir trouvé la cachette de son ennemi, il lui enfonça un pieu d'argent dans le coeur sans attendre, puis le démasqua. Réalisant qu'il venait de tuer sa soeur, il aperçu que, sur la tombe voisine, le seigneur Sorad avait écrit le nom «Sire Trevor Carlisle». L'exorciste rongé par les remords y entra pour se laisser mourir.

Deuxième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Le Dragon de Midgard*

Sous la ville de Midgard vivait un terrible dragon des profondeurs, creusant la montagne Sardron tel un ver de terre. Il était dit qu'il était un descendant de Nidhogg. Il était infâme et n'hésitait pas à enlever des innocents pour demander des rançons. Le seigneur de la place, sire Elrick pour se débarrasser de la bête, accepta de devenir le vassal de la conquérante dame Amarande à la condition qu'elle soit triomphante du dragon.

Avec l'aide de sire Dylan, un chevalier local et de sire Calimerta de la forêt des Elfs avoisinante, dame Amarande alla à l'entrée de son repaire, provoquer le dragon en combat. Faisant fi de la menace, il leur répondit qu'il allait exécuter les otages qu'il détenait présentement. Dame Amarande sortit un morceau de racine de l'Yggdrasil de son sac à malice et le laissa à l'entrée de la caverne, tout en allant se cacher. Le dragon attiré par l'odeur de la racine revint sur ses pas.

Pendant que le dragon dévorait les délicieuses racines, dame Amarande communiqua avec les otages. Elle leur demanda de construire un rempart avec le trésor du dragon. Les trois braves confrontèrent alors le dragon. Quand il réalisa que dame Amarande et ses deux compagnons étaient probablement plus forts que lui, il souffla de son haleine fétide et destructrice vers les otages. Heureusement, un mur de pièce d'or, de pierres précieuses et de bijoux les protégea du danger.

Une fois le dragon terrassé, sire Elrick tint sa promesse et devint vassal de dame Amarande. De même, sire Calimerta obtint l'indépendance des Elfs, sire Dylan, la permission de créer une guilde pour protéger les plus faibles et les otages fabriquèrent une simple couronne dans l'or du dragon pour celle qui deviendrait l'impératrice.

Troisième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Les Monstres et le Feu*

Autrefois, quand le monde était une place froide et inhospitalière, les monstres étaient obligés de vivre dans les coins les plus dangereux. Le Jotnar Cyclope décida de les aider, en leur offrant un peu de réconfort. Il demanda à Amirani, le dompteur, de voler la Flamme Sacrée, un joyau brillant d'une lumière pure et à la chaleur douce. Le dompteur se dirigea vers le plus grand volcan au pied de l'Yggdrasil en Midgard, là où la Flamme était gardée par Surtr, le fils de Muspel, et chef des Jotnars du feu.

À son insu, Surtr fut aveuglé par une poignée de sable lancé à ses yeux par Amirani. Malheureusement pour lui, le Jotnar de feu n'était pas le gardien le plus brillant et cru que la Flamme Sacrée s'était éteinte. Paniqué, Surtr partit alerter les siens, laissant le dompteur seul avec le joyau. Amirani, le déroba, mais en laissa une pièce derrière lui. Il le rapporta à Cyclope qui appela les monstres à former diverses tribus et à se joindre à lui, sous le symbole de la Flamme Sacrée. Une nouvelle ère emplit d'espoir sous la lumière de l'inspiration et de la passion était sur le point de commencer. Une grande célébration en l'honneur du joyau fut organisée, mais comme une pièce importante en était manquante, les tribus se divisèrent sans aucun chef pour les diriger.

Quand les Ragnars, implacables ennemis des Jotnars entendirent que la Flamme Sacrée avait été non seulement volée, mais aussi donnée à la race maudite des monstres, ils furent outragés. Ils attaquèrent Cyclope et les autres Jotnars de feu sans relâche. L'assaut des dieux vengeurs fut si brutal et terrifiant que les autres Jotnars décidèrent d'exiler Cyclope pour son geste. Il alla donc rejoindre les monstres aux confins de Midgard. Solidaires, les dieux Mardouk et Léviathan le suivirent.

Quatrième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Le Dernier Cheval*

Il était une fois, un Mastodonte du nom de Nilogh qui chassait outrageusement les troupeaux d'équidés. Nul cheval n'était assez rapide pour échapper à l'infatigable prédateur. Un jour, après une hécatombe particulièrement violente, le dieu malin Loki vint le voir afin d'obtenir un petit service. Il demanda à Nilogh huit pattes de cheval. Le mastodonte, peu instruit, lui en amena neuf.

Avec les huit pattes, Loki créa Sleipnir, un cheval si rapide qu'il était capable de courir dans les cieux. Le dieu malin offrit la monture incomparable à Odin, chef des dieux Ragnars, qui fit de Loki son frère de sang. Ce dernier fabriqua une amulette avec la patte restante pour remercier Nilogh de son travail.

Trop fier de son cadeau, Nilogh devint jaloux et eut peur que d'autres Mastodontes entrent en possession d'une amulette de patte de cheval. Il tua donc tout les chevaux qui restaient, sauf une. Une jument réussit à échapper au carnage en accédant au refuge des seigneurs des animaux avec l'aide d'une Hippanthrope. Les Jotnars récompensèrent cette dernière en lui donnant une corne dorée comme les Licornes. Les seigneurs Lekrian des écureuils et Zwirkgouf des rats offrirent les leurs pour remplacer les chevaux durant leur récupération.

Et c'est ainsi que les Rats et les Écureuils Géants devinrent les montures les plus répandues.

Cinquième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Le Golem au Masque de Fer*

Il était une fois, près de Lete, un Golem de fer qui en savait beaucoup trop sur les activités illicites du duc. Ce dernier confisquait tous les écrits qu'il jugeait néfastes à son règne. Le duc le fit donc enfermer dans la tour la plus isolée de son château. Le Golem fut contraint de fabriquer des armes et des armures pour le maître des lieux, mais, en secret, fignola un masque et une armure de fer identique à son corps.

Quand le duc revint le voir pour chercher ses armes et ses armures, le Golem verrouilla le masque sur la tête du duc et l'armure sur son corps. Prisonnier de l'apparence de son prisonnier, le duc resta longtemps seul dans la tour, incapable de clamer son identité, car le masque n'avait pas de bouche. Quant au Golem, il découvrit un passage secret qui lui permit d'accéder à la bibliothèque submergée où le duc cachait les livres qu'il interdisait sur son territoire et embrassa sa liberté.

Sixième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Les Deux Impératrices*

Il était une fois, un empire déchiré entre ses deux chefs. L'une était une impostrice qui taxait ses vassaux abusivement pour sa capitale, mais elle avait uni l'empire à la sueur de son front. L'autre était la digne héritière, nommée par les dieux, mais avait trop longtemps négligé de réclamer son titre.

Leurs batailles furent nombreuses et durèrent de nombreuses années. L'impératrice régnante demeura fermement en contrôle de l'empire, mais n'arriva jamais à écraser celle que les dieux avaient choisie. Elles épuisèrent leurs armées, perdirent la loyauté de leurs généraux et finirent par se confronter dans un combat singulier dans la Frontière.

Responsabilité contre droit acquis, trahison contre sagesse, ambition contre destinée, le combat était une fois de plus trop égal pour déterminer laquelle serait victorieuse. Quand la poussière du combat retomba, la digne héritière avait eu raison de l'usurpatrice, mais était malheureusement blessée à mort. Elle s'empara de la couronne impériale et la lança dans les profondeurs de la Grande Faille, un ravin si profond qu'il ouvrirait sur Niflheim. Elle confia ensuite son fils à un Dragon afin qu'il puisse un jour réclamer son dû à Nidhogg, le lézard des entrailles du monde, et ainsi devenir empereur.

Septième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Miel et Gelée Royale*

Il était une fois un noble prince qui n'avait de noble que le titre. Il désirait toutefois que tous l'aiment sans questions. Son fou du roi se moqua de lui disant qu'il n'était pas comme le miel, mais plutôt comme le vinaigre. Seule la gelée royale d'une abeille impériale de la Frontière pourrait le changer.

Le noble, désespéré, décida de tenter l'aventure et partit pour la Frontière. Il se cacha des monstres qui l'ignoraient, probablement à cause de son odeur vinaigrée. Il découvrit une ruche gigantesque, peuplée d'abeilles géantes et s'empara de la gelée royale de leur reine.

Quand l'impérial insecte découvrit le vol, elle accorda son souhait au noble : son sang devint plus délicieux que le miel. Malheureusement, ce n'était pas sa cour qui l'entourait à ce moment-là, mais plutôt les monstres féroces de la Frontière qui foncèrent vers lui à l'odeur alléchée...

Huitième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *L'Aigle, l'Écureuil et le Dragon*

Il était une fois, niché sur la cime de l'Yggdrasil vivait un aigle nommé Vidofnir. Sur son bec était perché un épervier du nom de Vedrfolnir responsable de surveiller le monde grâce à sa vue perçante.

Sous les racines de l'immense frêne, un dragon du nom de Nidhogg conspirait contre eux. Il rongait les racines de l'arbre du monde dans l'espoir, un jour, de les déloger de leur perchoir. Quand l'écureuil Ratatosk le vit faire, il alla vite avertir l'aigle et l'épervier des plans du Dragon. Sous les conseils de l'écureuil, les deux oiseaux de proie quittèrent leur haute position en souhaitant que Nidhogg s'étouffe en s'empiffrant.

Ratatosk redescendit dire à Nidhogg que les deux volatiles projetaient d'empoisonner les racines de l'Yggdrasil. Sur ce Nidhogg cessa de ronger les racines. L'arbre du monde put ainsi pousser jusqu'à atteindre la voûte céleste, au grand plaisir de Ratatosk l'écureuil.

Neuvième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *L'Archipel des Juges*

Dans l'archipel d'Iomungard, qui entoure Midgard, un groupe de nobles créatures faisait la loi. On les appelait les Juges. Ils protégeaient les îles des dangereux pirates, des forces impériales et de l'ambition des seigneurs de la guerre. Ils instaurèrent un régime de paix et de prospérité. Les habitants de l'archipel purent se concentrer sur les jeux Ophidiens, une célébration sportive ayant lieu aux quatre ans, où le franc-jeu et la performance physique étaient mis à l'honneur.

Cependant, certains parmi les plus jeunes Juges désireux de montrer leurs capacités tentèrent de participer aux jeux. Leurs parents se montrèrent incapables de demeurer impartiaux devant le désir de leurs enfants. Les habitants des îles ignorèrent d'abord les demandes des Juges, puis durent les ramener à l'ordre.

Malheureusement, les Juges étaient déjà trop puissants et menacèrent bientôt de prendre le contrôle de l'Archipel. C'est alors qu'un héros de Reefheim, maniant une arme musicale nommée la Clef vint et neutralisa l'invincibilité des Juges, mettant ainsi fin à leur tyrannie.

Dixième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Les Tables du Conseil*

Le règne d'Oscar Carlisle comme commandant des armées impériales, fut une période de tyrannie militaire difficile pour l'Empire. Malgré cela, un de ses vassaux, sire Joël Sundava, chercha à restaurer l'équité et la raison au sein des discussions politiques. C'était un idéaliste, comme on en trouvait peu chez les nobles de l'époque. Il était aussi bien entouré. À l'aide de son champion, sire Barnabé, son érudite la professeure Vanessa LeSage et de son conseiller religieux, l'archevêque Daunaludeque, il se mis en route vers la Frontière pour y trouver une solution.

Ils consultèrent un esprit au Glacier Noir qui leur indiqua de se rendre au Bois de Novembre : une forêt couverte de glace et de neige permanente. Chaudement habillés, ils brisèrent la glace et coupèrent un arbre. Avec son bois ils construisirent des tables au nombre de trois, qu'ils offrirent au marquis Xavier Sundava.

Les tables furent toutes trois bénies par le pape Théodore IV et disposées en triangle autour du trône du marquis. Ainsi, quand les nobles et les conseillers siégeaient tous pouvaient être entendus. Il était dit que les tables resteraient froides, même quand les esprits s'échauffaient. Les conseils avisés protégèrent bien les Sundava de la tyrannie de leur suzerain.

Onzième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *La Disparition de l'Impératrice*

Il était une fois, durant l'âge d'or du monde, une déesse nommée Nerthus qui, au nom de la paix, désirait enlever le pouvoir Sacré aux Humains. Elle conclut un pacte avec les Jotnars, trahissant les siens, mais fut découverte et exécutée. Les Jotnars s'étaient cependant engagés, le jour où tous ceux nés avec le potentiel de diriger seraient scellés, à la ramener à la vie. Un culte de ses fanatiques se dévoua à sa cause, scellant les mémoires des dirigeants disparus dans leurs armes et investissant des pierres sacrées de leurs pouvoirs.

Un des membres de ce culte prolongea sa vie en écrivant son histoire et en liant son existence à un livre maudit. En passant de mains en mains, il pris possession de ses porteurs afin de faire tomber la dirigeante infaillible : l'Impératrice. Avec ses talents, il provoqua une terrible épidémie à travers l'Empire.

L'Impératrice, devant l'horreur de la maladie qui déchirait son Empire, se sentit impuissante et responsable du malheur. Elle disparue avec l'épée Excalibur qui lui avait été donnée par la dame du lac. A-t-elle été scellée? Nul ne le sait, mais Nerthus n'est pas revenue à la vie.

Douzième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## *Contes*

### *Le Roi Maudit*

Il était une fois, dans le monde des Félines, régnait le roi Lyon Crinière d'Or. Les dieux avaient promis au roi qu'il hériterait du royaume des animaux en entier. Les Rongeurs, qui avaient leur propre monde, ne voulant pas d'un roi Félin, allèrent trouver un grand héros Humain du nom d'Elrick. Elrick était un homme preux et courageux, mais loin d'être malin. Le héros fut outragé de leur demande et décida de punir les Rongeurs pour leur désobéissance.

Il se rendit à la capitale du monde des Rongeurs, là où, à son insu, les Humains étaient interdits. Les dieux se mirent alors dans une colère destructrice, détruisirent à jamais la capitale, cassèrent en plusieurs parties le monde des Rongeurs et transformèrent Elrick en rat pour le punir de sa transgression.

Les Rongeurs, loin de se laisser abattre, allèrent se plaindre auprès des dieux. Ils accusèrent les Félines, en disant que c'était le roi Lyon Crinière d'Or qui leur avait demandé d'amener Elrick à leur capitale. Les dieux condamnèrent alors le roi et les siens et ils perdirent la couronne du royaume des animaux. Depuis, pour se venger de ce qu'elles leur ont fait, les chats chassent inlassablement les souris.

Treizième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Le Chevalier Bleu*

Il était une fois, un brave chevalier et un grand jouteur qui voyageait de par le monde. Son coeur appartenait à une jeune prêtresse qui vivait près de l'Yggdrasil. Quand les forces du mal tentèrent de détruire l'Arbre du Monde, ils prirent cette dernière en otage. Le chevalier bleu n'arriva malheureusement pas à temps pour sauver sa bien-aimée...

Une fois les forces du mal vaincues, le chevalier prit le corps de la prêtresse et pria à l'Yggdrasil de la ramener à la vie. Il repartit à travers le monde à la recherche des parties manquantes de l'Arbre du Monde, mais revint bredouille.

Maintenant vieux et découragé, il revint à l'Yggdrasil, ayant perdu tous ses espoirs. Mais, l'âme du frêne géant s'était transformée en une Méliade... Sa prêtresse était devenue le coeur de l'arbre du monde. C'est pourquoi la tombe du chevalier bleu est un trou de racine en forme de coeur à la base de l'Yggdrasil.

Quatorzième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Le Sceau de Méphistophélès*

Il était une fois, un seigneur de la guerre, dont le nom est perdu à l'histoire, qui vivait sous l'Yggdrasil. Il défendit l'Arbre du Monde contre ses multiples ennemis durant un long conflit, mais à son retour, il trouva sa femme sans vie. La famine avait sévi pendant la guerre, et sous l'ombre du frêne gigantesque rien ne poussait. Sa femme était morte de faim pendant son absence.

Il maudit l'Arbre de s'être montré aussi ingrat et plongea son épée profondément dans son écorce. De l'entaille coula le sang de la vie et le seigneur y but afin d'étancher sa soif de vengeance. Il prit alors le nom de Méphistophélès et devint le premier vampire.

Méphistophélès grava le symbole de sa nouvelle race sur le morceau d'écorce qu'il avait arraché. Ce sceau est le symbole de la lignée de vampire la plus prestigieuse et lui sera remis à son réveil, car Méphistophélès sommeille maintenant en attendant le retour de sa bien-aimée, le jour où l'Yggdrasil sera incapable de le lui enlever.

Quinzième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Les Treize Tribus*

Il était une fois, en des terres lointaines, éclairé par la constellation du Dragon, les représentants du zodiaque se rencontrèrent. Ils avaient reçu la tâche de la part des architectes divins d'éclairer la voûte céleste après le départ de ces derniers. Ils choisirent de donner cette tâche aux Dragons : créatures quasi-immortelles, crachant le feu et bâtards des dieux et des bestias.

La seule faiblesse des Dragons se situait au niveau du crâne. Un trou au niveau du front pouvait permettre à un coup bien placé de terrasser la créature en une seule attaque. En échange de l'élimination de ce point faible, les Dragons acceptèrent de devenir des étoiles suite à leur ultime démise.

Mais il y a plus dans le rôle d'une étoile que de simplement illuminer le firmament. Ils s'entendirent que pour bien faire leur travail, les Dragons devraient amasser beaucoup d'or ainsi qu'acquérir sagesse et connaissances. Ce faisant, ils deviendraient des astres dorés, capables de conseiller ceux qui regardent les étoiles pour interpréter le futur.

Seizième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Le Repaire des Quatre Cerfs*

Quatre Cerfs nommés Dain, Dvalin, Duneyr et Durathor se nourrissaient autrefois des graines de l'Yggdrasil. Par gourmandise, ils dévoraient aussi les branches et les feuilles de l'Arbre du Monde. Pour protéger des feuilles de leurs ravages, on y inscrivit 24 histoires destinées à se réaliser et elles furent cachées à travers le monde.

Avec du recul, il aurait probablement été plus sage de cacher une des graines de l'Yggdrasil, si jamais celui-ci était détruit. Cette graine aurait alors été des plus précieuses, mais il est dit que si les 24 feuilles étaient réunies il était possible de retrouver le repaire des quatre Cerfs.

Car, Dain, Dvalin, Duneyr et Durathor s'étaient fabriqués une réserve de nourriture secrète si jamais, au grand malheur, l'Yggdrasil advenait à disparaître. En échange de la construction de ce repaire secret, les quatre Cerfs sauvèrent la vie des six héros responsables de la défaite du Seigneur des Ténèbres.

Dix-septième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Le Renard et le Furet*

Dans les premières années de l'Empire, le royaume de Fjorfall au nord était dominé par les Boréaliens, un peuple de descendance barbare en provenance de l'Archipel du Bout du Monde. Leur chef, sire Horis, faisait crouler le peuple sous de lourds impôts et dominait militairement la région. Le peuple avait besoin que des héros viennent à leur secours.

Un jeune couple de la forêt et leurs joyeux compagnons s'attelèrent à la tâche. Ils étaient connus sous le surnom du Renard et du Furet. Lors d'un tournoi de tir à l'arc chez les nobles, le Renard s'empara du prix afin de créer une distraction permettant à sa compagne, le Furet d'enlever sire Horis. Ils demandèrent ensuite une rançon de 500 Rands aux Boréaliens pour son retour.

Courroucés par l'outrecuidance de nos héros, les sorciers Boréaliens maudirent l'or de la rançon espérant leur amener misère et désespoir. Heureusement, le Furet s'en rendit compte et, puissante magicienne qu'elle était, renvoya la malédiction sur les armes des Boréaliens. Battus et ruinés, les barbares des îles du nord prirent leur bateau et rentrèrent chez eux.

Dix-huitième conte de la Saga de l'Yggdrasil

## Contes

### *Le Joueur de Pipeau d'Hamelin*

Il était une fois, dans la métropole d'Hamelin, un peuple qui s'ennuyait. Ils avaient des mécanismes pour faciliter leurs tâches et des Golems pour s'occuper de leurs corvées. Un joueur de pipeau nommé Ymir, de passage par là, se rendit bien vite compte du problème.

Il proposa un moyen pour que les gens retrouvent le plaisir de vivre : d'un air de pipeau, il emmena au loin leurs Golems et leurs servants. Au début, la population d'Hamelin s'amusa bien à redécouvrir le plaisir de travailler par eux-mêmes, mais rapidement, leur confort leur manqua.

Ils blâmèrent Ymir d'avoir tout manigancé depuis le début. Pour les punir de leur ingratitude, Ymir parti en amenant avec lui les enfants de la ville, cette dernière maintenant condamnée à la ruine. Il demanda à sa femme, Indisi, de les sauver des erreurs de leurs parents.

Dix-neuvième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### *Les Sorcières de Senavoir*

Il était une fois, dans la forêt de Cedarpine, un conclave de sorcières qui s'adonnaient à leurs rituels sur de larges souches d'arbres anciens. Il est raconté que ces arbres provenaient de graines mythiques trouvées à Bredablik.

Sire Tyr désirait s'emparer de l'emplacement pour y fonder sa ville. Il fit donc enlever les plus jeunes filles de ces sorcières et leur demanda de quitter leur repaire sous la menace. Mais les sorcières savaient que ce qu'elles protégeaient était important et ne devait pas tomber entre de mauvaises mains. Elles défièrent donc sire Tyr qui ordonna à son bras droit, un elf du nom de Sham, d'exécuter les jeunes filles. Les sorcières décidèrent de quitter leur repaire, non sans avoir maudit les souches pour empêcher à jamais les Humains et les Elfs de profiter de leur magie.

Vingtième conte de la Saga de l'Yggdrasil

# Contes

## Les Trois Dragons, Gardiens des Dieux

Il était une fois, trois Dragons, sages et cultivés, descendants de la Lune, du Soleil et de la Terre. Les dieux leur demandèrent conseil pour venir en aide aux mortels. Les Dragons discutèrent de liberté, de contrainte, de l'intelligence et du plaisir. Ils conclurent que pour sauver le monde, les mortels devaient se forger à la fois une identité personnelle et des cultures communes.

Ils décidèrent qu'ils uniraient les peuples, apprendraient aux monstres à apprécier le monde au lieu de le détruire et veilleraient à prévenir la corruption. Ils enseignèrent ce qu'ils apprirent aux dieux.

Les dieux furent si reconnaissants envers les trois Dragons, qu'ils furent choisis comme leur protecteur contre Indisi, la mère céleste.

Vingt-et-unième conte de la Saga de l'Yggdrasil

### Équipements Revus et Corrigés

Les listes d'Équipements incluses ici ont été corrigées. Les objets suivants ont été ajoutés ou modifiés :

- Arbalète de Tortue (Arb)
- Griffe de Tortue (Arb)
- Lame Fulgurante (Kat)
- Trancheur de Démon (Kat)
- Katana de Mythril
- Katana Doré
- Katana d'Airain
- Mamoru (Kat)
- Katana du Tonnerre
- Kooketsu (Kat)
- Kyoofu (Kat)
- Chikai (Kat)
- Étoiles Déchus (Kat)
- Rapière Anigame
- Targe (Bouclier)
- Bouclier d'Argent
- Bouclier de Fer
- Bouclier de Statue
- Bouclier d'Ébène
- Bouclier Incrusté
- Bouclier de Glace
- Dynamite (Items)
- Herbes Médicales (Items)
- Bande Anigame (Atours)
- Capuchon (Ato)
- Bandeau à une Plume (Ato)
- Bande de Fer (Ato)
- Bande de Bronze (Ato)
- Couronne de Laurier (Ato)
- Voile (Ato)
- Cagoule (Ato)
- Ailerons de Poissons (Ato)
- Couronne de Chevalier (Ato)
- Bandeau à Plumes (Ato)
- Masque de Fer (Ato)
- Masque de Jade
- Couronne de Bronze (Atours)
- Bandeau Ailé
- Cache-Cheveux
- Bandeau à Corne
- Masque de Bois
- Couronne d'Argent (Atours)
- Ailerons de Dragons (Atours)
- Bandeau d'Airain
- Loup (Atours)
- Calotte (Atours)
- Bande de Cuivre
- Plumes du Chef
- Voile Mystérieux
- Barette Dorée
- Voile Funéraire
- Voile Céleste
- Cheveux de Méduse (Atours)
- Masque de Frêne
- Ailerons de Vampires (Ato)
- Tiare (Atours)
- Masque de Mythil
- Cornes d'Obsidienne
- Visage de Glace
- Tiare de Diamants (Atours)

- Masque de Jade
- Couronne de Bronze (Atours)
- Bandeau Ailé
- Cache-Cheveux
- Bandeau à Corne
- Masque de Bois
- Couronne d'Argent (Atours)
- Ailerons de Dragons (Atours)
- Bandeau d'Airain
- Loup (Atours)
- Calotte (Atours)
- Bande de Cuivre
- Plumes du Chef
- Voile Mystérieux
- Barette Dorée
- Voile Funéraire
- Voile Céleste
- Cheveux de Méduse (Atours)
- Masque de Frêne
- Ailerons de Vampires (Ato)
- Tiare (Atours)
- Masque de Mythil
- Cornes d'Obsidienne
- Visage de Glace
- Tiare de Diamants (Atours)

### Équipements Revus et Corrigés

- Diadème (Atours)
- Couronne d'Os
- Couronne d'Amarande (Atours)
- Casque Antique
- Casque de Bronze
- Chapeau de Sorcière (Chapeau)
- Plastron Anigame (Armure)
- Plastron de Bronze (Armure)
- Tissu Élémental (Robe)
- Tunique de Jardin (Robe)
- Corset de Braise (Robe)
- Linge (Vêtements)
- Survêtement de Pluie (Vêtements)
- Chemise Anigame
- Salopette (Vêt)
- Veste (Vêtements)
- Uniforme de Garde (Vêtements)
- Survêtement de Pluie (Vêtements)
- Veste Rouge (Vêtements)

- Pantalon Brun (Vêtements)
- Survêtement en Paille (Vêtements)
- Habits de Cuir (Vêt)
- Costume de Bain (Vêtements)
- Derniers Habits (Vêtements)
- Complet (Vêt)
- Tablier (Vêtements)
- Habit de Karaté (Vêtements)
- Pyjama (Vêtements)
- Tabar Élémentaire (Vêtements)
- Pardessus (Vêtements)
- Veste de Glace (Vêtements)
- Imperméable (Vêtements)
- Costume de Mascotte (Vêtements)
- Manteau Écarlate (Vêtements)
- Veste de Toujours (Vêtements)

- Linge des Amants (Vêtements)
- Veste de Rubies (Vêtements)
- Tabar Noir (Vêtements)
- Petite Cape (Porte-Bonheur)
- Longue Cape (Porte-Bonheur)
- Cape Blanche (Porte-Bonheur)
- Cape Noire (Porte-Bonheur)
- Cape Verte (Porte-Bonheur)
- Cape de Cuir (Porte-Bonheur)
- Cape de Sorcier (Porte-Bonheur)
- Cape Cuir (Porte-Bonheur)
- Cape Elfique (Porte-Bonheur)
- Cape du Zéphyr (Porte-Bonheur)
- Cape du Vampire (Porte-Bonheur)
- Cape du Zodiaque (Porte-Bonheur)

### Liste des Armes avec Révisions

- Arbalète** (Perspicacité/Instinct)
- Arc** (Instinct/Perspicacité)
- Arts Martiaux** (Tonus/Moral)
- Baguette** (Rapidité/Tonus)
- Bâton** (Moral/Tonus)
- Cloche** (Tonus/Caractère)
- Création** (Caractère/Perspicacité)
- Dague** (Caractère/Moral)
- Épée** (Moral/Tonus)
- Escrime** (Perspicacité/Moral)
- Éventail** (Caractère/Tonus)
- Faux** (Rapidité/Tonus)
- Fouet** (Caractère/Moral)
- Fusil** (Perspicacité/Moral)
- Griffes** (Moral/Tonus)
- Hache** (Moral/Tonus)
- Instrument** (Caractère/Perspicacité)
- Katana** (Rapidité/Tonus)
- Lance** (Moral/Tonus)
- Livre** (Perspicacité/Caractère)
- Perche** (Perspicacité/Tonus)
- Ruban** (Caractère/Tonus)

## Armes

Chaque Type d'Arme possède différents Traits pour la Distance et le Rayon, le nombre de Mains requises pour la manier et les Statistiques pour le Succès et les Dommages. Plus spécifiquement, chaque Arme possède un Bonus aux Dommages et un Bonus aux Effets des Habilités (Pouvoir). Les valeurs d'Esquive et de Préservation ne servent qu'aux Personnages ayant des Habilités leur permettant de les utiliser. Dans les Notes, on retrouve les caractéristiques, tel qu'Anigame, les Immunités et les États donnés en début de combat. Certaines Armes infligent des États, si l'attaquant a un jet de Succès égal ou supérieur au MC indiqué et touche sa Cible. Il n'est pas nécessaire d'atteindre le MC avec le jet d'Effet.

### Arbalètes

• **Arbalète à Main** : Arbalète attachée au poignet de son utilisateur.

• **Arbalète de Félain** : arme traditionnelle des Félains.

• **Baliste de Poche** : petite baliste faite pour être maniée par une seule personne.

• **Arbalète Double** : Arbalète avec une loge pour un carreau sur le dessus et une sur le dessous.

• **Arc en Croix** : Arbalète en forme de crucifix.

• **Tueuse Aveugle** : Arbalète employée par des assaillants aimant rester dans l'anonymat.

• **Baliste Pliable** : baliste pouvant se déplier pour tirer un énorme carreau.

### Notes

**Anigame** : Les Dommages de l'Arme sont un Effet Élémental.

**Anigame de la Pierre Insérée** : Arme Anigame dont l'Élément peut être changé par l'insertion d'une Pierre Anigame (voir Porte-Bonheurs).

**+1 aux jets de...** : Ajoutez +1 aux jets de la Statistique concernée.

Arbalètes (Perspicacité/Instinct)	Dis	: 6	Rayon	: 1	Deux Mains	Notes	
						Rands	Dommage
Petite Arbalète	3	+0	+0	+0	+0	Outil.	Une Main.
Arbalète à Main	6	+1	+0	+0	+0	Outil.	Ne peut pas être Volée.
Arbalète de Félain	6	+0	+0	+3	+0	Outil.	Aucun jet d'Esquive.
Arbalète d'Ébène	6	+1	+0	+0	+1	Anigame	Maléfique.
Arbalète de Cuivre	7	+2	+0	+0	+0	Anigame	Air.
Arbalète Anigame	8	+1	+1	+0	+0	Anigame	de la Pierre inséré.
Arc Mécanique	9	+2	+1	+1	+0	Outil.	
Arbalète de Bronze	9	+2	+0	+1	+1	Anigame	Feu.
Arbalète de Mythril	9	+1	+2	+0	+0	Outil.	
Arbalète de Fer	9	+1	+0	+0	+2	Outil.	MC 20 : Sceptique.
Arbalète de Roseaux	9	+1	+0	+0	+0	Anigame	Air. MC 20 : Paralysé.
Arbalète-Fusil	11	+1	+1	+1	+0	Outil.	Ignore la Réduction. Une Main.
Arbalète à Levier	11	+3	+1	+1	+0	Outil.	
Baliste de Poche	11	+4	+0	+0	+2	Outil.	Immobilisé.
Arbalète d'Argent	12	+1	+2	+0	+1	Anigame	Sacré.
Arbalète de Frêne	12	+1	+1	+1	+1	Anigame	Terre.
Arbalète Élémentale	12	+0	+3	+0	+1	Anigame	de la Pierre insérée.
Arbalète à Poison	13	+2	+2	+0	+0	Outil.	MC 15 : Empoisonné.
Arbalète Double	15	+2	+2	+2	+0	Outil.	Accélééré.
Arc en Croix	16	+3	+2	+1	+0	Anigame	Sacré.
Tueuse Aveugle	16	+2	+2	+3	+0	Outil.	MC 15 : Aveuglé.
Arbalète de Corail	16	+1	+2	+0	+2	Anigame	Eau. Annule Huilé.
Arbalète d'Os	17	+1	+2	+0	+0	Anigame	Maléfique. Mort-Vivant.
Arbalète à Disque	19	+3	+3	+1	+0	Outil.	Une Main.
Arbalète d'Assaut	21	+4	+2	+2	+1	Outil.	Annule Paralysé.
Arbalète à Mire	22	+3	+4	+1	+0	Outil.	Précision.
Arbalète de Ronces	24	+4	+4	+2	+2	Anigame	Maléfique. Blessé.
Arbalète Ardente	25	+5	+3	+0	+0	Anigame	Feu. Annule Congelé.
Baliste Pliable	25	+5	+2	+1	+2	Outil.	Ignore la Réduction. Annule Rétréci.
Arbalète à Répétition	26	+5	+2	+1	+2	Outil.	Aucun jet d'Esquive. Accélééré.
Arbalète de Légende	27	+5	+3	+3	+2	Outil.	Ignore la Réduction.
Arbalète de Génie	30	+5	+4	+2	+2	Outil.	Dis : 9. Une Main.
Griffe de Tortue	33	+6	+4	+2	+3	Outil.	Rayon : 2. Précision.

Arcs (Instinct/Perspicacité)	Dis	: 7	Rayon	: 1	Deux Mains	Notes	
						Rands	Dommage
Arc Court	5	+1	+0	+1	+0	Outil.	
Arc Anigame	6	+1	+0	+0	+0	Anigame	de la Pierre Insérée.
Arc de Métal	6	+2	+0	+0	+0	Outil.	
Arc d'Ébène	6	+0	+0	+2	+0	Anigame	Maléfique.
Arc Long	7	+2	+0	+1	+0	Outil.	
Arc Mystique	7	+0	+1	+0	+2	Outil.	
Arc Incendiaire	7	+1	+0	+0	+1	Anigame	Feu.
Arc Droit	7	+1	+0	+3	+0	Outil.	
Arc des Bandits	7	+0	+0	+1	+1	Outil.	Annule Immobilisé.
Arc d'Assaut	8	+2	+0	+0	+0	Outil.	Ignore la Réduction.
Arc d'If	8	+3	+0	+0	+0	Outil.	

### Notes

**Aucun jet d'Esquive** : Après avoir lancé son jet de Succès, l'attaquant peut décider de laisser tomber son bonus aux Dommages pour empêcher sa Cible de faire un jet d'Esquive Active.

**Ignore la Réduction** : Après avoir lancé les Dés de son jet de Dommages, l'attaquant peut décider de laisser tomber son bonus aux Dommages pour ignorer la Réduction de sa Cible.

**État** : Le porteur commence avec l'État au début de chaque Scène. Durée normale.

**Annule État** : Immunise le porteur à l'État.

**MC 15+ État** : Avec un jet de Succès réussi avec le MC correspondant, l'Arme inflige un État en plus des Dommages.

**Dis : 2+** : L'Arme utilisée à une Distance spécifique différente de son Type.

**Une Main/Deux Mains** : L'Arme nécessite un nombre de Mains différentes à utiliser que les Armes de son Type.

**MC +10 : +1D** : Pour chaque tranche de 10 au-dessus du MC de la Cible, vous ajoutez 1D aux Dommages.

## Arcs

•**Arc Mystique** : Arc employé lors de chasses rituelles.

•**Arc**

**Incendiaire** : Arc fait pour tirer des flèches enflammées.

•**Arc Droit** :

Arc fait d'un bâton légèrement recourbé nécessitant une grande force pour tirer.

•**Arc des Elfs** :

arme traditionnelle des Elfs.

•**Arcs et**

**Foudres** : Arc faisant appel aux pouvoirs de l'Air.

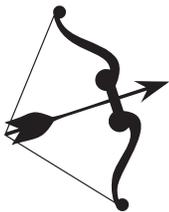
•**Arcs et**

**Étincelles** : Arc faisant appel aux pouvoirs du Feu.

•**Arcs et**

**Glaçons** : Arc faisant appel aux pouvoirs du froid.

•**Arc de Zèla** : Arc enchanté pour les magiciens.



Arc du Désert	9	+1	+0	+0	+0	Anigame Feu. Annule Mouillé.
Arc de Chêne	9	+2	+0	+2	+1	Outil.
Arc à Plume	9	+0	+1	+0	+2	Anigame Air.
Arc Élémentaire	9	+1	+0	+1	+2	Anigame de la Pierre Insérée.
Arc des Elfs	9	+1	+1	+1	+1	Outil.
Arc des Araignés	9	+0	+2	+1	+0	Anigame Maléfique. Ralenti.
Arc d'Airain	10	+1	+1	+1	+2	Outil.
Arc de Mythril	11	+1	+2	+0	+1	Outil.
Arc de Tournoi	12	+0	+3	+1	+0	Outil.
Arc d'Ivoire	12	+0	+1	+1	+1	Anigame Sacré. Annule Condamné.
Arc de Fer	12	+2	+0	+1	+0	Anigame Terre. Annule Confus.
Arc de Corail	12	+2	+0	+2	+2	Anigame Eau.
Arc Géant	12	+3	+1	+1	+0	Outil.
Arc d'Argent	13	+2	+1	+1	+1	Anigame Sacré.
Arc de Frêne	14	+2	+2	+0	+0	Anigame Terre.
Arc Sauvage	15	+1	+1	+1	+2	Anigame Terre. Annule Paralysé.
Arc des Jungles	15	+1	+1	+2	+2	Anigame Feu. MC 15 : Empoisonné.
Arc de Ronces	16	+3	+0	+2	+1	Anigame Maléfique. Annule Endormi.
Arc et Foudres	16	+0	+2	+1	+3	Anigame Air. MC +10 : +1D.
Arc et Étincelles	16	+0	+2	+3	+1	Anigame Feu. MC +10 : +1D.
Arc et Glaçons	16	+0	+2	+2	+2	Anigame Eau. MC +10 : +1D.
Arc au Fil d'Acier	19	+4	+1	+2	+2	Outil. Ignore la Réduction.
Coup de Foudre	20	+0	+2	+1	+3	Anigame Sacré. MC 25 : Charmé.
Arc Noir	21	+3	+3	+1	+1	Anigame Maléfique.
Arc d'Os	22	+3	+3	+1	+2	Anigame Maléfique.
Arc d'Or	25	+4	+3	+1	+3	Anigame Feu.
Arc de Roseaux	25	+3	+5	+0	+0	Anigame Air.
Arc Légendaire	29	+5	+3	+3	+3	Outil. Aucun jet d'Esquive.
Arc de Zèla	35	+3	+4	+1	+4	Outil. Absorbent la moitié des Dommages faits en Points d'Anima.

## Baquettes (Rapidité/Tonus)

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes	Dis : 1	Rayon : 1	Une Main
Canne	1	+0	+0	+1	+0	Outil.			
Baguette Étoilée	5	+0	+1	+0	+0	Outil. +1 aux jets de Caractère.			
Baguette	5	+0	+1	+1	+1	Outil.			
Baguette de Fer	6	+1	+0	+0	+2	Anigame Terre.			
Baguette Torsadée	6	+0	+2	+0	+0	Outil.			
Chef d'Orchestre	6	+0	+1	+0	+0	Outil. Annule Ralenti.			
Baguette de Bronze	8	+0	+2	+0	+0	Anigame Feu.			
Baguette de Mythril	9	+0	+3	+0	+0	Outil.			
Baguette d'Argent	9	+0	+2	+0	+1	Anigame Sacré.			
Baguette Incrustée	9	+1	+1	+1	+1	Anigame de la Pierre Insérée.			
Pinceau	9	+1	+2	+0	+1	Outil.			
Baguette d'Ébène	10	+0	+2	+1	+1	Anigame Maléfique.			
Baguette d'Ivoire	10	+0	+1	+1	+4	Anigame Sacré.			
Tiges de Roseaux	11	+1	+2	+0	+1	Anigame Air.			
Baguette d'Or	12	+1	+2	+0	+2	Anigame Feu.			
Pinceau de Couleur	12	+1	+2	+0	+1	Outil. Vous voyez les Personnages Invisibles.			
Baguette Magique	15	+0	+3		+1	+3Outil. +1 aux jets de Perspicacité.			
Tige de Poison	15	+1	+2	+1	+2	Anigame Terre. MC +10 : +1D.			
Tige du Tonnerre	15	+1	+2	+1	+2	Anigame Air. MC +10 : +1D.			
Baguette de Glace	15	+1	+2	+1	+2	Anigame Eau. MC +10 : +1D.			
Baguette de Feu	15	+1	+2	+1	+2	Anigame Feu. MC +10 : +1D.			
Sceptre	16	+0	+2	+0	+2	Anigame Maléfique. MC 25 : Charmé.			
Pinceau du Maître	16	+1	+3	+1	+2	Anigame de votre Élément.			
Baguette de Maître	21	+0	+4	+3	+4	Outil. Ignore la Réduction.			
Os de Dragon	23	+2	+4	+2	+3	Anigame de l'Élément du Dragon.			
Sceptre Royal	25	+3	+5	+1	+3	Outil.			

## Armes

## Baquettes

•**Baguette**

**Étoilée** : Baguette rayée avec une étoile au bout.

•**Baguette**

**Torsadée** : Baguette de métal torsadée donnant un grand pouvoir magique.

•**Chef**

**d'Orchestre** : Baguette servant à diriger les musiciens lors d'un concert.

•**Tige de Poison** : Baguette tirant son pouvoir de la terre.

•**Tige du**

**Tonnerre** : Baguette tirant son pouvoir de l'air.

•**Baguette de**  
**Glacé** : Baguette tirant son pouvoir de l'eau.

•**Baguette de**  
**Feu** : Baguette tirant son pouvoir du feu.

•**Baguette du**  
**Maître** : Baguette du conducteur d'orchestre.

## Armes

Suprémacie	28	+4	+4	+3	+3	Outil. +1 aux jets d'Instinct.
Baguette Légendaire	30	+2	+5	+3	+5	Outil. Annule Métamorphosé.

### Bâtons

•**Brise-Glace** : Bâton employé pour casser la glace et permettre aux bateaux d'avancer.

•**Tronc d'Arbre** : large Bâton gravé fait du même tronc d'arbre.

•**Bâton de Rongerain** : arme traditionnelle des Rongerains, symbole de chance et de santé.

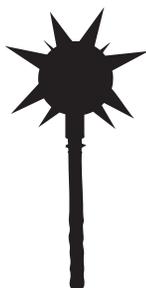
•**Massue Cornue** : Bâton avec une masse de métal couronnée de pointes.

•**Fléau à Étoiles** : Bâton avec une masse de métal couverte de petites pointes.

•**Le Bâton Antivol** : Bâton avec un système de loquet prévenant le vol.

•**Poids du Monde** : masse faite en forme du Colosse Atlas tenant le monde.

•**Mjollnir** : réplique du marteau légendaire de Thor.



### Bâtons

(Moral/Tonus)

Dis : 1 Rayon : 1

Deux Mains

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Marteau de Bois	2	+0	+0	+0	+0	Anigame Terre. Une Main.
Bâton de Bois	3	+1	+0	+2	+1	Outil.
Marteau	4	+2	+0	+1	+1	Outil.
Rouleau à Pâte	4	+1	+0	+2	+0	Outil. Une Main.
Massue Anigame	5	+2	+0	+0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Torche	5	+0	+1	+2	+0	Anigame Feu.
Pelle	5	+1	+0	+3	+2	Outil.
Poêle à Frirer	5	+1	+0	+1	+0	Outil. +1 aux jets de Dommages de l'Élément : Feu. Une Main.
Maillet	6	+1	+1	+0	+0	Outil. Annule Pétrifié.
Étoile de l'Aube	6	+2	+1	+1	+0	Outil.
Bâton de Chêne	6	+2	+0	+1	+0	Outil. Annule Conviction.
Marteau de Forgeron	6	+1	+1	+0	+1	Anigame Feu.
Brise-Glace	6	+0	+0	+1	+2	Anigame Eau. Annule Congelé.
Pelle à Charbon	7	+1	+0	+3	+2	Anigame Feu.
Bûche	8	+1	+1	+2	+1	Anigame Terre.
Tronc d'Arbre	8	+3	+0	+1	+1	Outil. MC 15 : Ralenti.
Bâton de Rongerain	9	+1	+1	+0	+3	Outil. Annule Empoisonné.
Bâton de Frêne	9	+1	+1	+2	+2	Anigame Terre.
Marteau de Juge	9	+0	+2	+0	+2	Outil. Annule Condamné.
Bâton de Baseball	10	+2	+1	+2	+1	Outil. MC 15 : Recule d'une Case.
Planche Clouée	10	+3	+1	+2	+1	Outil.
Tibia de Dragon	12	+2	+2	+2	+0	Anigame de l'Élément du Dragon.
Massue Cornue	12	+3	+1	+2	+0	Outil. Annule Charmé.
Marteau Incrusté	12	+3	+2	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Fléau à Étoiles	13	+3	+1	+1	+3	Anigame Sacré.
Matraque	13	+1	+1	+2	+0	Outil. MC 25 : Endormi. Une Main.
Le Bâton Antivol	14	+2	+2	+1	+2	Outil. Ne peut pas être Volé.
Bâton en Or	16	+2	+3	+1	+2	Anigame Feu.
Marteau d'Airain	16	+4	+1	+2	+2	Outil. Annule Paralysé.
Barre à Clous	23	+3	+3	+4	+4	Outil. Ignore la Réduction.
Poids du Monde	24	+5	+3	+1	+4	Anigame Terre.
Dent de Glace	25	+4	+4	+2	+3	Anigame Eau.
Mjollnir	32	+4	+4	+4	+4	Anigame Air. Dis : 3

### Cloches

(Tonus/Caractère)

Dis : 0 Rayon : 2 (Excepté Vous) Deux Mains

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Clochette	2	+0	+0	+0	+0	Outil. Une Main.
Cloche à Vache	3	+0	+0	+1	+0	Outil. Une Main.
Cloche Anigame	4	+1	+0	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Cloche de Cheval	5	+0	+0	+2	+0	Outil. Annule Ralenti.
Petite Cloche	5	+1	+0	+1	+0	Outil. Une Main.
Cloche de Service	5	+0	+0	+0	+0	Outil. Annule Enragé. Une Main.
Cymbale	7	+1	+1	+0	+0	Outil.
Cloche de Cuivre	7	+1	+0	+0	+0	Anigame Air. Annule Mouillé.
Cloche Résonnante	8	+2	+0	+0	+1	Outil. Annule Rétréci.
Cloche d'Église	8	+0	+1	+1	+2	Anigame Sacré.
Cloche du Crieur	8	+0	+1	+0	+0	Outil. Annule Muet. Une Main.
Cloche d'École	9	+0	+2	+0	+1	Outil. Une Main.
Cloche Rouillée	9	+2	+0	+2	+1	Anigame Eau.
Cloche d'Assaut	10	+2	+0	+1	+2	Outil. Annule Immobilisé.
Cloche Incrustée	11	+1	+1	+1	+3	Anigame de la Pierre Insérée.
Cloche de Fer	11	+1	+0	+2	+3	Anigame Terre. Couverture.
Cloche d'Argent	14	+1	+2	+2	+2	Anigame Sacré.

### Cloches

•**Cloche Résonnante** : Cloche dont le son est amplifié par sa forme étrange.

•**Cloche du Crieur** : Cloche employée par le crieur public.

•**Cloche de Verre** : Cloche servant souvent à protéger les objets précieux.

•**Glas** : Cloche annonçant le trépas.

•**Big Bang** : Cloche dont le son est audible à des lieues à la ronde.

•**Gong** : large cloche plate résonnant durant de longues minutes.



## Créations

• **Jouet Tomten** :  
arme traditionnelle  
Tomten.

• **Bonhomme de Neige** : sculpture  
de neige enchantée  
pour demeurer  
solide.

• **Petit Golem** :  
jouet fait en forme  
de Golem, souvent  
employé par les  
Animateurs.

• **Poupées  
Gigognes** :  
Poupée contenant  
des versions de  
plus en plus petites  
d'elles-mêmes à  
l'intérieur.

• **Poupée  
à Souci** : petit  
fétiche auquel on  
peut confier ses  
craintes.

• **Poupée  
Vaudoue** : fétiche  
dans lequel sont  
insérées des  
aiguilles afin de  
faire souffrir une  
personne.



Cloche de Bronze	14	+2	+2	+2	+0	Anigame Feu.			
Cloche à Ultrasons	14	+0	+3	+2	+1	Outil. Ignore la Réduction. Une Main.			
Cloche de Cristal	15	+0	+3	+0	+3	Outil. Vous voyez les Personnages Invisibles.			
Cloche de Verre	15	+1	+3	+0	+4	Outil.			
Cloche d'Or	16	+3	+2	+1	+3	Outil.			
Cloche Féérique	16	+0	+4	+0	+0	Outil. Une Main. Flottant.			
Cloche Musicale	18	+2	+2	+3	+3	Anigame Air.			
Cloche de Jade	21	+3	+3	+2	+2	Anigame Terre.			
Glas	21	+2	+2	+2	+1	Anigame Maléfique. MC 25 : Condamné.			
Carillon	24	+5	+3	+1	+3	Outil.			
Big Bang	25	+3	+2	+2	+1	Outil. MC 30 : Arrêté.			
Cloche Légendaire	27	+3	+3	+4	+4	Outil. Aucun jet d'Esquive.			
Gong	31	+2	+4	+3	+3	Outil. MC 25 : Confus.			

## Créations (Caractère/Perspicacité)

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes			
Pion d'Échiquier	3	+0	+0	+0	+0	Outil. MC 15 : Immobilisé.	Dis : 2	Rayon : 1	Une Main
Poupée en Bois	5	+1	+0	+0	+2	Outil.			
Figurine	6	+1	+0	+0	+3	Outil.			
Petit Soldat	6	+2	+0	+0	+1	Outil.			
Poupée d'Ivoire	6	+0	+1	+0	+0	Anigame Sacré.			
Poupée d'Ébène	6	+1	+0	+0	+1	Anigame Maléfique.			
Jouet d'Enfance	7	+0	+1	+0	+1	Anigame de votre Élément.			
Tour d'Échiquier	8	+1	+0	+0	+1	Outil. MC 20 : Paralysé.			
Fou d'Échiquier	8	+1	+0	+0	+1	Outil. MC 20 : Confus.			
Jouet Tomten	9	+0	+1	+0	+2	Outil. Annule Enragé.			
Marionnette	9	+1	+1	+0	+3	Outil.			
Bonhomme de Neige	9	+2	+0	+2	+0	Anigame Eau.			
Poupée Anigame	9	+0	+2	+0	+0	Anigame de la Pierre insérée.			
Petit Golem	10	+2	+1	+0	+2	Outil.			
Ours en Peluche	12	+0	+2	+0	+2	Outil. Résistance : Élément Eau.			
Poupées Gigognes	12	+0	+1	+2	+4	Outil. MC 20 : Rétréci.			
Idole	12	+1	+1	+2	+1	Outil. Annule Conviction.			
Automate	12	+3	+0	+2	+3	Outil.			
Poupée de Porcelaine	12	+0	+3	+0	+2	Outil.			
Cavalier d'Échiquier	14	+2	+2	+3	+1	Outil.			
Soldat de Terracotta	15	+4	+1	+0	+1	Anigame Terre.			
Poupée à Souci	16	+0	+3	+0	+0	Outil. Annule Condamné et Maudit.			
Roi de l'Échiquier	16	+1	+1	+2	+2	Outil. Déflexion.			
Toutou Monstrueux	16	+3	+2	+1	+2	Outil.			
Casse-Noisette	18	+2	+3	+1	+3	Outil.			
Dragon en Peluche	20	+2	+3	+0	+4	Anigame de l'Élément du Dragon.			
Reine de l'Échiquier	21	+3	+2	+3	+2	Outil. MC 15 : Ralenti.			
Poupée Vaudoue	22	+2	+3	+0	+2	Anigame Maléfique. MC 25 : Charmé.			
Pinnocchio	23	+2	+2	+4	+0	Outil. Protection Divine.			
Poupée de Fée	24	+0	+4	+2	+4	Anigame Sacré. Annule Sceptique.			
Harlequin	25	+2	+3	+3	+4	Outil. MC 20 : Maudit.			
Pièce de Légende	33	+3	+5	+2	+5	Outil. Annule Arrêté.			

## Daques (Caractère/Moral)

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes			
Couteau	1	+0	+0	+1	+0	Outil.	Dis : 1	Rayon : 1	Une Main
Pelle-Carrote	3	+0	+0	+0	+0	Outil. Annule Enragé.			
Dague	3	+1	+0	+1	+0	Outil.			
Couteau Anigame	3	+0	+0	+0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.			
Stiletto	3	+0	+0	+1	+0	Outil. Ignore la Réduction.			
Main-Gauche	4	+0	+0	+4	+0	Outil.			

## Armes

## Daques

• **Main-Gauche** :  
une Dague de  
parade avec une  
garde protégeant la  
main.

• **Machette** :  
long couteau  
servant à couper  
la végétation lors  
d'explorations.

• **Ninja-To** :  
couteau contenant  
différents outils  
pour l'assassinat.

• **Couteau à  
Neige** : couteau  
à lame carrée  
employé pour  
construire des  
iglous.

• **Canif Hyde** :  
couteau à lame et  
outils multiples  
se repliant dans le  
manche.

• **Jambyia** :  
couteau court à la  
lame très courbe.

• **Symbole de  
Guilde** : un  
poignard symbole  
de la suprématie  
d'une guilde de  
voleur.

• **Kajhar** : une  
Dague enchantée  
pour les magiciens.

• **Symbole de  
Discorde** :  
poignard basé sur  
la lame responsable  
de l'expulsion  
des dieux du  
Bleidablik.



## Dommmages Élémentaux

Les Armes Anigames ainsi les Habilitées d'Action infligeant des Dommmages (Élément : Eau, Air, Feu, Terre, Sacré ou Maléfique) utilisent les formes les plus destructrices des six Éléments pour blesser les forces adverses. Certaines créatures et pièces d'Équipements peuvent être vulnérables, résistantes, voire même invulnérables aux forces d'un Élément, ce qui permet à ceux qui connaissent leur adversaire d'ajuster leur stratégie en conséquence.

Toutes les Armes Anigames et les Habilitées Élémentales correspondante à l'Élément Philosophique d'un Personnage gagnent un +1 aux jets d'Effets (soit le Dommmage dans le cas des Armes). Les Champs de Bataille d'un même Élément qu'une Arme Anigame et d'une Habilitée Élémentale donnent aussi un +1, cummulatif avec l'Élément du Personnage. Dans les bonnes circonstances les Dommmages Élémentaux deviennent vite destructif.

## Armes

Couteau à Lancer	4	+1	+0	+0	+0	Outil. Dis : 3
Couteau de Pierre	5	+0	+1	+0	+0	Anigame Terre.
Couteau de Bronze	5	+0	+1	+0	+0	Anigame Feu.
Pieu	5	+0	+0	+0	+2	Outil. Annule Vampirisé.
Dague Anigame	5	+1	+0	+1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Dent de Léopard	6	+0	+1	+0	+1	Anigame Eau.
Rasoïr	6	+1	+0	+0	+0	Outil. Enragé.
Couteau de Boucher	6	+2	+0	+0	+0	Outil. MC 15 : Blessé.
Machette	7	+2	+0	+0	+0	Outil. Annule Ralenti.
Ninja-To	7	+0	+0	+3	+1	Outil. Annule Immobilisé.
Dague Empoisonnée	8	+1	+1	+1	+0	Outil. MC 15 : Empoisonné.
Couteau Pliable	8	+2	+0	+0	+0	Outil. Accélééré.
Couteau à Neige	9	+0	+1	+0	+1	Anigame Eau. Annule Congelé.
Scalpel	9	+0	+2	+0	+0	Outil. Annule Empoisonné.
Dague de Bronze	9	+0	+2	+1	+0	Anigame Feu.
Coupe-Gorge	9	+2	+1	+0	+0	Outil. MC 15 : Muet.
Canif Hyde	9	+0	+2	+1	+0	Outil. +1 aux jets de Rapidité.
Dague de Fer	9	+2	+0	+0	+0	Anigame Terre. Annule Conviction.
Dague de Cuivre	10	+1	+1	+0	+0	Anigame Air. Résistance : Élément Eau.
Couteau en Croix	12	+2	+2	+0	+0	Anigame Sacré.
Scramasaxe	12	+1	+2	+2	+2	Outil.
Pieu d'Argent	12	+1	+1	+0	+2	Anigame Sacré. Annule Vampirisé.
Couteau de Mythril	13	+1	+3	+1	+1	Outil.
Poignard	14	+1	+1	+2	+1	Outil. MC 25 : Condamné.
Lame Froide	15	+1	+3	+1	+1	Anigame Eau.
Couteau d'Or	16	+2	+3	+0	+1	Anigame Feu.
Dent de Démon	16	+2	+2	+1	+1	Anigame Maléfique.
Jambyia	17	+2	+2	+3	+2	Anigame Air.
Couteau en Éclair	18	+2	+2	+3	+1	Anigame Air. +1 aux jets de Rapidité.
Dague de Sacrifice	19	+1	+4	+0	+3	Anigame Maléfique.
Pieu Sacré	19	+2	+3	+1	+4	Outil. Annule Vampirisé.
Chakram	22	+3	+3	+3	+2	Outil. Dis : 4
Symbole de Guilde	25	+3	+3	+4	+3	Outil. Annule Arrêté.
Kajhar	25	+2	+3	+4	+4	Anigame Maléfique. +1 aux jets de Perspicacité.
Dent de Vampire	27	+3	+2	+2	+3	Anigame Maléfique. MC 25 : Charmé.
Lame Légendaire	27	+4	+3	+5	+3	Outil. Ignore la Réduction.
Symbole de Discorde	34	+4	+5	+3	+4	Outil. MC : 20 Enragé.

## Épées

(Moral/Tonus)

Dis : 1 Rayon : 1

Une Main

	Rands	Dommmage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Coupe-Choux	2	+0	+0	+1	+1	Outil.
Épée Rouillée	2	+0	+0	+0	+0	Anigame Eau.
Épée de Bois	3	+0	+0	+1	+0	Anigame Terre.
Cinquedea	4	+0	+0	+3	+1	Outil.
Épée de Famille	5	+0	+0	+0	+0	Anigame Sacré. Béni.
Épée Large	5	+2	+0	+1	+0	Outil.
Épée Anigame	5	+1	+0	+1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Lame de Feu	6	+0	+0	+0	+1	Anigame Feu. Annule Blessé.
Épée Courte	6	+1	+1	+1	+0	Outil.
Claymore	6	+3	+0	+0	+0	Anigame Terre. Deux Mains.
Petit Glaive	6	+2	+0	+0	+0	Outil. Précision.
Lame Courbe	8	+1	+1	+1	+0	Anigame Air.
Épée Longue	9	+2	+1	+2	+0	Outil.
Épée Souillée	9	+0	+2	+1	+0	Anigame Maléfique.
Coutelas	9	+2	+1	+1	+1	Outil.
Épée de Glace	10	+0	+2	+2	+0	Anigame Eau.
Flamberge	11	+2	+1	+3	+1	Outil.
Lame d'Airain	12	+3	+1	+2	+1	Outil.
Épée Bénie	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Sacré.

## Épées

•**Cinquedea** : une Épée à courte lame triangulaire.

•**Épée de Famille** : un héritage familial légué depuis des générations.

•**Coutelas** : une Épée finie carrée sans pointe.

•**Épée des Chevaliers** : la lame employée par un seigneur pour adouber un chevalier.

•**Épée de Statue** : une arme traditionnelle des Golems.

•**Épée du Serment** : une Épée sur laquelle on a fait une promesse solennelle.

•**Lame du Futhark** : une Épée couverte de Runes.

•**Enhasia** : une Épée enchantée pour les magiciens.

•**Durandal** : une Épée dont le pouvoir dépend de son utilisateur.



## Armes

Épée de Corail	12	+2	+1	+1	+2	Anigame d'Eau.
Épée de Céramique	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Terre.
Dent de Salamandre	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Feu.
Lame d'Éclair	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Air.
Épée de Nuit	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Maléfique.
Épée de Mythril	14	+2	+3	+1	+0	Outil.
Épée des Chevaliers	15	+2	+2	+3	+2	Outil.
Épée de Jade	15	+3	+2	+1	+0	Anigame Terre.
Épée de Statue	16	+4	+1	+0	+0	Anigame Terre. Annule Pétrifié.
Épée du Serment	16	+2	+1	+1	+3	Anigame Sacré. Annule Charmé.
Lame des Immortels	16	+1	+2	+1	+1	Outil. Mort-Vivant.
Lame du Futhark	18	+1	+3	+1	+4	Anigame Maléfique.
Lame du Suzerain	19	+2	+2	+2	+1	Anigame Sacré. MC 25 : Charmé.
Épée Chantante	20	+2	+2	+2	+2	Anigame Air. MC 20 : Confus.
Épée Sainte	21	+3	+3	+2	+1	Anigame Sacré.
Cimeterre	21	+3	+2	+3	+2	Anigame Terre. MC 15 : Blessé.
Tempête	21	+3	+2	+3	+2	Anigame Air. MC 15 : Mouillé.
Enhasia	22	+2	+4	+2	+2	Outil. +1 aux jets de Pespacacité.
Fer des Fers	25	+4	+2	+2	+4	Anigame Terre. Couverture.
Anilame	27	+4	+4	+3	+2	Anigame de la Pierre Insérée.
Durandal	34	+*	+3	+2	+3	Outil. Ajoutez le double de votre Niveau actuel de Classe aux Dommages.

### Épées Impies

•**Épée de Nuit** : lame employée par les assassins.

•**Épée des Lézards** : Épée traditionnelle des Hommes-Lézards.

•**Croix Obscure** : Épée cruciforme employée par les fanatiques de l'Église.

•**Vampiretta** : Épée souvent employée pour devenir un Vampire.

•**Vampiretto** : Épée souvent employée pour devenir une Momie.

•**Épée Archaique** : Épée datant du règne du Seigneur des Ténèbres.

•**Ragnarok** : Épée créer pour tuer les Jotnars lors de la bataille de Ragnarok. Elle est aussi une Épée Légendaire.

•**Anarchia** : une Épée créée par le chaos dans un matériel unique.

### Épées Impies (Moral/Tonus)

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Fer de Sang	6	+2	+0	+0	+0	Outil. MC 15 : Blessé.
Lame Noire	9	+2	+1	+2	+0	Outil.
Épée de Nuit	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Maléfique.
Épée des Lézards	12	+1	+2	+1	+1	Anigame Eau.
L'Épée de la Mort	13	+2	+0	+2	+1	Outil. MC 25 : Condamné.
Croix Obscure	15	+2	+2	+1	+2	Anigame Sacré.
Lame Mortelle	19	+2	+3	+3	+1	Anigame Maléfique.
Vampiretta	19	+1	+2	+2	+1	Anigame Maléfique. Absorbent la moitié des Dommages infligés en Points de Santé.
Vampiretto	19	+1	+2	+2	+1	Anigame Maléfique. Absorbent la moitié des Dommages infligés en Points d'Anima.
Épée Archaique	23	+2	+3	+2	+2	Anigame Terre. MC 20 : Paralysé.
Ragnarok	33	+3	+5	+3	+3	Anigame Maléfique. MC 20 : Enragé.
Anarchia	36	+2	+1D	+3	+3	Anigame Maléfique. MC 25 : Métamorphosé.

### Épées Légendaires (Moral/Tonus) Dis : 1 Rayon : 1 Une Main

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Royala	12	+2	+1	+4	+1	Outil.
Épée de Lumière	20	+3	+2	+2	+2	Anigame Sacré. Ignore la Réduction.
Duo	21	+3	+3	+3	+1	Anigame Feu.
Épée d'Anima	22	+3	+3	+1	+3	Anigame de l'Élément que vous voulez.
Lame Arc-en-Ciel	24	+2	+4	+4	+2	Anigame Air.
Monarka	25	+3	+2	+5	+2	Anigame Terre. Couverture, Protection.
Divina	26	+3	+4	+3	+3	Anigame Sacré.
Lamatma	30	+*	+4	+3	+4	Outil. Ajoutez votre Tonus plus votre Moral aux Dommages (*).
Brunhild	31	+3	+4	+4	+4	Anigame Sacré. Vous voyez les Personnages Invisibles.
Excalibur	32	+4	+4	+4	+4	Anigame Eau. Précision.
Ragnarok	33	+3	+5	+3	+3	Anigame Maléfique. MC 20 : Enragé.
Épée du Maître	38	+2	+4	+4	+1	Anigame Air. Miroir. MC +10 : +1D.

### Épées Légendaires

•**Royala** : Épée réservée à la famille royale.

•**Épée de Lumière** : Épée Légendaire apparue après la chute de l'Yggdrasil.

•**Duo** : Épée Légendaire souvent retrouvée dans des ruines sous-marines.

•**Épée d'Anima** : Épée Légendaire inspirée par l'Épée laissée par les dieux dans les racines de l'Yggdrasil.

•**Lame Arc-en-Ciel** : Épée Légendaire faite du pont Arc-en-Ciel Bifrost.

•**Monarka** : Épée réservée aux gardes de l'Impératrice.

•**Divina** : Épée réservée aux chevaliers jurés de défendre l'Église.

•**Lamatma** : lame dont le pouvoir est tiré directement de son utilisateur.

•**Brunhild** : Épée qui serait la clef des cieux.

•**Excalibur** : Épée impériale symbole de la chevalerie.

•**Ragnarok** : Épée maniée par ceux censés amener la fin du monde. Elle est aussi une Épée Impie.

•**Épée du Maître** : toute première sorte d'Épée jamais fabriquée.



## Armes

**Éventails** (Caractère/Tonus) Dis : 1 Rayon : 1 Une Main

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Petit Éventail	1	+0	+0	+0	+1	Outil.
Éventail Anigame	3	+0	+0	+0	+1	Anigame de la Pierre insérée.
Éventail d'Été	6	+0	+1	+0	+1	Anigame Air.
Éventail de Théâtre	6	+0	+1	+1	+0	Outil. MC 15 : Muet.
Cartes	6	+0	+1	+0	+1	Outil. Dis : 3.
Éventail de Métal	7	+1	+0	+4	+1	Outil.
Séchoir	9	+0	+0	+1	+2	Outil. Annule Mouillé, Huilé.
Éventail de Ninja	9	+2	+0	+3	+0	Outil. MC 15 : Empoisonné.
Éventail Personnel	9	+1	+1	+1	+1	Anigame de votre Élément.
Éventail Incrusté	10	+1	+1	+2	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Éventail pour Dames	11	+0	+1	+2	+0	Outil. MC 25 : Charmé.
Éventail d'Araignée	12	+1	+1	+1	+1	Anigame Maléfique. Annule Immobilisé
Éventail de Mani	12	+2	+1	+0	+1	Outil. MC 20 : Enragé.
Éventail à Vent	15	+1	+2	+1	+4	Anigame Air.
Éventail de Plumes	16	+1	+3	+1	+2	Anigame Air.
Éventail de Couteaux	16	+3	+2	+2	+2	Outil.
Cartes Marquées	19	+2	+3	+1	+3	Outil. Dis : 3.
Oiseau Noir	23	+2	+4	+2	+3	Anigame Maléfique.
Éventail de Nuit	25	+2	+4	+3	+3	Outil. Vous voyez les Personnages Invisibles.
Éventail de Cristal	28	+3	+3	+4	+4	Anigame Terre. Annule Aveuglé.
Éventail Légendaire	31	+4	+4	+5	+3	Outil. Annule Charmé.

**Faux** (Rapidité/Tonus) Dis : 1 Rayon : 1 Deux Mains

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Serpe	1	+0	+0	+0	+1	Outil. Une Main.
Faucheuse	2	+1	+0	+2	+0	Outil.
Faux de Cuivre	5	+2	+0	+1	+0	Anigame Air.
Langue de Dragon	6	+1	+1	+0	+1	Anigame de l'Élément du Dragon.
Serpe d'Argent	6	+0	+1	+0	+1	Anigame Sacré. Une Main.
Double Faux	6	+3	+0	+2	+0	Outil.
Faux de Bronze	7	+2	+1	+0	+0	Anigame Feu.
Faux Noire	7	+2	+0	+2	+1	Anigame Maléfique.
Serpe d'Esprit Follet	8	+0	+1	+1	+2	Anigame Terre. Une Main.
Serpe d'Or	9	+0	+2	+0	+1	Anigame Sacré. Une Main.
Faux de Mythril	9	+3	+1	+1	+1	Outil.
Faux Rouillée	10	+3	+0	+0	+2	Anigame Eau. MC 15 : Empoisonné.
Longue Faux	11	+3	+1	+3	+1	Outil.
Faux Pas	12	+4	+2	+0	+2	Outil. Ralenti.
Faux Incrustée	12	+1	+3	+0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Cauchemar	15	+2	+1	+1	+1	Anigame Maléfique. MC 25 : Endormi.
Langue de Vipère	16	+1	+2	+1	+3	Outil. MC 25 : Charmé.
Faux Étoilée	16	+3	+3	+1	+2	Outil.
Faux d'Argent	18	+4	+2	+1	+3	Anigame Sacré.
Ouragan	19	+4	+1	+1	+3	Anigame Air. Accéléré.
Faux de Flammes	19	+2	+3	+3	+3	Anigame Feu.
Faux de Fer	22	+5	+1	+1	+4	Anigame Terre. Sceptique.
Faux Frère	24	+4	+3	+1	+2	Outil. Annule Convaincu, Charmé.
Faux de Géant	25	+6	+3	+1	+2	Outil. Annule Rétréci.
Faux Légendaire	27	+5	+3	+4	+4	Outil. MC 15 : Blessé.
Grande Faucheuse	30	+3	+4	+1	+3	Anigame Maléfique. MC 30 : Mourant.
Faux des Moissons	33	+4	+5	+4	+4	Anigame Terre.

**Fouets** (Caractère/Moral) Dis : 2 Rayon : 1 Une Main

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Canne à Pêche	1	+0	+0	+0	+0	Outil.
Fouet de Cocher	4	+0	+1	+0	+0	Outil.

### Éventails

**Note** : Tous les Éventails permettent à leur utilisateur de faire des jets de Préservation Active contre les Sorts.

•**Cartes** : main de carte tenue en Éventail.

•**Éventail de Ninja** : Éventail fait de bois, mais renforcé par des pointes métalliques empoisonnées.

•**Éventail de Mani** : arme traditionnelle des Lunadains. Capable de s'ouvrir pour imiter les différents croissants de la Lune.

•**Éventail de Couteaux** : batterie de couteau tenue en éventail.

•**Oiseau Noir** : fait de plumes noires, cet Éventail est enchanté pour les magiciens.

•**Éventail de Nuit** : Éventail transparent employé pour se protéger la nuit.

•**Cartes Marquées** : main de carte, avec des marques permettant de tricher, tenue en éventail.



### Faux

•**Langue de Dragon** : Faux dont la lame est aiguisée sur une langue de Dragon.

•**Serpe d'Esprit Follet** : arme traditionnelle des Esprits Follets employée pour tailler l'Yggdrasil.

•**Faux Pas** : Faux à long manche avec lequel il est difficile de marcher

•**Faux Frère** : Faux qui permet facilement de frapper en traître.

•**La Grande Faucheuse** : Faux employée par la Mort elle-même pour récolter les âmes.

## Fouets

• **Serpent à Plumes :** Fouet de cuir avec des plumes employé pour chasser.

• **Racine du Mal :** Fouet fait de la racine d'un arbre malfaisant.

• **Spirale Infernale :** Fouet fait pour tourner en spirale autour de celui qui le manie.

• **Fil de Guillotine :** corde avec une large lame au bout.

• **Discipline :** large bande de cuir utiliser pour discipliner les coupables.

• **Fouet de Chasse :** Fouet employé par les chasseurs de primes pour ramener leurs prix.

• **Cobra du Chaos :** Fouet fait de peau de serpent et infusé d'énergie chaotique.

• **Fouet d'Esprit Follet :** arme traditionnelle des Esprits Follets.

• **Comète :** Fouet fait à partir des restes d'une étoile filante.

• **Queue de Cheval :** Fouet fait à partir du poil d'un cheval légendaire.

Armes									
Chaînes	5	+2	+0	+0	+0	+0	Outil.		
Fouet d'Algues	5	+0	+0	+0	+0	+0	Anigame Eau. MC 15 : Mouillé.		
Fronde	5	+1	+0	+0	+0	+0	Outil. Dis : 5.		
Fouet de Torture	6	+0	+1	+0	+0	+0	Outil. MC 15 : Ralenti.		
Fouet de Cuir	6	+0	+0	+1	+0	+0	Outil. MC 20 : Paralysé.		
Fouet d'Esclavagiste	6	+0	+1	+0	+0	+0	Outil. MC 20 : Accélééré.		
Serpent à Plumes	6	+0	+1	+0	+0	+0	Anigame Air.		
Racine du Mal	7	+0	+0	+0	+0	+0	Anigame Terre. MC 20 : Maudit.		
Spirale Infernale	7	+0	+0	+3	+1	+1	Anigame Maléfique.		
Fil de Guillotine	8	+3	+0	+1	+0	+0	Outil.		
Discipline	9	+0	+1	+0	+0	+0	Anigame Sacré. Annule Confus.		
Yo-Yo	9	+0	+2	+1	+1	+1	Outil.		
Fléau	9	+2	+1	+1	+0	+0	Outil.		
Fil d'Araignée	9	+0	+2	+0	+0	+0	Anigame Maléfique.		
Fouet Élémental	9	+1	+1	+0	+1	+1	Anigame de la Pierre insérée.		
Cuir Coupant	10	+2	+0	+1	+0	+0	Outil. MC 20 : Enragé.		
Chat à Neuf Queue	12	+1	+3	+0	+0	+0	Outil.		
Fouet de Ronces	12	+1	+1	+2	+0	+0	Anigame Maléfique. MC 15 : Blessé.		
Attrape-Gorge	12	+3	+0	+3	+0	+0	Outil. MC 15 : Muet.		
Chaînes Anigame	13	+2	+2	+0	+0	+0	Anigame de la Pierre insérée.		
Fouet de Vignes	15	+2	+2	+1	+1	+1	Anigame Terre.		
Fouet de Chasse	15	+1	+3	+1	+0	+0	Outil. MC 15 : Immobilisé.		
Fronde des Braves	16	+2	+2	+0	+1	+1	Anigame Sacré. Dis : 5.		
Cobra du Chaos	16	+1	+1	+3	+1	+1	Anigame Maléfique. MC 20 : Confus.		
Fouet d'Esprit Follet	16	+1	+3	+2	+2	+2	Outil.		
Lanières de Foudre	17	+2	+3	+0	+2	+2	Anigame Air.		
Comète	20	+3	+3	+0	+2	+2	Anigame Sacré.		
Chaînes Dorés	22	+1	+2	+3	+2	+2	Anigame Feu. MC 25 : Charmé.		
Fouet d'Exorciste	22	+2	+3	+0	+3	+3	Anigame Sacré. Annule Vampirisé.		
Serpentin	25	+2	+4	+1	+3	+3	Anigame Eau. MC 15 : Empoisonné.		
Laisse des Cieux	25	+3	+4	+2	+2	+2	Anigame Terre.		
Fouet Légendaire	29	+4	+4	+4	+2	+2	Outil. Aucun jet d'Esquive.		
Queue de Cheval	30	+4	+6	+3	+4	+4	Outil. +1 Chevauchement.		

## Fusils

(Perspicacité/Moral)

Dis : 8 Rayon : 1

Une Main

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Fusil Rouillé	4	+0	+0	+1	+1	Outil. Ralenti.
Fusil de Bronze	6	+1	+0	+0	+0	Outil.
Fusil Alchimique	6	+0	+0	+0	+0	Outil. Ignore la Réduction.
Fusil Anigame	6	+0	+0	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Fusil à Eau	6	+0	+0	+0	+0	Outil. MC 15 : Mouillé.
Arquebuse	7	+0	+1	+0	+0	Outil.
Fusil d'Argent	8	+0	+1	+0	+1	Outil.
Fusil de Fer	8	+1	+0	+0	+2	Outil.
Tromblon	8	+4	+0	+0	+0	Outil. Dis : 3. Deux Mains.
Fusil à Poudre	9	+2	+1	+0	+0	Outil. Huilé.
Canon pour Golem	9	+1	+0	+1	+0	Anigame Terre.
Platine à Silex	10	+0	+1	+0	+1	Anigame Feu.
Mousquet	11	+2	+1	+2	+0	Outil. Deux Mains.
Rouet Élémental	12	+3	+0	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Pistolet	12	+1	+2	+0	+0	Outil.
Beau Fusil	12	+1	+1	+1	+2	Outil. Enragé.
Fusil de Mythril	15	+1	+3	+0	+0	Outil.
PyroFoci	15	+2	+1	+0	+2	Outil. Élément : Feu. MC +10 : +1D.
AéroFoci	15	+2	+1	+0	+2	Outil. Élément : Air. MC +10 : +1D.
HydroFoci	15	+2	+1	+0	+2	Outil. Élément : Eau. MC +10 : +1D.
GéoFoci	15	+2	+1	+0	+2	Outil. Élément : Terre. MC +10 : +1D.
Poivrière	16	+3	+2	+0	+0	Outil.
Pistolet de Duelliste	16	+3	+1	+0	+1	Outil. Aucun jet d'Esquive.
Fusil à Roulette	21	+4	+2	+0	+1	Outil. Ignore la Réduction.

## Fusils

• **Fusil Alchimique :** Fusil employant un mélange chimique pour détonner.

• **Tromblon :** Fusil à bout évasé provoquant plus de dommages, mais diminuant sa précision.

• **Canon pour Golem :** arme traditionnelle des Golems.

• **Beau Fusil :** arme difficile à employer à cause de son design.

• **PyroFoci :** Fusil tirant un projectile magique en feu.

• **AéroFoci :** Fusil tirant un projectile magique d'air.

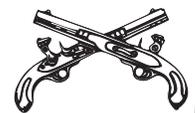
• **HydroFoci :** Fusil tirant un projectile magique d'eau.

• **GéoFoci :** Fusil tirant un projectile magique en pierre.

• **Pistolet de Duelliste :** Fusil venant en paire dans une boîte, employé par les nobles lors de duels.

• **L'Âme Damnée :** canon projetant l'âme de dizaines de fantômes.

• **Freikugeln :** pistolet obtenu en faisant un pacte avec les forces démoniaques.



## Griffes

•**Cestus** : lanières de cuir enroulées autour des poings pour amortir les chocs.

•**Morceaux de Verres** : bandes de tissus avec des morceaux de verres brisés collés après.

•**Coupe-Poing** : lames triangulaires installées sur le dos de la main.

•**Griffes de Félays** : arme traditionnelle des Félays.

•**Doigts en Lames** : Griffes avec des lames pour chacun des doigts.

•**Dragon et Tigre** : Griffes de Dragons et de Tigres combinés ensemble.

Fusil Béni	22	+2	+3	+0	+3	Anigame Sacré.
L'Âme Damnée	23	+3	+3	+0	+2	Anigame Maléfique.
Chasseur de Dragon	25	+4	+3	+1	+3	Outil.
Fusil Incrusté	25	+3	+1	+0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Fusil en Or	28	+4	+3	+2	+3	Outil. Ignore la Réduction.
Fusil de Légende	30	+5	+3	+2	+3	Outil. Aucun jet d'Esquive.
Freikugeln	36	+5	+5	+3	+0	Anigame Maléfique. Précision.

## Griffes

	(Moral/Tonus)		Dis : 1 Rayon : 1			Une Main	Notes
	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation		
Courtes Griffes	2	+0	+0	+0	+0	Outil. Ignore la Réduction.	
Poing de Griffes	2	+1	+0	+0	+0	Outil.	
Cestus	3	+0	+0	+0	+0	Outil. Annule Blessé.	
Serres	4	+1	+0	+2	+0	Outil.	
Morceaux de Verre	4	+2	+0	+0	+0	Outil.	
Griffes de Fer	5	+2	+0	+1	+0	Outil.	
Griffes de Cuivre	5	+1	+0	+1	+0	Anigame Air.	
Poing des Dieux	5	+0	+1	+0	+1	Anigame Sacré.	
Griffes d'Os	5	+0	+0	+1	+2	Anigame Maléfique.	
Protège-Poing	6	+0	+1	+2	+1	Outil.	
Coupe-Poing	6	+3	+0	+0	+0	Outil.	
Griffes de Félays	6	+1	+0	+2	+0	Outil. Ignore la Réduction.	
Crochet Rouillé	6	+1	+0	+0	+0	Anigame Eau. MC 15 : Empoisonné.	
Sabot	6	+1	+0	+2	+2	Outil.	
Gants de Cuir	7	+1	+0	+1	+1	Outil. Annule Paralysé.	
Griffes de Mythril	8	+1	+2	+0	+0	Outil.	
Gants Anigame	9	+1	+1	+1	+1	Anigame de la Pierre insérée.	
Crochet	9	+2	+1	+2	+0	Outil.	
Dents d'Araignées	9	+3	+0	+0	+1	Anigame Maléfique.	
Griffes de Carcajou	11	+2	+2	+1	+0	Outil.	
Cestus de Ronces	12	+2	+2	+2	+0	Anigame Maléfique. Blessé.	
Serres d'Aigle	12	+3	+0	+2	+0	Anigame Air. MC 15 : Aveuglé.	
Morceaux de Jade	12	+0	+4	+0	+0	Outil.	
Poing de Bronze	12	+2	+2	+0	+0	Anigame Feu.	
Griffes de Tigre	13	+3	+2	+1	+0	Outil.	
Dents de Serpents	13	+1	+2	+0	+1	Anigame Terre. MC 15 : Empoisonné.	
Serres de Griffon	15	+1	+2	+0	+1	Anigame Air. Accélééré.	
Griffes de Feu	15	+2	+2	+0	+1	Anigame Feu. MC +10 : +1D.	
Griffes de Dragon	15	+2	+3	+0	+0	Anigame de l'Élément du Dragon.	
Doigts en Lame	16	+4	+1	+2	+1	Outil. Ignore la Réduction.	
Sabot de Bambou	16	+1	+1	+5	+4	Anigame Air.	
Dragon et Tigre	19	+3	+3	+2	+0	Anigame Feu.	
Ongles de Démon	23	+4	+3	+2	+2	Anigame Maléfique.	
Griffes d'Argent	25	+4	+4	+1	+2	Anigame Sacré.	
Doigts de Diamants	25	+4	+3	+3	+3	Anigame Terre.	
Griffes Légendaires	27	+4	+3	+4	+2	Outil. Accélééré.	
Poing des Titans	35	+6	+4	+5	+3	Outil. Annule Rétréci.	

## Haches

	(Moral/Tonus)		Dis : 1 Rayon : 1			Une Main	Notes
	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation		
Hachette	2	+1	+0	+0	+0	Outil.	
Petite Hache	4	+2	+0	+0	+0	Outil.	
Hache d'Argent	5	+1	+0	+0	+1	Anigame Sacré.	
Hache de Bronze	5	+0	+1	+0	+0	Anigame Feu.	
Hache de Bûcheron	6	+3	+0	+0	+2	Outil. Deux Mains.	
Hache Anigame	6	+2	+0	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.	
Hache de Fer	6	+1	+0	+0	+0	Anigame Terre. Annule Conviction.	
Tomahawk	8	+2	+0	+0	+0	Anigame Air. Dis : 3	
Hache de Nain	8	+3	+1	+0	+1	Outil. Deux Mains.	

## Armes

## Haches

•**Tomahawk** : une petite Hache de pierre avec des plumes, pouvant être lancée.

•**Déchiquteuse** : Hache dentelée dont les blessures sont horriblement douloureuses.

•**Hache Double** : Hache avec deux lames à l'extrémité.

•**Tranche** : Hache à longue lame affilée.

•**Hache de Guerre** : symbole de paix quand enterrée, on la déterre pour l'utiliser lors de conflits.

•**Folle de Guerre** : compagne des fous de guerre.

•**La Générale** : une Hache remise aux généraux lors de campagnes hivernales.

•**Fléau du Frêne** : une Hache basée sur l'Arme responsable de la destruction de l'Yggdrasil.



## Armes

Déchiquteuse	8	+3	+0	+0	+0	Outil. MC 15 : Ralenti.
Hache d'Assaut	9	+4	+1	+0	+0	Outil. Ralenti.
Hache Double	9	+3	+0	+1	+1	Outil. Annule Ralenti. Deux Mains.
Hache de Cuivre	9	+2	+1	+0	+0	Anigame Air.
Hache Incrustée	10	+1	+1	+1	+2	Anigame de la Pierre Insérée.
Tranche	11	+3	+1	+0	+0	Outil. Ignore la Réduction.
Hache de Pierre	12	+3	+1	+0	+1	Anigame Terre.
Hache de Guerre	12	+0	+2	+0	+2	Anigame Terre. Enfoncé.
Hache de Sang	12	+4	+1	+0	+0	Anigame Maléfique. Blessé.
Hache d'Obsidienne	15	+3	+2	+0	+1	Anigame Feu.
Hache de Boureau	16	+2	+2	+0	+0	Outil. MC 25 : Condamné.
Folle de Guerre	16	+5	+1	+0	+0	Outil. Annule Charmé.
Hache Bénie	18	+4	+2	+0	+2	Anigame Sacré.
La Générale	18	+3	+3	+0	+1	Anigame Eau.
Hache des Démon	21	+4	+3	+0	+2	Anigame Maléfique.
Hache d'Airain	23	+4	+3	+0	+3	Outil. Annule Arrêté.
Hache Volcanique	25	+5	+2	+1	+3	Anigame Feu. Annule Congelé.
Grande Hache	25	+6	+3	+0	+2	Outil. Deux Mains. Annule Rétréci.
Hache Légendaire	27	+5	+3	+1	+3	Outil. MC 20 : Maudit.
Fléau du Frêne	33	+7	+4	+2	+1	Anigame Air. Ignore la Réduction.

### Instruments

•**Guimbarde :**  
petit Instrument de métal émettant un son amusant.

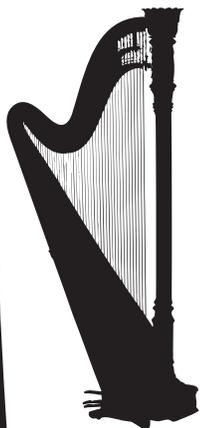
•**Orgue de Barbarie :**  
Instrument sur roue avec une manivelle, souvent employé par les amateurs publics.

•**Coquillage :**  
employé comme un Cor, cet Instrument émet un son particulier.

•**Ocarina :** flûte sphérique avec un son plutôt grave.

•**Cor Résonnant :**  
énorme Instrument dont les dieux seraient incapables d'ignorer le son.

•**Harmonium :**  
orgue portable dont la sonorité est remarquable.



### Instruments (Caractère/Perspicacité)

Dis : 3 Rayon : 1 Deux Mains

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Guimbarde	2	+0	+0	+0	+0	Outil. Une Main.
Cor	4	+1	+0	+0	+0	Outil. Une Main.
Triangle	5	+0	+1	+1	+1	Outil.
Orgue de Barbarie	5	+1	+0	+0	+3	Outil.
Luth	5	+1	+0	+2	+1	Outil.
Coquillage	6	+0	+0	+1	+3	Anigame Eau.
Flûte de Roseau	6	+0	+1	+0	+1	Anigame Air.
Sifflet	6	+2	+0	+0	+0	Outil. Une Main.
Harmonica	6	+1	+1	+0	+1	Outil.
Tambour	6	+1	+0	+0	+4	Outil.
Triangle de Bronze	6	+0	+1	+1	+0	Anigame Feu.
Flûte de Pan	7	+0	+1	+0	+2	Anigame Air.
Tube de Bambou	7	+1	+0	+3	+0	Anigame Terre.
Trompette	8	+2	+1	+1	+0	Outil.
Flûte Traversière	8	+1	+1	+0	+1	Anigame Air. Aucun jet d'Esquive.
Sifflet d'Airain	9	+3	+0	+0	+1	Outil. Une Main.
Violon	9	+0	+3	+0	+0	Outil.
Cornemuse	9	+1	+1	+0	+0	Outil. MC 20 : Enragé.
Saxophone	9	+0	+2	+1	+2	Outil.
Corne de Brume	9	+2	+1	+0	+0	Anigame Eau.
Flûte	9	+0	+1	+2	+2	Anigame Air.
Luth sur Carapace	10	+2	+0	+3	+1	Anigame Eau.
Triangle d'Argent	11	+0	+2	+1	+2	Anigame Sacré.
Tambour Anigame	11	+2	+1	+0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Tuba	12	+3	+1	+2	+1	Outil.
Lyre	12	+1	+2	+1	+3	Outil.
Harpe	12	+0	+3	+1	+2	Outil.
Guitare	12	+1	+2	+1	+3	Outil.
Clarinette	12	+1	+2	+1	+1	Anigame Terre.
Flûte de Cristal	12	+2	+1	+1	+2	Anigame Sacré.
Trombone	13	+3	+0	+3	+0	Anigame Air. +1 aux jets de Moral.
Ocarina	13	+0	+3	+0	+2	Outil. Annule Immobile.
Cor de Dragon	16	+2	+2	+0	+3	Anigame de l'Élément du Dragon. Une Main.
Clarinette d'Ébène	16	+2	+2	+2	+2	Anigame Maléfique.
Tuba des Nains	16	+3	+2	+2	+2	Outil.
Cor Résonant	17	+5	+3	+0	+0	Outil.

### Valeur des Équipements

Toutes les pièces d'Équipements ont une valeur en Rands. C'est une valeur de base qui sert, outre à établir le prix de l'article, permet de déterminer le MC pour le créer.

Construire un Luth a donc un MC de 5, tandis qu'une Trompette à un MC de 8. Il faut aussi investir un montant en matériaux (à moins de posséder les ressources, mais peu de forgerons minent eux-mêmes le minerai utilisé) égal à la moitié de la valeur en Rands. Le Luth coûte donc 2.50 Rands et la Trompette coûte 4 Rands.

## Armes

Trompette d'Or	19	+2	+3	+0	+0	Outil. MC 25 : Charmé.
Harpe Féérique	20	+2	+2	+1	+3	Anigame Sacré. MC 20 : Confus.
Grand Trombonne	21	+3	+2	+2	+1	Anigame Air. +1 aux jets de Moral.
Flute d'Os	25	+4	+3	+2	+2	Anigame de l'Élément du Monstre.
Violon d'Or	25	+3	+5	+0	+0	Anigame Feu.
Harmonium	27	+2	+4	+0	+1	Outil. Annule Enragé et Muet.
Trompette d'Ange	34	+3	+5	+1	+4	Anigame Sacré. MC 25 : Condamné.

### Javelots

•**Épieu** : pointe de bois aiguisé employé pour contrôler les Vampires.

•**Pilum** : Javelot lourd fait pour rester planté dans les Boucliers.

•**Halebardé** : Javelot avec une lame de hache au bout.

•**Harpon** : Javelot à la lame dentelée employé pour la pêche.

•**Harpon des Égouts** : arme traditionnelle des Rongerains.

•**Larme de Dragon** : Javelot fait avec les stalagmites poussant dans le repaire des Dragons.

•**Éclair de Lance** : Javelot fait de foudre.

•**Rayon de Soleil** : Javelot fait de la lumière pure du soleil.

•**Lance d'Odin** : Javelot basé sur Gungnir.

### Javelots

	(Moral/Tonus)		Dis : 2 Rayon : 1			Une Main
	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Pointe de Fer	3	+0	+0	+0	+0	Anigame Terre.
Javelot Anigame	4	+0	+0	+1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Pointe d'Os	5	+0	+0	+2	+0	Anigame Maléfique.
Bâton de Ski	5	+0	+0	+1	+0	Annule Immobilisé.
Pique	5	+2	+0	+0	+0	Outil.
Javelot	6	+1	+0	+2	+0	Outil. Dis : 3.
Javelot de Chêne	6	+2	+0	+1	+0	Outil.
Javelot de Corail	6	+0	+1	+0	+0	Anigame Eau.
Javelot de Bronze	6	+0	+0	+0	+0	Anigame Feu. Annule Aveuglé.
Épieu	8	+2	+1	+0	+0	Outil. Annule Vampirisé.
Pilum	9	+3	+0	+2	+0	Outil.
Javelot de Glace	9	+1	+1	+1	+0	Anigame Eau.
Javelot à Plume	9	+0	+2	+0	+0	Anigame Air.
Dard	9	+0	+2	+0	+1	Outil. Dis : 3.
Petite Lance	11	+3	+1	+3	+0	Outil. Deux Mains.
Hallebarde	12	+3	+1	+4	+0	Outil. Deux Mains.
Pique d'Argent	12	+1	+2	+1	+0	Anigame Sacré.
Pointe de Ronces	12	+0	+1	+0	+3	Anigame Maléfique. Annule Ralenti.
Harpon	13	+2	+1	+3	+0	Outil. Ignore la Réduction.
Harpon des Égouts	15	+1	+2	+3	+2	Outil. MC 15 : Empoisonné.
Épieu de Mythril	16	+2	+3	+2	+0	Outil.
Pique en Or	16	+1	+3	+0	+2	Anigame Feu.
Hallebarde d'Airain	16	+3	+2	+3	+2	Outil. Deux Mains.
Javelot de Frêne	16	+2	+2	+2	+1	Anigame Terre.
Larme de Dragon	17	+2	+2	+2	+2	Anigame de l'Élément du Dragon.
Hallebarde Flambée	18	+3	+2	+4	+1	Anigame Feu. Deux Mains.
Éclair de Lance	19	+2	+3	+2	+1	Anigame Air.
Harpon de Corail	23	+2	+4	+3	+1	Anigame Eau.
Dard d'Ébène	24	+5	+2	+1	+3	Anigame Maléfique. Dis : 3.
Dard de Houx	25	+2	+5	+0	+2	Outil. Aucun jet d'Esquive. Dis : 3.
Pointe de Diamant	25	+4	+3	+2	+1	Anigame Terre. Ignore la Réduction.
Rayon de Soleil	27	+3	+4	+4	+2	Anigame Sacré.
Javelot de Légende	29	+5	+3	+5	+2	Outil. Aucun jet d'Esquive.
Lance d'Odin	37	+4	+5	+4	+5	Anigame Terre. +1 aux jets de Moral.

### Katanas

	(Rapidité/Tonus)		Dis : 1 Rayon : 1			Une Main
	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Bokken	1	+0	+0	+1	+0	Outil.
Wakizashi	4	+0	+1	+1	+0	Outil.
Long Sabre	6	+3	+0	+2	+0	Outil. Deux Mains.
Yuuki	6	+1	+1	+1	+0	Outil.
Lame Fulgurante	6	+0	+0	+2	+0	Anigame Air. Aucun jet d'Esquive.
Trancheur de Démon	8	+1	+2	+0	+0	Anigame Sacré. Deux Mains.
Nozomi	9	+2	+1	+1	+1	Outil.
Katana Incrusté	9	+0	+2	+1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Katana de Mythril	9	+3	+1	+0	+0	Tool.
Katana Doré	10	+1	+2	+0	+0	Anigame Feu.
Shihaisha	12	+2	+2	+1	+1	Outil.
Katana d'Airain	13	+4	+1	+3	+1	Outil. Deux Mains.

### Katanas

•**Bokken** : Katana de pratique fait de bois.

•**Wakizashi** : court Katana remis seulement aux nobles pour signifier leur station.

•**Yuuki** : Katana illustrant le courage, souvent offert comme présent.

•**Nozomi** : Katana représentant l'espoir souvent remis aux chevaliers de Kanto lors de leur adoubement.

•**Shihaisa** : lame honorifique pour signifier le statut des nobles qui ne sont pas des guerriers.

•**Mamoru** : Katana remis aux gardes du corps personnel d'un seigneur.

•**Kooketsu** : Lame exemplifiant la vertu d'une lignée seigneuriale.

•**Musashi** : Katana légendaire fait par un des meilleurs artisans et combattants jamais connus.

•**Mikado** : Katana remis de la collection de l'Empereur de Kanto lui-même.



## Armes

Mamoru	14	+1	+3	+2	+1	Outil.
Katana du Tonnerre	16	+3	+2	+0	+0	Anigame Air. Accélééré. Deux Mains.
Kooketsu	16	+3	+1	+3	+4	Outil.
Katana Élémental	16	+3	+3	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Kyoofu	18	+2	+4	+0	+2	Outil.
Koosei	21	+3	+3	+3	+3	Outil.
Chikai	23	+3	+3	+5	+3	Outil.
Étoiles Déchues	25	+3	+5	+0	+4	Anigame Maléfique. Deux Mains.
Musashi	25	+5	+3	+3	+3	Outil.
Mikado	31	+5	+4	+4	+5	Outil.

### Lances

•**Lance de Joute :**  
Lance employée  
par les cavaliers  
désirant garder un  
bouclier.

•**Corne de  
Démon :** Lance  
rouge, souvent  
recourbée.

•**Lance de  
Centaure :** arme  
traditionnelle des  
Hippanthropes.

•**Bec de Métal :**  
Lance avec une  
fente au bout  
donnant une  
impression de bec.

•**Redoutable :**  
Lance souvent  
employée par les  
unités d'élite de  
Brigadier du Ciel.

•**Crève-Coeur :**  
Lance utilisée par  
les grands cavaliers  
pour vaincre leurs  
adversaires montés.

•**Obélisque :**  
Lance carrée faite  
de pierre et cou-  
verte de symboles  
mystiques.

### Lances

(Moral/Tonus)

Dis : 2 Rayon : 1

Deux Mains

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Lance de Joute	2	+0	+0	+1	+0	Outil. Une Main.
Lance Anigame	5	+1	+0	+1	+1	Anigame de la Pierre insérée.
Lance de Cuivre	6	+1	+1	+0	+0	Anigame Air.
Lance de Bronze	6	+1	+0	+3	+0	Anigame Feu.
Lance d'Airain	6	+2	+0	+3	+0	Outil.
Lance d'Assaut	6	+3	+1	+0	+0	Outil. Ralenti.
Lance de Cavalerie	7	+2	+1	+1	+0	Outil.
Lance de Feu	8	+1	+0	+1	+1	Anigame Feu. Annule Blessé.
Corne de Démon	9	+3	+0	+1	+1	Anigame Maléfique.
Grande Lance	9	+3	+1	+2	+0	Outil.
Lance d'Argent	9	+1	+2	+0	+0	Anigame Sacré.
Pointe de Bambou	9	+0	+1	+2	+0	Anigame Air. Annule Paralysé.
Lance Incrustée	10	+2	+1	+1	+1	Anigame de la Pierre insérée.
Lance de Fer	10	+4	+0	+0	+1	Outil. Couverture.
Lance de Centaure	11	+3	+1	+0	+0	Outil. Annule Immobilisé.
Pic	11	+4	+0	+4	+0	Outil.
Lance de Corail	12	+2	+1	+3	+1	Anigame Eau.
Bec de Métal	12	+3	+1	+4	+0	Outil.
Lance en Or	12	+1	+3	+0	+0	Anigame Feu.
Redoutable	12	+4	+0	+4	+2	Outil.
Trident	13	+3	+1	+3	+0	Anigame Eau.
Lance de Jade	14	+3	+2	+1	+2	Anigame Terre.
Crève-Coeur	16	+6	+0	+4	+1	Outil.
Lance d'Ivoire	16	+3	+1	+3	+3	Anigame Sacré.
Pic de Ronces	16	+3	+1	+3	+1	Anigame Maléfique. MC 15 : Empoisonné.
Lance de Mythril	18	+3	+3	+3	+1	Outil.
Obélisque	20	+4	+3	+2	+0	Anigame Terre.
Pointe de Dragon	22	+3	+3	+3	+3	Anigame de l'Élément du Dragon.
Lance Gravée	25	+4	+4	+2	+2	Outil. Ignore la Réduction.
Polaris	25	+4	+3	+2	+3	Anigame Eau.
Lance Légendaire	27	+5	+3	+4	+1	Outil. Ignore la Réduction.
Trident de Glace	34	+3	+4	+3	+2	Anigame Eau. MC 30 : Congelé.

### Livres

(Perspicacité/Caractère)

Dis : 3 Rayon : 1

Une Main

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Magazine	2	+0	+0	+0	+0	Outil.
Guide	5	+0	+0	+0	+0	Outil. Annule Confus.
Livre de Cuisine	6	+0	+0	+0	+1	Outil. Annule Empoisonné.
Guerre et Paix	6	+2	+0	+0	+0	Outil.
Reliure Épaisse	6	+1	+0	+0	+2	Outil.
Journal Intime	7	+0	+0	+0	+2	Outil. Ne peut pas être Volé.
Cahier de Note	8	+0	+2	+0	+0	Outil.
Papyrus	8	+0	+1	+0	+1	Anigame Air.
Livre Incrusté	9	+1	+1	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Livre à Succès	9	+0	+1	+2	+2	Outil.

### Livres

•**Journal Intime :**  
petit livre avec un  
loquet recueillant  
les mémoires de  
son possesseur.

•**Runes des  
Lunadains :**  
manuel expliquant  
la signification des  
Runes du Futhark.

•**Livre  
Carnivore :** Livre  
capable de mordre  
avec ses dents de  
papier.

•**Livre du Chaos :**  
Livre écrivant lui-  
même l'histoire de  
son possesseur.

•**Livre  
Absorbant :**  
Livre avec un trou  
capable d'aspirer  
en lui de petits  
objets.

•**Nécronomicon :**  
Livre fait de  
sang et de peau  
décrivant les  
anciens processus  
funéraires.

•**Journal  
d'Explorateur :**  
ancien journal  
relatant les exploits  
d'un explorateur.

•**Tome de la  
Sagesse :** copie  
incomplète  
du Livre de  
Bleidablik.



## Armes

Runes des Lunadains	9	+1	+1	+0	+2	Outil.
Pièce de Théâtre	9	+1	+0	+2	+0	Outil. Annule Paralysé.
Partition de Musique	9	+0	+1	+0	+1	Outil. Annule Muet.
Livre d'Histoire	10	+0	+2	+0	+2	Outil.
Livre Carnivore	11	+2	+0	+3	+0	Anigame Maléfique.
Dictionnaire	11	+1	+2	+0	+1	Outil.
Moby Dick	12	+2	+0	+0	+2	Outil. MC 20 : Confus.
Traité d'Alchimie	12	+0	+3	+0	+1	Outil.
Manuel des Éléments	12	+1	+2	+0	+0	Anigame de votre Élément.
Livre de Sorts	14	+0	+3	+0	+1	Outil. +1 aux jets de Perspicacité.
Livre de Contes	15	+0	+2	+0	+1	Outil. MC 25 : Endormi.
Livre du Chaos	15	+0	+3	+0	+2	Anigame Feu.
Livre Absorbant	16	+0	+2	+0	+6	Anigame Maléfique.
Bible Sanctifiée	16	+1	+2	+0	+4	Anigame Sacré.
Tablettes d'Argiles	23	+3	+3	+2	+2	Anigame Terre.
Nécronomicon	25	+2	+4	+0	+5	Anigame Maléfique.
Livre de Loi	25	+3	+3	+0	+5	Outil. Annule Condamné.
Journal d'Explorateur	26	+2	+4	+1	+3	Anigame Eau. +1 aux jets d'Instinct.
Tome Légendaire	29	+2	+5	+1	+5	Outil. Aucun jet d'Esquive.
Tome de la Sagesse	37	+4	+6	+1	+3	Anigame Sacré. Redonne des Points de Santé au lieu d'infliger des Dommages.

### Perches (Perspicacité/Tonus)

Dis : 1 Rayon : 1

Deux Mains

	Rands	Dommage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Racine	2	+0	+0	+0	+0	Anigame Terre. Une Main.
Vadrouille	2	+0	+0	+2	+0	Anigame Eau.
Perche Anigame	4	+0	+1	+1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Bo	5	+2	+0	+3	+0	Outil.
Balai	5	+0	+1	+2	+0	Outil. MC 15 : Aveuglé.
Tube de Métal	6	+2	+0	+1	+0	Outil. Ignore la Réduction.
Bambou	6	+0	+1	+1	+2	Anigame Air.
Bâton à Fétiches	6	+0	+2	+0	+2	Outil.
Bâton de Magicien	8	+0	+1	+1	+3	Outil. Annule Enragé.
Perche de Frêne	9	+2	+1	+2	+0	Anigame Terre.
Tige de Belladone	9	+0	+3	+0	+2	Anigame Terre. Empoisonné.
Bâton de Pèlerin	9	+0	+2	+2	+1	Outil. +1 Mouvement.
Perche de Saut	9	+2	+0	+4	+1	Outil. +1 Saut.
Bâton Incrusté	9	+0	+2	+0	+3	Anigame de la Pierre Insérée.
Tige Taillée	10	+1	+3	+0	+0	Outil.
Balai de Sorcière	11	+1	+2	+1	+2	Outil. Flottant.
Bâton de Berger	12	+0	+2	+1	+2	Anigame Sacré. Annule Endormi.
Os de Monstre	12	+1	+3	+1	+0	Anigame de l'Élément du Monstre.
Perche Torsadée	12	+0	+4	+0	+2	Outil.
Racine de Frêne	14	+2	+2	+1	+3	Anigame Terre.
Perche d'Ivoire	15	+1	+1	+3	+4	Anigame Sacré. Annule Condamné.
Perche d'Ébène	15	+2	+2	+3	+2	Anigame Maléfique.
Perche de Corail	16	+2	+3	+3	+0	Anigame Eau.
Bâton de Cuivre	16	+2	+2	+1	+2	Anigame Air. Résistance : Élément Eau.
Perche Cendrée	18	+3	+3	+3	+0	Anigame Feu.
Perche Sans Fin	18	+3	+2	+4	+0	Outil. Dis : 7.
Caducée	18	+2	+2	+2	+3	Anigame Sacré. Redonne des Points de Santé au lieu d'infliger des Dommages.
Perche du Maître	18	+2	+3	+2	+3	Outil. Précision.
Perche du Sage	19	+2	+3	+4	+2	Outil. +1 aux jets de Perspicacité.
Perche Arc-en-Ciel	20	+3	+2	+4	+2	Anigame Air. +1 aux jets de Rapidité.
Bâton de Sorcier	21	+2	+4	+3	+2	Outil. +1 aux jets d'Instinct.
Perche d'Archimage	25	+3	+5	+3	+3	Outil.
Perche Occulte	25	+1	+6	+2	+1	Anigame Feu.
Perche Légendaire	28	+4	+4	+5	+3	Outil. +1 aux jets de Moral.
Perche des Morts	30	+2	+4	+3	+5	Anigame Maléfique. Mort-Vivant.
Tuteur Spirituel	35	+3	+7	+3	+5	Anigame Sacré. Béni, Précision.

## Perches

•**Racine** : vieille racine d'arbre sculpté de symboles occultes.

•**Bâton à Fétiches** : Perche à laquelle sont attachés de petits porte-bonheurs.

•**Tige de Belladone** : Perche faite avec les tiges d'une plante vénéneuse, mais capable de guérir de la lycanthropie.

•**Perche Sans Fin** : bâton capable de s'allonger aux commandes de son utilisateur.

•**Caducée** : Perche avec deux serpents autour. Symbole de la médecine.

•**Perche Arc-en-Ciel** : Perche infusée avec l'énergie du Bifrost.

•**Tuteur Spirituel** : Perche remise aux dirigeants des trois Églises.

## Armes

**Rapières** (Perspicacité/Moral) Dis : 1 Rayon : 1 Une Main

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Sabre de Bois	3	+0	+0	+1	+0	Anigame Terre.
Fine Lame	6	+1	+0	+2	+0	Outil. Ignore la Réduction.
Sabre	6	+2	+0	+2	+0	Outil.
Fleuret	6	+1	+0	+4	+0	Outil.
Rapière Anigame	6	+0	+1	+1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Rapière d'Ivoire	8	+0	+1	+0	+0	Anigame Sacré. Annule Condamné.
Rapière de Bronze	9	+1	+1	+2	+0	Anigame Feu.
Rapière de Fer	9	+2	+0	+3	+0	Anigame Terre.
Rapière de Cuivre	9	+0	+2	+1	+0	Anigame Air.
Rapière de Spadassin	10	+1	+0	+4	+1	Outil. Annule Paralysé.
Flamme d'Escrime	11	+0	+1	+4	+2	Anigame Feu.
Rapière d'Argent	12	+0	+2	+3	+1	Anigame Sacré.
Sabre d'Airain	12	+2	+1	+2	+3	Outil.
Fanon de Baleine	13	+1	+2	+2	+1	Anigame Eau.
Sabre Incrusté	15	+3	+1	+3	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Tranchant de Pierres	16	+2	+2	+2	+2	Anigame Terre.
Rapière Elfe	16	+1	+2	+3	+3	Outil. Ignore la Réduction.
Lame Éclair	16	+2	+2	+3	+1	Anigame Air.
Rapière de Mythril	17	+1	+3	+3	+3	Outil.
Espadon	20	+2	+3	+3	+2	Anigame Eau.
Aiguille de Lumière	23	+2	+4	+2	+3	Anigame Sacré.
Marqueuse	24	+1	+4	+2	+2	Anigame Maléfique. MC 20 : Enragé.
Étincelle	25	+3	+3	+5	+3	Anigame Feu.
Fleuret à Plume	25	+4	+3	+3	+1	Outil. Accélééré.
Rapière Sainte	31	+2	+5	+5	+5	Anigame Sacré.
La Glorieuse	41	+5	+5	+6	+5	Outil. Ignore la Réduction. Vous voyez les Personnages Invisibles.

**Rubans** (Caractère/Tonus) Dis : 2 Rayon : 1 Deux Mains

	Rands	Domage	Pouvoir	Esquive	Préservation	Notes
Linge de Cuir	2	+1	+0	+1	+0	Outil.
Ruban de Parade	4	+0	+1	+2	+0	Outil.
Nappe	5	+0	+0	+2	+1	Outil. Annule Huilé.
Ruban Tissé	5	+0	+0	+3	+3	Outil.
Filet	5	+0	+0	+0	+0	Anigame Eau. MC 20 : Paralysé.
Drapeau Blanc	5	+0	+0	+0	+3	Outil. Annule Enragé.
Drapeau	6	+0	+1	+2	+2	Outil.
Ruban Argenté	6	+0	+0	+3	+2	Anigame Sacré.
Tapis de Sol	6	+0	+0	+1	+4	Anigame Terre.
Lanières de Bambou	6	+1	+0	+3	+0	Anigame Air.
Ruban des Sirènes	6	+0	+0	+1	+1	Anigame Eau. Annule Ralenti.
Nappe Blanche	7	+0	+1	+2	+1	Outil. MC 15 : Aveuglé.
Ruban Médical	7	+0	+1	+1	+1	Outil. Annule Blessé.
Cape de Toréador	8	+0	+0	+4	+1	Outil. MC 20 : Enragé.
Filet Anigame	9	+0	+2	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée. MC 15 : Ralenti.
Linge Mouillé	9	+2	+0	+3	+1	Anigame Eau.
Bande Décorative	9	+0	+2	+0	+1	Outil. Ne peut pas être Volé.
Ruban Doré	9	+1	+1	+2	+1	Anigame Feu.
Drapeau Pirate	9	+2	+0	+1	+3	Anigame Maléfique.
Tapis Rouge	10	+1	+1	+3	+3	Outil.
Ruban de la Victoire	10	+1	+2	+2	+1	Outil.
Ailes de Dragon	12	+3	+1	+0	+2	Anigame de l'Élément du Dragon.
Drap de Fantôme	12	+0	+1	+0	+2	Anigame Maléfique. Mort-Vivant.
Tapis Volant	12	+1	+1	+2	+2	Anigame Air. Flottant.
Ruban des Rêves	12	+0	+1	+1	+3	Outil. MC 25 : Endormi.
Ruban de Soie	14	+1	+3	+1	+3	Outil.
Tapis Persan	15	+1	+3	+2	+3	Outil.
Cachemire	16	+2	+2	+3	+4	Outil.

## Boucliers

Dentelle	16	+0	+4	+0	+2	Outil. +1 aux jets de Caractère
Ruban Tomten	16	+0	+4	+1	+2	Outil. Annule Congelé.
Polyester	18	+2	+3	+4	+2	Outil.
Ruban Sanglant	18	+2	+3	+2	+2	Anigame Maléfique.
Soie Arc-en-Ciel	20	+2	+3	+3	+3	Anigame Air.
Soie Blanche	23	+1	+4	+4	+4	Anigame Sacré.
Filet Miraculeux	25	+1	+4	+0	+2	Anigame Eau. MC 30 : Arrêté.
Glorieux Galon	25	+3	+3	+4	+5	Outil. Précision.
Ruban de Luxe	27	+2	+4	+4	+3	Outil. Annule Confus.
Foulard des Étoiles	31	+4	+4	+3	+3	Anigame Feu. MC : 20 Conviction.
Toison d'Or	38	+3	+5	+5	+5	Outil. Protection Divine.

### Rubans

• **Linge de Cuir** : petit Ruban fait de cuir se maniant un peu comme un Fouet.

• **Tapis de Sol** : large Ruban employé pour dormir à l'extérieur.

• **Lanières de Bambou** : Ruban fait de nombreuses lanières de bambou employé comme tapis.

• **Ruban des Sirènes** : Ruban bleu souvent utilisé par les chanteuses de la côte ouest.

• **Ruban Médical** : large pansement pouvant aussi être utilisé comme une Arme.

• **Linge Mouillé** : Ruban fait d'un linge restant mouillé utilisant la technique du linge de fer tournoyant.

• **Ruban de la Victoire** : Ruban de parade employé lors des retours de guerre.

• **Ruban des Rêves** : arme habituellement employée pour capturer des innocents.

• **Ruban Tomten** : arme traditionnelle des Tomtens, portant l'inscription Bienvenue. Souvent laissée sur le pas de la porte.

### Boucliers

• **Bocele** : petit Bouclier s'attachant à l'avant-bras.

• **Bouclier de Centaure** : équipement traditionnel des Hippanthropes.

• **Bouclier de Statue** : équipement traditionnel des Golems.

• **Bouclier à Pic** : Bouclier avec une pointe au centre.

• **Bouclier en Diamant** : Bouclier en forme de losange.

• **Tourelle** : très haut Bouclier.



## Autres Équipements Portables

Outre les Armes, les Personnages peuvent utiliser des Boucliers (qui comme les Éventails permettent de faire des jets de Préservation Active contre les Sorts), des Engins et des Items. Les Boucliers donnent de la Réduction et de l'Anima Supplémentaire comme les Équipements de Corps et de Tête. Ils ont aussi des valeurs d'Esquive et de Préservation comme les Armes. Notez bien que sans Habileté pour créer/utiliser un Item, un Personnage doit prendre une Action pour l'équiper et une pour l'administrer. Il est alors limité à une Case de Distance (il ne peut pas l'utiliser offensivement). Les Engins sont complexes à utiliser, car ils n'ont pas de Compétences qui s'y rattachent, mais donnent des Bonus à tous les jets de Succès et d'Effets.

### Boucliers

	Rands	Réduction	Anima	Esquive	Préservation	Notes
Bocele	3	-0	+0	+0	+0	Outil.
Tôle	4	-0	+0	+1	+0	Outil.
Bouclier Anigame	5	-0	+0	+0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Bouclier Lourde	6	-1	+0	+0	+0	Outil.
Bouclier de Centaure	6	-0	+0	+0	+0	Outil. Annule Ralenti.
Targe	6	-0	+0	+2	+1	Outil.
Bouclier de Bois	7	-1	+0	+1	+0	Outil.
Bouclier d'Argent	7	-0	+0	+0	+0	Anigame Sacré. Résiste : Élément Maléfique.
Bouclier de Fer	8	-2	+0	+0	+0	Outil. Ralenti.
Bouclier de Statue	9	-1	+0	+0	+1	Anigame Terre.
Écu	9	-1	+0	+0	+0	Outil. Annule Immobilisé.
Bouclier à Pic	9	-1	+0	+3	+0	Outil.
Bouclier en Losange	9	-0	+1	+1	+0	Outil.
Bouclier de Cuivre	10	-0	+1	+2	+0	Outil.
Bouclier d'Ébène	10	-1	+0	+0	+0	Anigame Maléfique. Résiste : Élément Sacré.
Écu de Chêne	12	-2	+0	+0	+1	Outil. +1 aux jets de Moral.
Bouclier de Bronze	12	-2	+0	+1	+0	Anigame Feu.
Bouclier Incrusté	12	-0	+1	+0	+2	Anigame de la Pierre Insérée.
Bouclier d'Or	13	-2	+0	+3	+1	Outil.
Bouclier Béni	15	-1	+1	+1	+1	Anigame Sacré.
Tourelle	15	-3	+0	+3	+0	Outil.
Bouclier de Glace	16	-3	+0	+0	+0	Anigame Eau. Résiste : Élément Feu.
Bouclier Rond	17	-2	+1	+2	+1	Outil.
Bouclier de Diamant	18	-3	+0	+3	+1	Anigame Terre.
Bouclier de Cristal	19	-2	+1	+3	+2	Outil.
Bouclier de Mythril	20	-1	+3	+2	+0	Outil.
Champ de Force	20	-0	+1	+4	+4	Anigame Air. Couverture.
Bouclier d'Ébène	22	-2	+2	+1	+0	Anigame Maléfique.
Bouclier d'Aegir	22	-2	+1	+1	+3	Anigame Eau. +1 aux jets de Perspicacité
Bouclier de Feu	25	-1	+2	+1	+2	Anigame Feu. Absorbe l'Élément : Feu en Points de Santé.
Bouclier du Zéphyr	25	-1	+2	+1	+2	Anigame Air. Absorbe l'Élément : Air en Points de Santé.

## Engins et Items

**Engins** (Instinct/Perspicacité) Dis : 1 Rayon : 1 Deux Mains

	Rands	Succès	Effet	Notes
Photonoscope	10	+2	+0	Outil. Aveuglé, Ralenti MC : 10.
Perceuse	10	+2	+0	Outil. Abaisse la Réduction à 0 MC : 10.
Canon Alchimique	12	+1	+1	Outil. Empoisonné, Ralenti MC : 10.
Moulin à Vapeur	12	+1	+1	Outil. Déplace de 3 Cases MC : 10.
Électro-Aimant	14	+1	+1	Outil. Vole un Porte-Bonheur Outil MC : 15.
Ancre à Pression	14	+0	+2	Outil. Immobilisé, Ralenti MC : 10.
Scie Mécanique	16	+1	+2	Outil. Détruit le Terrain MC : 5.
Rayon de la Mort	20	+2	+2	Outil. Enlève tous les États Positifs MC : 5.
Gramophone	20	+3	+1	Outil. Confus MC : 10.
Souffleur de Flammes	22	+2	+2	Outil. Huilé, Blessé MC : 10.

**Items** (•Communs, \* Rares, <sup>1</sup> Ne nécessite pas d'Habilitée à créer)

	Rands	Contenant	Notes
•Potion	2	Bouteille	20 Points de Santé.
•Élixir de Vie	5	Bouteille	20 Points de Santé. 20 Points d'Anima.
•Eau <sup>1</sup>	0	Bouteille	Mouillé.
•Bouillon de Sorcière	3	Bouteille	Inverse les États Inversables.
•Antidote	2	Bouteille	Enlève un État Négatif.
•Huile <sup>1</sup>	2	Bouteille	Huilé.
•Philtre d'Amour	10	Bouteille	Convaincu. (Genre Opposé seulement)
•Philtre de Chance	4	Bouteille	+1 à tout ses jets.
•Philtre d'Invisibilité	5	Bouteille	Invisible.
•Philtre de Repos	9	Bouteille	Endormi.
•Neige Carbonique	10	Bouteille	Congelé.
•Remède Universel	5	Feuille	Enlève tous les États.
•Plume de Phénix	3	Feuille	Flottant, Régénération.
•Larme de Phénix	3	Feuille	Ramène à la vie à son Critique.
•Larme de Jotnar	4	Feuille	Ramène à la vie en Pleine Santé. Élément : Sacré.
•Eau Bénite	2	Bol	Enlève Maudit, Sceptique, Mort-Vivant, Condamné, Vampirisé et Enragé.
•Infusion	2	Bol	20 Points d'Anima.
•Élixir des Nains	3	Bol	Rétréci.
•Essence de Vie	2	Flacon	Régénération.
•Larmes de Crocodile	1	Flacon	Permet de voir les Personnages Invisibles.
•Flacon Mystique	1	Flacon	Inflige un État Aléatoire Positif.
•Flacon Maléfique	2	Flacon	Inflige un État Aléatoire Négatif.
•Transfusion	2	Flacon	Enlève un État Neutre.
•Herbes	1	Herbe	15 Points de Santé.
•Champignon	2	Herbe	Empoisonné.
•Belladone	2	Herbe	Enlève Vampirisé, Enragé, Empoisonné et Régénération
*Feux d'Artifices	3	Appareil	Aveuglé. Élément : Feu.
*Fusil de Départ	4	Appareil	Permet un Mouvement Immédiatement.
*Cerf-Volant à Clef	5	Appareil	10 de Dommages. Ramène à la Vie à 1 Point de Santé. Élément : Air.
*Bombe	5	Appareil	20 de Dommages. Élément : Feu.
*Dynamite	5	Appareil	Blessé. Détruit le Terrain.
*Dimanamite	5	Appareil	20 de Mana.
*Pétards Gobelins	4	Appareil	15 de Dommages. Élément : Feu.
*Fumigènes	5	Appareil	Échappent au Champ de Bataille si elles le désirent
*Fusée de Signalement	5	Appareil	Permet à un Allié d'arriver le Tour suivant.
*Coupe des Gagnants	3	Bouteille	+1 Mouvement.
*Vin de la Vallée	4	Bouteille	10 Points d'Anima, +1 aux jets de Caractère.
*Huile de Roche	10	Bouteille	Huilé, Empoisonné, Aveuglé, Condamné.
*Concentré Spécial	3	Bouteille	+1D aux jets de Moral.
*Vin de Messe	2	Bouteille	Béni.
*Eau-de-Feu	3	Bouteille	+2 aux jets de Moral.
*Tonifiant	2	Bouteille	Annule les altérations Négatives aux Traits.
*Sang des Martyres	2	Bouteille	Conviction.

### Engins

Les Engins sont des machines très rares aux pouvoirs étonnants. À ce jour, seules les Fines Gâchettes les utilisent de manière courante avec talent. En plus de faire des Dommages, les Engins ont des effets surprenants quand certains MC sont atteints.

Au lieu de modifier les Dommages et le Pouvoir, les Engins donnent des bonus à tout les jets de Succès et d'Effets (incluant ceux des Habilitées). Le seul problème est qu'il n'y a pas de Compétence pour utiliser les Engins (utiliser directement Instinct pour toucher plus le Bonus de Succès de l'Engin). Ils sont aussi très lourds et nécessitent deux Mains pour être maniés.

Seules les Classes ayant Engins dans les Armes qui peuvent être équipés peuvent les utiliser sans la pénalité de 5 de MC.

### Engins

•**Photonoscope** : ampoules et réflecteurs créant un flash de lumière.

•**Moulin à Vapeur** : souffle une bonne brise, mais produit trop de chaleur pour être un bon ventilateur.

•**Ancre à Pression** : fusil-grappin à vapeur. Tire deux grappins à la fois dans des directions opposées.

•**Rayon de la Mort** : détruit lentement et inefficacement la structure des corps vivants.

•**Gramophone** : produit un bruit horrible et grinçant jusqu'à l'invention du disque.



## Items

	Distance	Rayon
Bouteille	3	1
Feuille	3	1
Bol	3	1
Flacon	3	1
Herbe	3	1
Appareil	3	2
Fumée	0	2

•**Eau** : de l'eau commune recueillie en bouteille.

•**Huile** : concentré d'huile trop dangereuse pour être employée dans les lampes.

•**Eau-de-Feu** : alcool enchanté par un chaman des tribus de la Frontière.

•**Réelle Quintessence** : liquide servant à garder les pieds sur terre.

•**Coeur de Nuage** : eau frappée par la foudre.

•**Combustible Fossile** : huile chaude provenant de sols riches.

•**Ronds de Fumée** : tabac permettant de faire des formes avec sa fumée.

•**Chandelles Parfumées** : grosses chandelles odorantes.



*Réelle Quintessence	2	Bouteille	Sceptique.
*Éléments Distillés	2	Flacon	+1 aux jets d'Effets de son Élément Philosophique.
*Essence d'Éternité	5	Flacon	Absorbe les Dommages pris de l'Élément Maléfique en Points de Santé.
*Essence de Divinité	5	Flacon	Absorbe les Dommages pris de l'Élément Sacré en Points de Santé.
*Essence des 7 Couleurs	5	Flacon	Absorbe les Dommages pris de l'Élément Air en Points de Santé.
*Essence d'Été	5	Flacon	Absorbe les Dommages pris de l'Élément Feu en Points de Santé.
*Essence de l'Hiver	5	Flacon	Absorbe les Dommages pris de l'Élément Eau en Points de Santé.
*Essence de Sève	5	Flacon	Absorbe les Dommages pris de l'Élément Terre en Points de Santé.
*Huile Sacrée	2	Flacon	Transforme une Arme en Anigame Sacré.
*Sang des Innocents	2	Flacon	Transforme une Arme en Anigame Maléfique.
*Glaïse Argileuse	2	Flacon	Transforme une Arme en Anigame Terre.
*Coeur de Nuage	2	Flacon	Transforme une Arme en Anigame Air.
*Combustible Fossile	2	Flacon	Transforme une Arme en Anigame Feu.
*Eau de Source	2	Flacon	Transforme une Arme en Anigame Eau.
*Poli à Métal	2	Flacon	Transforme une Arme en Outil.
*Sacrifice pour la Victoire	6	Flacon	Condamné, Déflexion, Précision.
*Herbes des Tomtens	3	Fumée	20 Points d'Anima. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac des Anciens	3	Fumée	+1D aux jets de Perspicacité. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Encens	3	Fumée	+1D aux jets de Caractère. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac Épicé	3	Fumée	+1D aux jets de Tonus. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac Pressé	3	Fumée	+1D aux jets de Rapidité. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac d'Inspecteur	3	Fumée	+1D aux jets d'Instinct. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Ronds de Fumée	3	Fumée	+1D aux jets de Moral. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac Expérimental	4	Fumée	État Aléatoire Positif. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Encens de Frêne	4	Fumée	Inverse les États Négatifs Inversables. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Chandelles Parfumées	3	Fumée	+1 aux jets des Effets n'infligeant pas de Dommages. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac Fantôme	4	Fumée	Invisible. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Calumet de la Paix	3	Fumée	Annule tous les États. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Narguilé	3	Fumée	Réduit de 3 les Coûts en Rands des Sorts (Minimum 1 Rand). Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Tabac de Trèfle	6	Fumée	Permet de faire des jets de Préservation Active contre les Sorts. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Fumée Sacrificielle	8	Fumée	Donne un Point Faible contre les six Éléments. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Dernière Cigarette	6	Fumée	Condamné. Enlève 5 au maximum des Points de Santé.
*Mélange Étrange	4	Bol	Flottant, Régénération, Couverture.
*Mane	2	Bol	10 Points de Santé. 10 Points d'Anima.
*Pot de Vin	2	Bol	Donne 3 Rands qui ne peuvent être employés que pour payer le Coût de Sorts demandant des Rands.
*Poudre de Corne	6	Bol	Restaure tous les Points de Santé.
*Pierre de Lune	6	Bol	Restaure tous les Points d'Anima.
*Miel	3	Bol	+1 aux jets d'Esquive et de Préservation.
*Gelée Royale	4	Bol	+1 aux jets de Succès et d'Effets.
*Plume Dorée	4	Feuille	Protection Divine.

## Items

•**Pot de Vin** : mélange de plusieurs cuvées de vin restantes qui se transforment en or.

•**Belladone** : plante dangereuse capable de guérir les Loups-Garous.

•**Fusil de Départ** : marque le début d'une course.

•**Cerf-Volant à Clef** : attire la foudre comme un aimant.

•**Fusée de Signalement** : fusil tirant en l'air un signal lumineux visible de loin.

•**Tonifiant** : élixir miraculeux redonnant force et vigueur.

•**Narguile** : pipe complexe employée par les gens riches de la Frontière.

•**Fumée Sacrificielle** : encens brûlé en combat auprès de ses ennemis par une âme courageuse.

•**Gelée Royale** : délice produit pour les Abeilles Impériales.

•**Bande de Souhaits** : petite bande de papier connue pour repousser les démons.

•**Eidelweiss** : fleur argentée des montagnes très prisée pour ses pouvoirs.

## Équipements de Tête

*Feuille de Midden	2	Feuille	Réduit de Moitié les Effets pris de l'Élément Maléfique.
*Feuille de Frêne	2	Feuille	Réduit de Moitié les Effets pris de l'Élément Terre.
*Feuille de Bambou	2	Feuille	Réduit de Moitié les Effets pris de l'Élément Air.
*Feuille de Palmier	2	Feuille	Réduit de Moitié les Effets pris de l'Élément Eau.
*Feuille d'Ébène	2	Feuille	Réduit de Moitié les Effets pris de l'Élément Sacré.
*Feuille du Désert	2	Feuille	Réduit de Moitié les Dommages pris de l'Élément Feu
*Bande de Souhaits	2	Feuille	Permet d'affecter un Mort-Vivant avec tous les Effets Physiques tout comme Magiques.
*Trèfle Chanceux	3	Feuille	Permet de choisir le Résultat d'un État Aléatoire.
*Ginseng	1	Herbe	Ajoute 5 au maximum des Points de Santé.
*Truffe	2	Herbe	Ajoute 5 au maximum des Points d'Anima.
*Édelweiss	4	Herbe	Permet d'utiliser une Habileté Scellée apprise
*Gui	5	Herbe	+2 aux jets de Tonus.
*Épice des Goules	8	Herbe	Ramène à la vie à son Critique. Enragé, Mort-Vivant.
*Plantes Médicinales	5	Herbe	Ramène à la vie à son Critique. Peut prendre une Action Supplémentaire Immédiatement.

## Équipements de Tête

Les Équipements de Tête améliorent la Réduction (exprimé avec un soustractif, car ils enlèvent directement cette valeur aux Dommages reçus) et les Points d'Anima, en s'additionnant à ceux de leur porteur.

### Atours

	Rands	Réduction	Anima	Notes
Bande Anigame	1	-0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Capuchon	2	-0	+0	Outil. Annule Mouillé.
Bandeau	4	-1	+0	Outil.
Bandeau à Cheveux	4	-0	+1	Outil.
Bandeau à Une Plume	5	-0	+1	Anigame Air.
Bande de Fer	5	-1	+0	Anigame Terre.
Bande de Bronze	5	-1	+0	Anigame Feu.
Couronne de Laurier	5	-0	+1	Anigame Sacré.
Couronne de Ronces	6	-1	+1	Outil. Blessé.
Voile	6	-0	+1	Outil. Annule Aveuglé.
Cagoule	6	-1	+0	Outil. Annule Charmé.
Ailerons de Poissons	7	-1	+1	Anigame Eau. Faible contre l'Élément Feu.
Bandeau de Métal	8	-2	+0	Outil.
Perruque	8	-0	+2	Outil.
Couronne de Chevalier	8	-1	+0	Outil. +1 aux jets de Moral. Annule Métamorphosé.
Bandeau à Plumes	8	-0	+1	Anigame Air. Annule Maudit.
Masque de Fer	8	-2	+0	Outil. Muet. Annule Condamné.
Masque de Jade	8	-0	+1	Anigame Terre. Annule Empoisonné.
Couronne de Bronze	9	-1	+1	Anigame Feu.
Bandeau Ailé	9	-0	+2	Anigame Air.
Cache-Cheveux	9	-1	+1	Anigame Eau.
Bandeau à Corne	9	-0	+2	Anigame Feu.
Masque de Bois	9	-1	+1	Anigame Terre.
Couronne d'Argent	11	-0	+2	Anigame Sacré. Béni.
Ailerons de Dragons	11	-2	+1	Anigame de l'Élément du Dragon. Faible contre l'Élément opposé.
Cercle de Métal	12	-2	+1	Outil.
Bandeau d'Airain	12	-3	+0	Outil.
Loup	12	-0	+3	Outil.
Calotte	13	-0	+3	Anigame Sacré.
Bande de Cuivre	13	-1	+2	Anigame Air.
Plumes du Chef	15	-0	+2	Anigame Air. Annule Maudit et Pétrifié.
Masque d'Airain	16	-4	+0	Outil.
Masque de Tigre	16	-3	+1	Outil.
Épingle de Mythril	16	-1	+3	Outil.

### Atours

•**Couronne de Ronces** : Atour porté par les martyrs.

•**Couronne de Laurier** : couronne signifiant autrefois sa royauté et sa divinité.

•**Ailerons de Poissons** : Atour porté derrière les oreilles à l'apparence de nageoires.

•**Couronne de Chevalier** : Atour signifiant l'appartenance à la classe noble d'un chevalier.

•**Bandeau Ailé** : Atour porté derrière les oreilles à l'apparence d'ailes.

•**Calotte** : petit chapeau fait pour épouser la forme du crâne.

•**Voile Céleste** : voile porté par les religieux désirant rester discrets.

•**Cheveux de Méduse** : Atour fait de serpents vivants.

•**Ailerons de Vampires** : Atour porté derrière les oreilles à l'apparence d'ailes de chauve-souris.



## Équipements de Tête

Couronne d'Or	16	-0	+4	Outil.
Voile Mystérieux	17	-0	+3	Outil. Annule Confus et Métamorphosé.
Barrette Dorée	18	-0	+4	Outil. Annule Vampirisé.
Voile Funéraire	19	-0	+3	Anigame Maléfique. Annule Enragé et Endormie.
Voile Céleste	19	-0	+3	Anigame Sacré. Annule Sceptique et Muet.
Cheveux de Méduse	19	-1	+2	Anigame Terre. Annule Empoisonné et Pétrifié.
Masque de Frêne	21	-2	+3	Anigame Terre.
Ailerons de Vampires	21	-3	+1	Anigame Maléfique. Absorbe les Dommages pris de l'Élément Maléfique en Points de Santé.
Tiare	21	-1	+4	Outil. Couverture.
Masque de Mythril	24	-3	+3	Outil.
Cornes d'Obsidienne	25	-5	+1	Anigame Feu.
Visage de Glace	27	-3	+1	Anigame Eau. Miroir.
Tiare de Diamants	30	-2	+4	Anigame Terre. Couverture. Annule Muet.
Diadème	32	-2	+5	Anigame Terre. Protection. Annule Blessé.
Couronne d'Os	39	-4	+4	Anigame Maléfique. Mort-Vivant.
Couronne d'Amarande	44	-1	+6	Anigame Terre. Annule Convaincu, Vampirisé, Charmé, Enragé et Confus.

### Casques

•**Casque à Visses** : Casque pouvant être ajusté exactement à la taille de celui le portant.

•**Heaume** : Casque cylindrique et lourd avec un trou rectangulaire pour les yeux.

•**Casque Ailé** : Casque dont la visière possède des ailerons en forme d'ailes.

•**Mempo** : Casque dont le visage a la forme d'un démon grimaçant.

•**Tête de Golem** : Casque fait à partir de la tête d'un Golem.

•**Casque en Croix** : heaume avec un trou en forme de croix pour le visage.

•**Casque à Corne** : grand Casque signifiant le plus haut statut chez les Boréaliens.



### Casques

	Rands	Réduction	Anima	Notes
Chaudron	3	-1	+0	Outil.
Vieille Visière	5	-0	+0	Anigame de votre Élément. Annule Aveuglé.
Casque de Fer	5	-1	+0	Anigame Terre.
Casque de Cuivre	5	-1	+0	Anigame Air.
Casque à Visses	6	-1	+0	Outil. Ne peut pas être Volé.
Casque Facial	6	-2	+0	Outil.
Casque d'Argent	7	-0	+1	Anigame Sacré.
Casque Anigame	8	-2	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Casque Rond	9	-3	+0	Outil.
Heaume	9	-2	+1	Outil. Faible contre l'Élément Air.
Casque Ailé	10	-1	+1	Anigame Air.
Casque Antique	10	-0	+2	Anigame Maléfique. Faible contre l'Élément Terre.
Heaume de Bronze	11	-2	+1	Anigame Feu. Faible contre l'Élément Eau.
Crâne de Dragon	11	-3	+0	Anigame de l'Élément du Dragon.
Casque d'Or	12	-3	+0	Outil. Annule Muet.
Casque d'Assaut	12	-4	+0	Outil.
Heaume d'Argent	13	-1	+2	Anigame Sacré. Faible contre l'Élément Maléfique.
Casque d'Airain	14	-3	+1	Outil.
Casque Lourd	15	-5	+0	Outil.
Casque de Jade	15	-1	+2	Anigame Terre.
Casque des Dragons	16	-3	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Casque de Bronze	16	-3	+1	Anigame Feu.
Mempo	17	-3	+1	Outil. Annule Charmé.
Tête de Golem	18	-2	+2	Anigame Terre.
Casque de Mythril	19	-3	+2	Outil.
Casque en Croix	22	-3	+1	Anigame Sacré. Annule Mort-Vivant, Vampirisé.
Casque à Corne	23	-3	+2	Anigame Feu. +1 aux jets de Moral.
Casque de Diamant	24	-4	+2	Anigame Terre.
Crâne de Monstre	26	-3	+3	Anigame de l'Élément du Monstre.
Casque de Rubies	31	-3	+4	Anigame Feu.
Casque de Verre	32	-1	+5	Anigame Sacré. Résiste : Élément Air.
Casque d'Obsidienne	33	-3	+4	Anigame Maléfique. Résiste : Élément Feu.

### Chapeaux

	Rands	Réduction	Anima	Notes
Galurin	2	-0	+0	Anigame Eau.
Petit Chapeau	3	-0	+1	Outil.
Bonnet d'Âne	4	-0	+0	Outil. Muet. Annule Endormi et Confus.
Chapeau de Cuir	5	-1	+0	Outil.

### Chapeaux

•**Galurin** : vieux chapeau troué.

•**Bonnet d'Âne** : symbole de la honte et de la disgrâce académique.

•**Coiffe des 6 Sorciers** : Chapeau d'un ancien ordre de Magiciens.

•**Chapeau Mystique** : Chapeau employé lors de certains rituels.

•**Fou du Roi** : Chapeau coloré avec des grelots porté par les amuseurs de la cour.

•**Chapeau de Poil Noir** : Chapeau officiel de la garde Impériale de Heshfell.

•**Chapeau de Toile** : Chapeau fait de toiles d'araignées.

•**Chapeau à Queue** : Chapeau cylindrique de fourrure avec une queue d'animal à l'arrière.

•**Cornette** : Chapeau signifiant un haut rang chez les religieuses.

•**Assiette de Métal** : soucoupe de métal attachée à la tête permettant de faire un avec l'univers.



## Équipements de Tête

	Coiffe des 6 Sorciers	5	-0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
	Béret	5	-0	+1	Outil. +1 aux jets de Caractère.
	Haute-Forme	6	-0	+2	Outil.
	Tuque	6	-0	+0	Outil. Annule Ralenti et Congelé.
	Casquette d'Hiver	6	-0	+1	Outil. Annule Mouillé.
	Chapeau Mystique	6	-0	+0	Outil. Annule Rétréci et Arrêté.
	Fou du Roi	6	-0	+1	Outil. Annule Immobilisé.
	Bicorne	8	-1	+1	Outil.
	Turban Anigame	8	-0	+2	Anigame de la Pierre Insérée.
	Turban	9	-0	+3	Outil.
	Chapeau de Plage	9	-0	+2	Outil. Annule Huilé.
	Feutre Gris	9	-0	+2	Outil. Annule Confus.
	Chapeau de Pirate	9	-1	+0	Anigame Maléfique. Mouillé.
	Sombrero	10	-1	+1	Anigame Feu.
	Casquette	10	-2	+0	Outil.
	Feutre Noir	10	-1	+1	Anigame Maléfique.
	Chapeau de Voleur	10	-1	+1	Outil. +1 aux jets d'Instinct.
	Chapeau Pointu	11	-1	+2	Outil.
	Bonnet	11	-0	+3	Anigame Terre.
	Chapeau de Paille	11	-1	+1	Outil. Annule Aveuglé.
	Chapeau de Poil Noir	11	-1	+1	Outil. Annule Enragé.
	Chapeau de Cour	11	-0	+3	Outil. +1 aux jets de Caractère.
	Chapeau de Toile	12	-2	+0	Anigame Maléfique.
	Béret d'Artiste	12	-0	+4	Outil.
	Casquette de Mythril	13	-1	+2	Outil. Couverture.
	Tricorne	13	-2	+1	Outil.
	Chapeau à Plume	13	-1	+2	Anigame Air.
	Chapeau à Queue	14	-1	+1	Outil. Annule Métamorphosé et Charmé.
	Cornette	14	-0	+3	Anigame Sacré. Annule Condamné.
	Chapeau d'Aventurier	15	-3	+0	Outil.
	Peau d'Animal	15	-2	+1	Anigame Terre.
	Bonnet de Nuit	16	-0	+4	Outil. Conviction.
	Béret Anigame	16	-1	+3	Anigame de la Pierre Insérée.
	Chapeau de Sorcière	16	-1	+3	Anigame Maléfique.
	Casquette de Capitaine	16	-2	+1	Outil. Annule Muet.
	Béret Militaire	17	-3	+0	Outil. +1 aux jets de Tonus.
	Chapeau de Farfadet	17	-1	+3	Outil. Annule Maudit.
	Chapeau de Magicien	17	-1	+4	Outil. +1 aux jets de Perspicacité.
	Chapeau de Soie	18	-0	+5	Outil. Annule Mouillé.
	Chapeau de Vigie	20	-1	+3	Outil. Annule Muet et Endormi.
	Assiette de Métal	20	-4	+0	Outil.
	Couvre-Chef	21	-2	+3	Outil. +1 aux jets de Caractère.
	Turban de Sultan	24	-2	+4	Anigame de la Pierre Insérée.
	Tête de Loup	25	-3	+2	Anigame Maléfique. +1 aux jets de Moral.
	Chapeau Grand Classe	27	-2	+5	Outil. +1 aux jets de Rapidité.
	Chapeau de Voyageur	31	-3	+4	Anigame Eau. +1 Mouvement.
	Béret des Révolutions	38	-4	+4	Outil. Annule Charmé et Convaincu.

### Armures

•**Carapace d'Ivoire** : pièces de protection sculptée en ivoire et attachée ensemble.

•**Carapace de Tortue** : Armure fabriquée à partir de la carapace d'une tortue géante.

•**Maille d'Écaille** : Armure faite des écailles de lézards marins.

•**Cuir-Bouilli** : Armure de cuir utilisée par les peuples de la Frontière.

•**Carapace Gothique** : grosse Armure complète de métal attirant la foudre lors des orages.

•**Maille à Mort** : cotte faite d'une maille noire comme la nuit.

•**Armure de Verre** : Armure faite de vitrail reconnu surtout pour sa beauté.

### Surfaces : États et Effets

Les Surfaces des terrains peuvent donner du fil à retordre aux Personnages qui y mettent les pieds. Certaines infligent des États et d'autres des Effets. Les Habilités qui créent ou changent la Surface du sol n'infligent jamais les Effets, seulement les États.

•**Brouillard épais** : épais à couper au couteau.  
*États* : Aveuglé

•**Verre brisé** : morceaux de verre jonchant le sol.  
*Effet* : +1D aux Dommages d'une Chute

•**Magma** : roche en fusion, incinérant immédiatement ce qu'elle touche.  
*Effet* : Mourant, Élément Feu  
*États* : Huilé, Blessé, Condamné

•**Cendres incandescentes** : le sol des incendies en est jonché.  
*États* : Blessé

•**Nuage de soufre** : gaz incolore et mortel trouvé dans les zones volcaniques.  
*États* : Aveuglé, Condamné

•**Pétrole** : huile visqueuse et collante trouvée en flaques.  
*Effet* : -1 de Mouvement  
*États* : Huilé

## Équipements de Corps

Les Équipements de Corps améliorent la Réduction (exprimé avec un soustractif, car ils enlèvent directement cette valeur aux Dommages reçus) et les Points d'Anima, en s'additionnant à ceux de leur porteur.

### Armures

	Rands	Réduction	Anima	Notes
Plastron	3	-1	+0	Outil.
Plastron d'Airain	5	-0	+1	Outil.
Plastron Anigame	5	-1	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Armure Rouillée	5	-0	+1	Anigame Eau. Empoisonné.

## Équipements de Corps

### Surfaces : États et Effets

•**Four** : métal chauffé.  
*Effet* : 1D de Dommages. -1D aux jets de Rapidité

•**Neige épaisse** : suite à une tempête.  
*États* : Ralenti

•**Acide** : liquide alchimique utilisé pour dissoudre les matériaux.  
*Effet* : 3D de Dommages, Élément Terre  
*États* : Huilé, Blessé

•**Eau bouillante** : eau des sources thermales et des geysers.  
*États* : Mouillé, Blessé

•**Eau empoisonnée** : cette Eau stagnante des marais et des égouts est dangereuse pour la santé.  
*États* : Mouillé, Empoisonné

•**Eau glacée** : eau froide par temps d'hiver.  
*États* : Mouillé, Ralenti

•**Boue** : terres humides et marécageuses.  
*Effet* : -1 de Mouvement  
*États* : Ralenti

•**Sables mouvants** : piège naturel.  
*États* : Immobilisé, Condamné

•**Ronces** : plante à l'aspect menaçante avec leurs crochets acérés.  
*Effet* : 1D de Dommages  
*États* : Ralenti, Immobilisé

Petite Maille	6	-2	+0	Outil.
Carapace d'Ivoire	6	-1	+0	Outil. Annule Condamné.
Plastron d'Argent	7	-0	+1	Anigame Sacré.
Plastron de Bronze	8	-1	+0	Anigame Feu. Annule Confus.
Armure de Fer	8	-2	+0	Anigame Terre.
Cotte de Mailles	9	-3	+0	Outil.
Carapace de Tortue	9	-1	+1	Anigame Eau. Ralenti. Protection.
Armure de Roseaux	9	-0	+1	Anigame Air. Résistance : Élément Eau.
Armure des Mers	9	-0	+1	Anigame Eau. Résistance : Élément Air.
Armure de Plaque	10	-4	+0	Outil. Faible contre l'Élément Air.
Maille d'Écaille	10	-1	+1	Anigame Eau.
Armure d'Argent	11	-2	+1	Outil.
Armure d'Obsidienne	12	-1	+1	Anigame Feu. Résistance : Élément Terre.
Armure de Jade	12	-1	+1	Anigame Terre. Résistance : Élément Feu.
Armure Bénie	12	-1	+1	Anigame Sacré. Résistance : Élément Maléfique.
Armure Noire	12	-1	+1	Anigame Maléfique. Résistance : Élément Sacré.
Plaque de Fer	12	-2	+0	Anigame Terre. Sceptique.
Armure d'Assaut	12	-4	+0	Outil.
Cuir-Bouilli	13	-2	+1	Anigame Terre.
Armure Anigame	14	-3	+0	Anigame de la Pierre Insérée. Annule Enragé.
Armure des Seigneurs	15	-5	+0	Outil.
Carapace Gothique	16	-6	+0	Outil. Faible contre l'Élément Air.
Maille à Mort	16	-3	+1	Anigame Maléfique.
Plaques de Bronze	16	-3	+1	Anigame Feu.
Armure d'Or	17	-4	+1	Outil.
Carapace Lourde	18	-5	+0	Outil. Annule Blessé.
Cotte de Mythril	19	-3	+2	Outil.
Armure de Verre	20	-0	+4	Outil.
Armure de Glace	23	-1	+4	Anigame Eau. Ralenti.
Armure d'Airain	25	-4	+1	Outil. Miroir.
Armure de Rubies	25	-3	+2	Anigame Feu. Absorbe les Dommages pris de l'Élément Feu en Points de Santé.
Armure de Diamant	29	-4	+3	Anigame Terre.
Armure de Sang	32	-5	+3	Anigame de votre Élément.
Cotte de Cristaux	34	-4	+4	Anigame Sacré.

### Robes

	Rands	Réduction	Anima	Notes
Robe Élémentale	2	-0	+0	Anigame de la Pierre Insérée.
Tunique	3	-0	+1	Outil.
Froc	5	-1	+0	Outil.
Robe des Mers	5	-0	+0	Anigame Eau. Annule Condamné.
Robe Dorée	5	-0	+1	Anigame Feu.
Toge	5	-0	+1	Anigame Sacré.
Aube	6	-0	+2	Outil.
Robe de Prêtre	6	-0	+2	Anigame Sacré. Faible contre l'Élément Maléfique.
Robe Rouge Sang	6	-0	+2	Anigame Maléfique. Faible contre l'Élément Sacré.
Robe à Plume	6	-0	+2	Anigame Air. Faible contre l'Élément Terre.
Robe de Nuit	7	-0	+3	Outil. Ralenti.
Robe des 6 Sorciers	8	-0	+2	Anigame de la Pierre Insérée.
Robe de Bataille	8	-1	+0	Outil. Annule Paralysé.
Toge Noire	8	-0	+2	Anigame Maléfique.
Kilt	8	-1	+1	Outil.
Robe du Désert	9	-1	+0	Anigame Terre. Résistance : Élément Feu.
Robe de Samourai	9	-0	+2	Outil. Annule Arrêté.
Robe de Cérémonie	9	-0	+3	Outil.
Robe Bouffante	10	-1	+1	Anigame Air.
Djellaba	10	-2	+0	Outil.
Robe de Sirène	10	-1	+1	Anigame Eau.
Robe du Futhark	11	-1	+1	Outil. Annule Muet.

### Robes

•**Tunique** : Robe à courte jupe.

•**Froc** : Robe pauvre souvent rapiécée.

•**Toge** : Robe portée par les sages des temps anciens.

•**Robe des 6 Sorciers** : Robe d'un ancien ordre de Magiciens.

•**Robe de Bataille** : Robe portée par les pillards de la Frontière.

•**Robe à Runes** : Robe traditionnelle des Lunadains.

•**Kimono** : Robe de soie portée par les plus riches de l'ouest.



## Vêtements

• **Survêtement en Paille :** fait de paille et porté autour du cou pour protéger ses vêtements de la pluie.

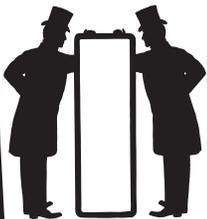
• **Derniers Habits :** Vêtements dans lesquels on enterre les morts.

• **Tabar :** survêtement carré portant le symbole de son groupe.

• **Veste de Glace :** veste souvent en train de fondre, employé dans le sud pour se garder au frais.

• **Veste de Toujours :** Vêtement fait en un temps exact, permettant à son porteur de toujours être à l'heure.

• **Costume de Mascotte :** déguisement amusant, mais possédant une bonne défense. Souvent sous-estimé.



Robe de Dame	11	-0	+3	Anigame Sacré.
Peignoir	11	-0	+3	Anigame Eau.
Tissu Élémentaire	11	-1	+2	Anigame de la Pierre Insérée. Faible contre l'Élément opposé.
Robe de Chambre	11	-1	+2	Outil.
Robe de Princesse	12	-0	+4	Outil.
Robe de Juge	12	-0	+3	Outil. Annule Convaincu.
Robe Noire	13	-1	+2	Anigame Maléfique.
Robe de Soie	14	-1	+3	Outil.
Tunique de Jardin	14	-0	+4	Anigame Terre.
Robe d'Archimage	15	-0	+5	Outil.
Soutane	15	-0	+4	Outil. Annule Charmé.
Robe de Mailles	15	-3	+0	Outil.
Corset de Braise	16	-1	+3	Anigame Feu.
Robe de Ronces	16	-2	+2	Anigame Maléfique. Faible contre l'Élément Feu.
Robe Blanche	18	-1	+3	Anigame Sacré. +1 aux jets de Caractère.
Tunique Lourde	18	-3	+1	Outil.
Kimono	19	-2	+3	Outil.
Robe du Temps	23	-2	+3	Anigame Air. +1 aux jets d'Instinct.
Robe de Sorcier	24	-2	+4	Outil. +1 aux jets de Perspicacité.
Caftan des Mers	25	-3	+2	Outil. Immunise aux Dommages : Élément Air.
Caftan du Désert	25	-3	+2	Outil. Immunise aux Dommages : Élément Feu.
Caftan de Nuit	25	-3	+2	Outil. Immunise aux Dommages : Élément Sacré.
Caftan des Montagnes	25	-3	+2	Outil. Immunise aux Dommages : Élément Eau.
Robe du Phénix	26	-2	+2	Anigame Feu. Protection Divine.
Robe de la Lune	26	-2	+4	Anigame Maléfique. +1 aux jets de Moral.
Robe d'Argent	27	-2	+3	Outil. Miroir.
Robe Arc-en-Ciel	29	-2	+5	Anigame Air. Couverture.
Robe du Soleil	34	-3	+5	Anigame Sacré. +1 aux jets de Caractère.

## Vêtements

	Rands	Réduction	Anima	Notes
Linge	1	-0	+0	Anigame de votre Élément.
Survêtement de Cuir	4	-1	+0	Outil.
Chemise	4	-0	+1	Outil.
Survêtement de Pluie	5	-1	+0	Anigame Eau.
Chemise Anigame	5	-0	+1	Anigame de la Pierre Insérée.
Salopette	5	-1	+0	Outil. +1 aux jets de Tonus.
Veste	5	-0	+1	Outil. +1 aux jets de Perspicacité.
Uniforme de Garde	5	-1	+0	Outil. +1 aux jets d'Instinct.
Survêtement en Paille	6	-1	+1	Outil. Faible contre l'Élément : Feu.
Veste Rouge	6	-1	+0	Outil. Annule Blessé.
Pantalon Brun	6	-1	+0	Outil. Annule Pétrifié.
Veste de Cuir	8	-2	+0	Outil.
Smoking	8	-0	+2	Outil.
Poncho	8	-1	+1	Outil.
Pantalon Bouffant	8	-1	+0	Anigame Air. +1 aux jets de Rapidité.
Boutons Anigames	8	-2	+0	Anigame de la Pierre Insérée. Faible contre l'Élément Terre.
Habits de Cuir	8	-1	+0	Anigame Maléfique. Annule Rétréci.
Costume de Bain	8	-0	+1	Anigame Eau. Annule Métamorphosé.
Derniers Habits	8	-0	+0	Outil. Mort-Vivant. Annule Maudit.
Complet	9	-0	+2	Outil. +1 aux jets de Caractère.
Tablier	9	-2	+0	Anigame Feu.
Habit de Karaté	9	-1	+1	Outil. +1 aux jets de Moral.
Pyjama	10	-0	+2	Outil. Annule Sceptique.
Peau de Lion	11	-1	+1	Anigame Sacré. Protection.
Brigandine	12	-3	+0	Outil.
Tabar	12	-0	+3	Outil.
Tabar Élémentaire	12	-1	+1	Anigame de votre Élément. Annule Huilé.

## Équipements de Corps

## Locomotion

Certaines Habilités et Équipements donnent accès à des modes de locomotion différents.

• **-Vol :** les Personnages qui volent peuvent s'élever dans les airs d'un nombre de Cases égal à leur Saut à chaque déplacement et demeurer à cette Hauteur. Il n'est pas possible de faire d'Actions durant un vol.

• **-Natation :** les Personnages qui ont le mode de Locomotion : Natation peuvent rester sous l'eau pendant de longues périodes sans problème. Ils peuvent employer leur plein mouvement dans les terrains aquatiques ainsi que plonger et remonter d'un nombre de Cases égal à leur Saut quand ils sont immergés.

• **-Escalade :** capable d'adhérer à toutes les surfaces verticales, le Personnage peut se déplacer normalement sur les murs et les plafonds capables de supporter son poids.

## Locomotion

**-Creuse :** rares sont les Personnages qui peuvent creuser suffisamment rapidement pour l'utiliser en combat. Ils peuvent s'enfoncer ou émerger d'un nombre de Cases égal à leur Saut, mais ne laissent pas de tunnels derrière eux. Ils ne peuvent pas faire d'Actions pendant qu'ils sont sous terre. Un Personnage partiellement enfoui résiste aux Effets causant des déplacements et gagne 5 d'Esquive Stationnaire et de Préservation Stationnaire contre les Habilités de l'Élément Air.

**-Lévitiation :** similaire à l'État Flottant, la lévitation permet de se déplacer sans effort à une Case au-dessus du sol. Il est immunisé aux Effets des Surfaces sur lesquels il se trouve (eau, pièges, magma, marécages...) et aux Dommages des chutes. Il est protégé un peu des Habilités de l'Élément Terre et profite de 5 d'Esquive Stationnaire et de Préservation Stationnaire supplémentaires contre eux.

## Porte-Bonheurs

Pardessus	14	-1	+2	Outil. Annule Mouillé.
Veste de Glace	15	-1	+2	Anigame Eau. Mouillé.
Veste d'Argent	15	-1	+2	Anigame Sacré. Couverture.
Veste Protectrice	16	-4	+0	Outil.
Habit de Soirée	16	-0	+4	Outil.
Veste de Mythril	16	-2	+2	Outil.
Veste d'Or	16	-3	+1	Outil.
Imperméable	16	-2	+1	Anigame Eau. Annule Mouillé.
Costume de Mascotte	20	-1	+3	Anigame Air. Annule toutes les Modifications aux Traits.
Manteau Écarlate	21	-4	+1	Outil. +1 aux jets de Rapidité.
Veste de Toujours	22	-2	+3	Outil. Annule Ralenti.
Manteau des Rois	24	-3	+3	Outil.
Veste de Diamant	24	-5	+1	Outil.
Linge des Amants	24	-1	+3	Outil. Invisible. Annule Immobilisé.
Veste de Rubies	31	-3	+3	Anigame Feu. Absorbe les Dommages pris de l'Élément Feu en Points de Santé.
Tabar Noir	31	-4	+2	Anigame Terre. Absorbe les Dommages pris de l'Élément Terre en Points de Santé.

## Porte-Bonheurs

Les Porte-Bonheurs ont l'avantage de pouvoir être Équipés par toutes les Classes. Ils offrent une variété de Bonus, pouvoirs et immunités.

### Porte-Bonheurs

	Rands	Notes
Pierre Anigame	1	Anigame d'un Élément. Peut être insérée dans un Équipement.
Lunettes	3	Annule Aveuglé.
Gants	3	Annule Blessé.
Pendantif	3	Annule Empoisonné.
Médaille du Soleil	3	Annule Métamorphosé.
Collier à Pics	3	Annule Vampirisé.
Trèfle à 4 Feuilles	3	Annule Maudit.
Cape	3	Annule Paralysé.
Petite Cape	4	+1 de Préservation Stationnaire.
Longue Cape	4	+1 d'Esquive Stationnaire.
Bonnes Bottes	5	+1 Mouvement.
Bottes à Ressorts	5	+1 Saut.
Anneau de Protection	5	Annule les Effets infligeant Mourant. Anigame Terre.
Amulette	5	+1 aux jets de Perspicacité.
Protège-Coude	5	+1 aux jets de Tonus.
Bandoulière de Cuir	5	+1 aux jets de Rapidité.
Médaille d'Honneur	5	+1 aux jets de Moral.
Parfum ou Cologne	5	+1 aux jets de Caractère.
Visière	5	+1 aux jets d'Instinct.
Pantoufles de Verre	5	Annule Arrêté. Résistance : Élément Air.
Mitaines à Feu	5	Annule Congelé. Résistance : Élément Feu.
Bottes à Crampons	5	Annule Immobilisé. Résistance : Élément Terre.
Lanterne d'Airain	5	Annule Aveuglé. Résistance : Élément Eau.
Cache-Col	5	Annule Vampirisé. Résistance : Élément Maléfique.
Crâne	5	Annule Charmé. Résistance : Élément Sacré.
Bracelet de Défense	6	Annule Immobilisé et Paralysé.
Anneau de Vie	6	Annule Condamné et Endormie.
Cape Blanche	6	Annule Rétréci et Métamorphosé.
Anneau des Magiciens	6	Annule Muet et Enragé.
Foulard	6	Annule Congelé et Ralenti.
Pied Léger	6	Flottant. Anigame Air.
Pied-à-Terre	6	Enfoncé. Anigame Terre.
Anneau Béni	6	Protection. Anigame Sacré.

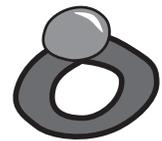
## Portes-Bonheurs

**•Pierre Anigame :** pierre mystique venant en différents Éléments, peut être portée comme Porte-Bonheur ou insérée dans un Équipement Anigame pour lui donner un Élément. Des Pierres Anigames de deux Éléments en même temps existent, mais valent généralement plus cher.

**•Bandoulière de Cuir :** ceinture portée de l'épaule à la taille permettant de rejoindre plus rapidement ses objets.

**•Parfum ou Cologne :** les parfums sont portés par les femmes et les eaux de Cologne par les hommes. Ils n'ont aucun effet quand ils sont portés par les membres d'un autre genre.

**•Pantoufles de Verre :** fait de verre translucide et léger. Il est facile de les perdre en courant dans les escaliers.



## Porte-Bonheurs

### Porte-Bonheurs

• **Blason de Famille** : écusson représentant la famille noble dont vous faites partie.

• **Écu de Guilde** : symbole d'appartenance de la guilde marchande dont vous faites partie.

• **Bâton de Sourcier** : branche en Y permettant de trouver les sources d'eau souterraine.

• **Sinteinh** : amulette en forme de marteau permettant aux Einherjars de se manifester à la place du porteur.

• **Épingle à Cheveux** : faite en or, elle retient les cheveux et permet de mieux se concentrer.

• **Souliers Spéciaux** : souliers permettant aux héros d'accomplir leurs tâches.

• **Cape du Zodiaque** : cape légendaire, dont le tissu aurait été tiré des étoiles de toutes les constellations.



Anneau de Sang	6	Régénération. Anigame Maléfique.
Anneau d'Os	6	Couverture. Anigame Maléfique.
Rosaire	7	Anigame Sacré. +1 aux Points d'Animas.
Boucle de Bronze	7	Anigame Feu. Améliore de 1 la Réduction.
Anneau Religieux	8	Anigame Sacré. Annule Confus et Enragé.
Anneau de Rubies	8	Anigame Feu. Annule Congelé et Rétréci.
Anneau des Fées	8	Annule Aveuglé et Empoisonné. Anigame Air.
Coeur de Pierre	8	Annule Pétrifié et Charmé. Anigame Terre.
Souliers de Course	8	Accélééré.
Recherche (Parfum)	8	Flottant. Précision.
Roc (Cologne)	8	Enfoncé. Couverture.
Cape Noire	8	+2 d'Esquive Stationnaire.
Cape Verte	8	+2 de Préservation Stationnaire.
Talisaman	9	Annule Empoisonné, Mort-Vivant et Aveuglé.
Ceinture de Cuir	9	Annule Endormi, Ralenti et Blessé.
Blason de Famille	9	Annule Conviction, Convaincu et Métamorphosé.
Écu de Guilde	9	Annule Charmé, Sceptique et Muet.
Chausses de Fer	9	Anigame Terre. Protection. Annule Blessé. Faible contre l'Élément Air.
Bâton de Sourcier	9	Anigame Eau. Couverture. Annule Huilé. Faible contre l'Élément Feu.
Draperie Fantôme	9	Anigame Air. Enfoncé. Annule Congelé. Faible contre l'Élément Terre.
Fiole Dorée	9	Anigame Feu. Régénération. Annule Pétrifié. Faible contre l'Élément Eau.
Ailes Angélique	9	Anigame Sacré. Flottant. Annule Mort-Vivant. Faible contre l'Élément Maléfique.
Oeil de Pirate	9	Anigame Maléfique. Précision. Annule Confus. Faible contre l'Élément Sacré.
Bracelet d'Atlas	10	+2 aux Dommages de vos Attaques Normales. Anigame Terre.
Souliers Rouges	10	+1 Mouvement, +1 aux jets de Caractère.
Sandales de Bois	10	+1 Saut, +1 aux jets de Tonus.
Gants de Magiciens	10	+1 aux jets de Moral et de Caractère.
Bracelet de Diamant	10	+1 aux jets de Perspicacité et de Tonus.
Protège-Poignet	12	+2 aux jets de Tonus.
Anneau de Brillance	12	+2 aux jets de Caractère.
Bottes de Dragon	12	+1 Mouvement, +1 Saut. Anigame de l'Élément du Dragon.
Anneau d'Héroïsme	12	+1 aux jets des deux Statistiques de votre Classe. Anigame Feu.
Sinteinh	12	Permet à un de vos Einherjars de vous remplacer pour le reste de la Scène, en prenant une Action.
Ardent (Cologne)	12	Régénération. Accélééré.
Chantage (Parfum)	12	Régénération. Sceptique.
Sortilège (Parfum)	12	Conviction. Couverture.
Rosaire d'Argent	12	Anigame Sacré. +2 aux Points d'Animas.
Boucle Dorée	12	Anigame Feu. Améliore de 2 la Réduction.
Sentiment (Parfum)	14	Accélééré. Protection. +1 aux jets de Moral.
Couronne Royale	15	+3 aux jets de Caractère.
Épingle à Cheveux	15	Abaisse les Coûts des Sorts en Mana de 3 (Minimum 1).
Portefeuille	15	Abaisse les Coûts des Sorts en Rands de 2 (Minimum 1).
Bracelet à Pic	15	Abaisse les Coûts des Sorts en Dommages de 3 (Minimum 1).
Kamikaze (Cologne)	16	Flottant. Invisible.
Miroir de Poche	16	Miroir.
Cape de Cuir	16	+2 Esquive Stationnaire. +2 Préservation Stationnaire.
Anneau de la Bête	17	+3 aux jets d'Instinct. Anigame Maléfique.
Rosaire de Cristal	17	+3 aux Points d'Animas. Anigame Sacré.
Boucle en Anneau	17	Améliore de 3 la Réduction. Anigame Feu.
Anneau des Gardiens	18	Protection. Couverture. Anigame Terre.
Anneau des Anges	21	Protection Divine. Annule Mourant. Anigame Sacré.
Sauvage (Cologne)	22	Protection. Miroir. +1 aux jets de Tonus.
Cape de Sorcier	22	+2 Esquive Stationnaire, +3 Préservation Stationnaire. +1 aux jets de Perspicacité.

Cape Elfique	24	+3 Esquive Stationnaire. +3 Préservation Stationnaire.
Souliers Spéciaux	26	Régénération. Protection. Couverture. Anigame Air.
Ceinture Musclée	30	Augmente les Points de Santé Maximaux comme si le Tonus et le Moral de l'utilisateur étaient chacun un Point plus haut.
Orbe de Cristal	30	Augmente les Points d'Anima Maximaux comme si la Perspicacité et le Caractère de l'utilisateur étaient chacun un Point plus haut.
Cape du Zéphyr	30	+3 Esquive, +4 Préservation Stationnaire. Anigame Air.
Cape de Vampire	30	+4 Esquive, +3 Préservation Stationnaire. Anigame Maléfique.
Cape du Zodiaque	38	+3 Esquive Stationnaire, +5 Préservation Stationnaire. Anigame des six Éléments.

### *Rareté des Biens*

À cause de la difficulté inhérente à les fabriquer, on trouve très peu de pièces d'Équipements valant au-dessus de 15 Rands en circulation. Souvent les échoppes ne tiennent pas en réserve ce genre de produits trop haut de gamme. Ceux-ci sont invendables à cause de leur prix et attirent la convoitise des voleurs. Il vaut mieux, pour ceux qui cherchent à les acquérir d'aller directement aux artisans et aux fabricants. Les ouvriers réputés capables de créer des pièces de qualités travaillent généralement pour des seigneurs, mais certains sont parfois à la liberté d'accepter des contrats provenant de particuliers. Souvent, en échange de la moitié du paiement immédiatement, ceux-ci vont tenter de créer des biens d'une grande valeur.

Une autre raison qui les rend rares et rend précieux les artisans capables de les fabriquer est que chaque pièce d'Équipement valant plus de 15 Rands nécessite des matériaux de fabrications exotiques. Souvent complexes à obtenir, ils forment une recette secrète, transmise de génération en génération par les familles d'artisans. Certaines composantes sont aussi de nature ésotérique comme le bruit des pas d'un chat, des racines de montagne ou le crachat d'un oiseau. Et comme la moitié de la valeur de l'Équipement doit être dépensée par l'artisan en matériaux communs, même s'il échoue, ils représentent un investissement que bien peu d'entre eux osent entreprendre.