

L'ÉCLAT ET L'OMBRE

LE JEU DE RÔLE



2022 - Copyright © – AUDREY MARIN-PACHE
ISBN : 9798788050065
Tous droits réservés

AVANT-PROPOS

Ce jeu de rôle est basé sur l'univers des romans du même nom, et plus précisément sur la trilogie L'éclat et l'ombre (*Les dérobés de Berenia*, *L'île Morte*, et *Le temps des choix*).

La description de l'univers se focalise sur l'époque des romans, d'ambiance médiévale. Cependant, d'autres romans se déroulant dans le même univers, mais à d'autres époques, existent ou sont en cours d'écriture. Ce livret vous propose donc également quelques pistes pour des scénarios se déroulant à une époque plus moderne. Ces ajouts sont annotés *Scénarios La part sombre*.

Il vous est bien sûr possible de créer des scénarios se déroulant à d'autres périodes. Dans ce cas, vous êtes bien sûr libres d'improviser : mais si vous souhaitez coller au maximum à l'univers tel que l'a imaginé l'autrice, vous pouvez prendre contact via le site : <https://audreymarinpache.fr> , et demander des précisions sur le sujet qui vous intéresse !

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Alexandre, Elodie, Florent, Pierre, Maxime, Sylvie et Gregory, qui ont relu ce support, qui l'ont testé, et / ou qui m'ont apporté une aide précieuse grâce à leurs conseils et leurs encouragements !

Merci également à tous les joueurs et joueuses du Discord Les mondes d'Eferia !



TABLE DES MATIÈRES

Le monde de l'éclat et l'ombre	5	Création de personnage	24
Géographie générale	5	Choix du royaume	25
La Berenia	5	Choix du ou des éclats	27
La Lupesia et les royaumes rebelles	5	Compétences	28
Les Terres Sacrées	7	Tests de compétences	29
L'Empire du sud	7	Équipement	30
Les Royaumes de l'ouest	7	Gestion des éclats	33
Les îles de glace	7	Les rituels	34
Guerres et alliances	7	Les ennemis	36
À l'époque moderne	8		
Langues	8	Proposition de scénarios	40
Noms et prénoms	8	Les rebelles	41
Moeurs	9	Les îles de glace	44
Médecine	10		
L'alimentation	10	Fiche de personnage	49
Transports	11	Récapitulatif maitre de jeu	50
Justice et autorité	12	Annexe : la langue commune, l'Efen	52
Carte de l'univers	14		
		L'autrice	54
La magie dans l'univers de l'éclat et l'ombre	15	Les romans	55
L'éclat	15		
L'ombre	16		
L'utilisation des éclats dans le quotidien	16		
Apprendre à contrôler l'éclat	17		
Les éclats multiples	17		
Les guildes du double éclat	18		
Les adeptes de Tanicha	19		
Les rituels	20		
La science et l'éclat (scénarios La part sombre)	20		
La religion	21		
Les dieux du bien : Anamayua et Mayua	21		
Le dieu du mal : Tanicha	21		
Les dieux mineurs	21		
La vie religieuse	22		
Les prêtres	22		
Les lieux saints	22		



LE MONDE DE L'ÉCLAT ET L'OMBRE

GÉOGRAPHIE GÉNÉRALE

Le monde où se déroule l'histoire de L'éclat et l'ombre se nomme l'Erfen. Il se compose de deux grands continents, reliés par un fin bras de terre dans leur hémisphère nord, et d'un groupe d'îles compact au nord : les îles de glace.

Deux vastes océans se répartissent de part et d'autre du bras de terre liant les continents : la Mer des glaces au nord, et l'océan du Cornien au sud.

Les royaumes sont gouvernés par ceux que l'on nomme des Kejs (équivalent de roi en Efen, la langue de l'univers), ou des Keijas (lorsqu'il s'agit de femmes).

LA BERENIA

La Berenia, vaste royaume du continent Ouest, est sans doute la première terre de l'Erfen à avoir abrité la présence de l'homme. En effet, sa situation lui assure un climat relativement agréable, des terres fertiles et des eaux poissonneuses. Elle est très vite devenue un royaume moderne, ouvert sur l'extérieur et le commerce avec tous ces voisins. Les plus grands explorateurs sont partis de sa région nord : la Blenia, connue pour ses chantiers navals exceptionnels, situés dans les villes de Bersalen et de Dameren. La Berenia est également un royaume puissant d'un point de vue spirituel, puisque c'est là que l'on trouve la cité de Faratine, la capitale religieuse où se tiennent la majorité des fêtes religieuses (l'autre grand pôle spirituel, les Terres Sacrées, étant beaucoup plus difficile d'accès pour le commun des mortels).

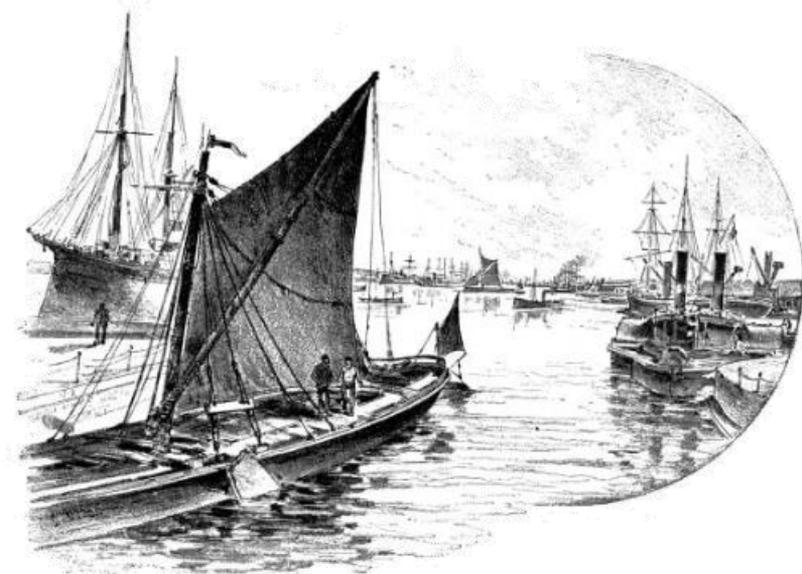
La capitale de la Berenia est la cité de Mesen, à l'ouest du royaume.

En Berenia, les Kejs sont choisis par la population, à la mort du précédent Kej ou en cas de graves troubles publics.

LA LUPESIA ET LES ROYAUMES REBELLES : KORLISH ET CHOLON

Occupant jusqu'en l'an 800 environ la moitié nord du continent est, la Lupesia a longtemps été un puissant royaume esclavagiste, connu à l'époque sous le nom d'Aghuls. Elle compensait sa géographie difficile (de nombreuses îles, de vastes zones montagneuses, une région de canyons arides...) par une politique agressive, lui permettant d'obtenir des ressources de la part de ses voisins, soucieux d'éviter une guerre trop coûteuse. Mais vers l'an 800, un groupe de femmes rebelles, composé essentiellement d'esclaves évadées, réussit à créer un bastion de résistance au Sud, dans la région de Korlish. Malgré leur faible nombre, elles tinrent bon face à l'armée Lupesienne, grâce à deux avantages. D'abord, le canyon de Korlish, une monstrueuse trouée séparant en deux le royaume de Lupesia, dont il fut facile de contrôler les quelques points de passage. Ensuite, grâce à la puissance jusque-là inconnue du monde qui fut offerte par les Dieux à certaines de ces femmes : un double Éclat leur fut accordé.

Rejointes par de plus en plus de rebelles, esclaves comme elles, ou simplement femmes lassées de subir la tyrannie du royaume, elles déclarèrent bientôt l'indépendance de Korlish, et choisirent d'en faire un royaume exclusivement féminin. La partie est de leur territoire, elles le cédèrent aux hommes qui les avaient soutenus dans leur lutte, ainsi qu'aux femmes ne souhaitant pas de séparation trop stricte des deux sexes : cela devint le royaume de Cholon, plus ou moins indépendant de Korlish, mais allié fidèle. La frontière entre les deux royaumes reste depuis très poreuse, beaucoup de couples étant établis le long de celle-ci, ou s'y retrouvant lorsque les deux membres ne vivaient pas du même côté.



La Blodangrupe et les grottes de Kratelia :

Entre les années 790 et 800, avant la fondation du royaume de Korlish, la rébellion des esclaves avait son épïcentre dans le sud - ouest de la Lupesia, région d'origine de la première esclave porteuse de double Éclat connue : Clarane.

Celle-ci trouva d'abord refuge dans les grottes de Kratelia, un dédale souterrain en bord de mer, difficile d'accès. Là, elle organisa les débuts de la résistance. Rapidement, Clarane et ses compagnes obtinrent de premiers succès, réussissant à libérer de nombreux esclaves, s'avançant de plus en plus loin dans les terres. En 796, elles avaient réussi à constituer une armée, petite, mais redoutable : elles réussirent alors un coup d'éclat en prenant le contrôle de la capitale de l'époque, Anatha.

C'est en essayant de gagner l'est de la Lupesia qu'elles rencontrèrent la garnison militaire la plus redoutable du royaume, qui mit fin à leur progression : la Blodangrupe, aussi nommée la compagnie sanglante. Celle-ci tirait son nom de ses méthodes violentes, massacrant sans pitié des adolescentes innocentes chaque fois que l'armée de Clarane causait des pertes à l'armée Lupesienne.

Le conflit s'éternisant, les victimes innocentes s'accumulant, Clarane renonça finalement à prendre la ville tenue par la Blodangrupe : Cita, qui devint à ce moment-là nouvelle capitale de la Lupesia. C'est alors qu'elle se replia vers le sud, au-delà du canyon de Korlish.

Le royaume de Korlish :

« Devant nous se profila petit à petit une étrange montagne, isolée, comme posée par un curieux hasard au milieu de la plaine. Au fur et à mesure que nous avançons, j'en distinguais mieux les détails : je réalisai alors que ce sommet n'était qu'en partie naturel. Ses flancs étaient recouverts de constructions, qui s'élevaient haut dans le ciel, formant une pointe qui se perdait dans les nuages.

Je restais sans voix, admirant le spectacle de cette ville, presque trop belle pour être réelle, et en même temps presque effrayante tant elle semblait déplacée au milieu de la plaine. Il me fallut un moment pour mettre le doigt sur ce qui me mettait mal à l'aise : avec ses multiples tours et temples, la cité me rappelait l'île Morte. Une version artificielle, plus claire, plus propre, mais tout aussi menaçante. Le large fleuve se séparait en deux branches, pour effectuer le tour d'un vaste promontoire de roche claire. Un port y était édifié

: s'y rejoignaient également deux immenses ponts, fins et élancés, permettant de gagner l'îlot depuis les berges du fleuve. Une belle et large allée pavée partait du port, montant en cercles successifs dans la ville. De hautes murailles protégeaient celle-ci. À l'intérieur, de hautes maisons, des tours finement découpées, et dominant l'ensemble, un bâtiment d'une hauteur impressionnante, se terminant par deux tours étroites reliées par un pont vertigineux. »

-- Description de Nisel par Eryn Livierin (tome 3 de L'éclat et l'ombre)

Le nord de Korlish, frontalier de la Lupesia, est délimité par le canyon de Korlish : une zone désertique, un précipice quasi infranchissable gardé de part et d'autre par des garnisons Korlishiennes et Lupesiennes.

Deux routes partant de Nisel, la capitale Korlishienne, mènent aux deux principaux forts défendant le canyon. Ces routes sont nommées la Nortepate et la Morapate. Elles sinuent au fond d'autres canyons, et sont sévèrement gardées.

Il en va de même pour la route reliant Nisel à Akhostam, le principal port Korlishien, sur la côte ouest. Ce port est une ville fortifiée, bien protégée en raison de sa proximité avec les eaux Lupesiennes. Un autre accès permet de rallier la capitale depuis le port : le fleuve Stolven. Le courant extrêmement puissant en rend la remontée à la voile impossible, d'autant plus que le fleuve est bordé de hautes falaises rendant les vents rarement favorables. Mais à chaque grande marée, un mascaret se produit et permet aux navires Korlishiens de remonter jusqu'à Nisel en quelques heures. Une navigation à risque, nécessitant une parfaite connaissance des lieux.

Au sud-ouest, une route, moins surveillée, mène au royaume des Terres Sacrées. À l'Est, la frontière avec Chölon est assez floue : de nombreuses petites villes sont bâties sur la frontière, et des habitants des deux royaumes s'y fréquentent sans difficulté.

Enfin, au sud, plusieurs accès permettent de franchir la chaîne montagneuse qui sépare Korlish de l'Empire du Sud. Tous sont soumis à une surveillance permanente.

LES TERRES SACRÉES

Anciennement également partie de la Lupesia, les Terres sacrées ont toujours été un lieu saint regroupant la plupart des grands prêtres de toute

l'Erfe. En effet, l'on dit que c'est là que les Dieux sont arrivés en Eferie, à la création du monde, et que leur puissance peut toujours s'y faire sentir.

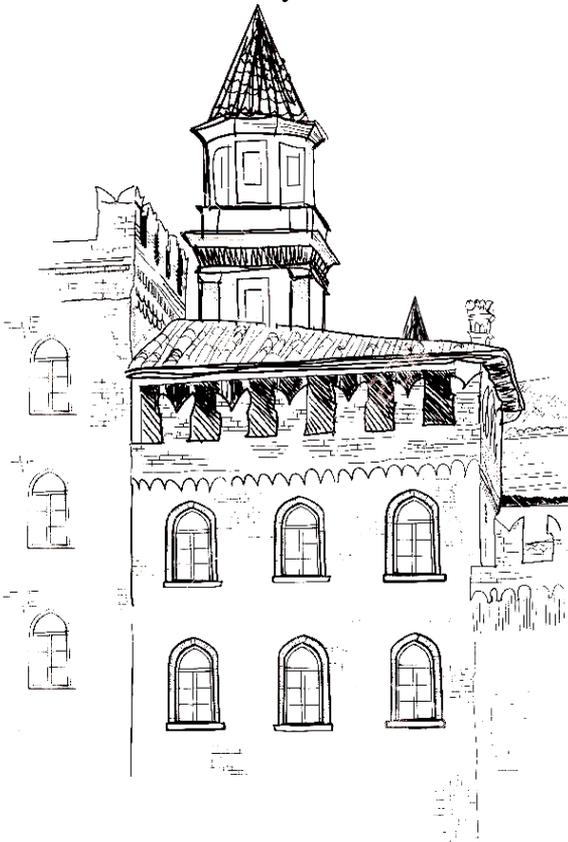
Lors de la création de Korlish, les Terres sacrées, se situant au sud-ouest de la Lupesia, furent séparées du royaume esclavagiste. Les Korlishiennes choisirent d'offrir l'indépendance à cette terre, afin que les croyants du monde entier puissent profiter de la sagesse de ses prêtres.

Les Terres sacrées sont peu peuplées, et les prêtres qui l'occupent subsistent en grande partie grâce aux dons venant de tous les royaumes voisins, auxquels ils apportent en échange leur bénédiction et leur expertise sur les questions religieuses.

L'EMPIRE DU SUD

Séparé d'abord de la Lupesia, puis de Korlish, Cholon et les Terres sacrées par une chaîne montagneuse difficilement franchissable, l'empire du Sud est un vaste territoire occupant tout le sud du continent est. Vu sa taille, l'empire ne peut être géré uniquement par un Kej. Celui-ci délègue une partie de ses fonctions à des gouverneurs, chacun étant responsable d'un territoire au minimum aussi grand que n'importe quel autre royaume. Les gouverneurs ont presque autant de pouvoir qu'un Kej : ils ne doivent obéissance à celui-ci que pour les décisions liées à l'armée.

L'Empire du Sud entretient principalement des relations avec les royaumes du continent est.



LES ROYAUMES DE L'OUEST

À l'ouest de la Berenia, couvrant le reste du continent, se trouve ce que l'on nomme, par facilité, les royaumes de l'Ouest. En réalité, ce terme désigne une vaste étendue peu peuplée, où des dizaines de peuplades se livrent une guerre incessante. Régulièrement, un nouveau roi s'autoproclame : il n'est pas rare qu'il soit assassiné par son voisin avant que la nouvelle de son couronnement ne parvienne à ses subordonnés. Les terres de l'Ouest étant peu généreuses, les grands royaumes plus organisés, comme la Berenia, n'ont jamais cherché à revendiquer l'endroit, se contentant de surveiller les flux de population à leurs frontières. Quelques migrants sont parfois acceptés en Berenia : ils sont généralement mal perçus, traités avec mépris et cantonnés à des emplois peu gratifiants, même lorsqu'ils sont dotés d'un Éclat intéressant.

LES ILES DE GLACE

Difficiles d'accès, balayées par des vents violents, perpétuellement couvertes de neige, les îles de glace restent un endroit mystérieux, même à l'époque moderne. Quelques explorateurs sont partis à sa découverte, mais peu sont revenus pour en parler. Ceux qui l'ont fait ont décrit une terre inhospitalière, peuplée de créatures dangereuses. Des meutes de loups blancs particulièrement vicieuses, des ours d'une taille démesurée, et des créatures mystérieuses, que nul n'a réussi à identifier. Plusieurs récits concordent tout de même sur le fait que vivaient là-bas de monstrueuses araignées translucides. Personne n'en a cependant jamais ramené la preuve.

Certains disent que c'est là que Tanicha, le Dieu du mal, aurait élu résidence. Mais tout cela n'est que légende : à moins qu'un jour, une équipe d'aventuriers décide de faire taire les rumeurs et de se rendre sur place pour connaître la vérité ?

GUERRES ET ALLIANCES

Depuis la nuit des temps, la Berenia et la Lupesia entretiennent des relations orageuses. Des guerres éclatent régulièrement, généralement provoquées par des disputes de territoires frontaliers, ou des questions de voies maritimes. Entre deux conflits, les relations restent tendues et la frontière terrestre entre les deux royaumes reste un point de passage extrêmement surveillé. La plus grande garnison

militaire de Berenia est d'ailleurs située dans la ville frontalière d'Areness.

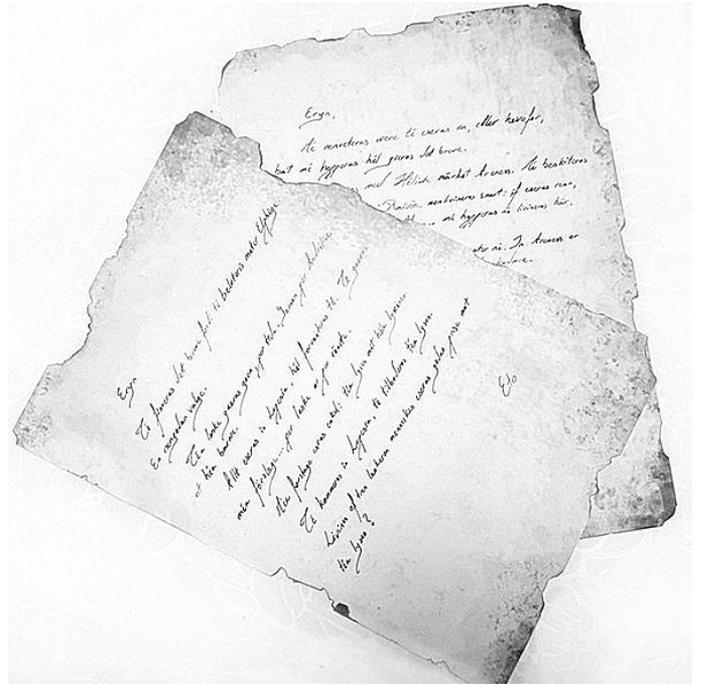
Au sud, la Lupesia doit affronter un autre ennemi : Korlish, son ancienne région rebelle, et Chölon, royaume jumeau de Korlish. Le canyon de Korlish, qui sépare désormais les antagonistes, est parsemé de part et d'autre de forts et de poste de garde. Nul ne passe (ou bien de façon totalement illégale, et c'est extrêmement risqué). Régulièrement, des troupes Lupesiennes tentent de forcer le passage, par le canyon ou par la mer : mais cela s'est toujours soldé par un cuisant échec.

Ayant un ennemi commun, la Berenia, Korlish et Chölon ont rapidement trouvé un terrain d'entente, et les relations entre ces trois royaumes sont très amicales.

L'Empire du Sud se tient à distance des conflits, ayant déjà fort à faire avec sa gestion interne : de par sa taille démesurée, l'Empire doit régulièrement faire face à des embryons de guerres civiles.

Les Royaumes de l'Ouest sont eux aussi bien occupés à s'entredéchirer sans aller se mêler des affaires extérieures. Cependant, des tensions existent au niveau de la frontière avec la Berenia, qui repousse parfois trop vigoureusement les tentatives de passage de migrants des Royaumes de l'Ouest.

LANGUES



Chaque royaume possède sa propre langue, à l'exception de Korlish et Chölon qui partage un même langage, lui-même très proche du Lupesien. Cependant, les langues locales sont de moins en moins utilisées au fur et à mesure que l'on avance dans les âges. En effet, le développement des relations interroyaumes a rapidement mené à la



création d'une langue commune : l'Efen. Celle-ci possédant une grammaire très simple et un vocabulaire mélangeant plusieurs langues locales, elle est très simple à apprendre et permet aux différents peuples de communiquer sans difficulté.

Si vous souhaitez intégrer des mots en Efen à votre partie de L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle, un aperçu de la langue est disponible en annexe à la fin du livret. Vous pouvez également retrouver le dictionnaire dans son intégralité sur le site de l'autrice de L'éclat et l'ombre :

<https://audreymarinpache.fr>

Une autre langue peut également être rencontrée : l'ancien Efen. Cette langue, connue essentiellement par les prêtres, est souvent utilisée pour des rituels permettant de communiquer avec les Dieux.

NOMS ET PRÉNOMS

Les prénoms

Il n'y a pas de règle précise concernant les prénoms des personnages dans l'univers de L'éclat et l'ombre. Cependant, dans un souci de cohérence avec l'univers, les jours sont invités à choisir des prénoms dans des consonances proches de celles précisées ci-dessous.

En Berenia :

Prénoms souvent inspirés de vieux prénoms français (Elphège, Angélie, Ernance...)

En Lupesia et Empire du sud : Prénoms d'inspiration mongole ou Turque

En Korlish et dans les Terres sacrées : liberté totale dans le choix des noms. Si à l'origine, les Korlishiennes viennent de l'actuel royaume de Lupesia, elles ont aussi accueilli énormément de femmes échappées d'autres royaumes.

Dans les royaumes de l'Ouest : prénoms d'inspiration Iranienne.

Les noms de famille en Berenia

Chaque enfant est nommé d'après son lieu de naissance, et si besoin de précisions, on complète en ajoutant les parents.

Ainsi, Eryn, née dans le petit village de Livierin, aura pour nom complet Eryn Livierin. S'il existe une autre Eryn née dans le même village, et que le besoin se fait sentir de différencier les deux pour un évènement particulier, on pourrait compléter en

disant Eryn Livierin, fille d'Aura Livierin et d'Alec Bersalen.

Chaque village tient un registre de ses naissances, avec les informations ci-dessus. L'information n'est pas vraiment centralisée : une ou deux fois par décennie, une copie des registres de chaque village est déposée à la capitale et stockée dans les Archives, mais il est probable qu'un certain nombre de naissances ne soient pas notées. En Berenia, l'inscription sur le registre n'a en effet rien d'obligatoire, et peut tout à fait être effectuée des années après la naissance, si le besoin s'en fait ressentir.

Quelques villes Bereniennes, classées par région et importance en termes de population :

Nord-Ouest	Sud	Est et Nord-Est	Ouest	Centre
Bersalen	Vorinen	Kelbeth	Areness	Mesen
Dameren	Riva	Friesto	Vieste	Faratine
Brokefar	Chalanoc	Ju-Belieth	Annocen	Varezac
Livierin	Espelen	Sha-Aune	Portalec	Glovinen
Mirnande	Kristerre	Esiet	Porasc	Littebie

Les noms de famille en Lupesia

En Lupesia, royaume esclavagiste, on ajoute une particule indiquant la condition de chaque nouveau-né (héritée de ses parents) : Bool pour les esclaves, Evin pour le peuple, Saïkan pour la noblesse.

Ainsi, Eto, esclave né dans la capitale Lupesienne, Cita aura pour nom Eto Bool Cita. Sikh, roturière de la ville côtière Röhl, s'appellera Sikh Evin Röhl.

Quelques villes de Lupesia, classées par importance en termes de population : Cita (la capitale), Ertened, Romön, Alyatta, Röhl, Choïry, Rabuun.

Les noms de famille dans l'empire du Sud

Même principe qu'en Berenia, mais le territoire étant extrêmement vaste, on complète le nom par les premières lettres de la région. Par exemple, Lioncé, né à Patès, dans la région de Nanteta, aura pour nom Lioncé Nan-Patès.

Quelques villes de l'Empire du sud, classées par région et importance en termes de population :

Nanteta	Kamyos	Salthes	Erigie
Patès	Hoofad	Lukratia	Justenad
Naé-onia	Kalavan	Keani	Siano-alo
Rovynas	Krisyes	Inion	Marapé

Les noms de famille dans les Royaumes de l'Ouest

Dans les Royaumes de l'Ouest, les noms ne se basent pas sur la ville, mais sur la tribu. Ils peuvent d'ailleurs changer, si le porteur d'un nom s'installe dans une autre tribu.

On adjoint au nom de la tribu le préfixe An- pour les personnes d'importance.

Aide au choix des prénoms :

Afin de vous aider à créer des personnages, voici quelques exemples de prénoms courants dans l'univers de *L'éclat et l'ombre*.

Prénoms Bereniens	
Féminins	Masculin
Adelène	Eliezer
Emelie	Naudet
Zélie	Iliès
Ermande	Aldegrin
Andrelle	Euzèbe
Servanne	Aubry

Prénoms des Royaumes de l'Ouest	
Féminins	Masculin
Dorine	Ashkan
Ferielle	Asad
Jila	Arak
Leilie	Dalier
Lucya	Isan
Shirin	Nojan
Mariena	Servin

Prénoms Lupesiens / Sudiens	
Féminins	Masculin
Sikh	Eto
Nara	Bathaden
Sondia	Otgon
Lormaa	Oyun
Oda	Suren
Erden	Tulga

CALENDRIER

Dans tous les royaumes, les années sont divisées en 12 périodes lunaires de 30 jours : première lune, deuxième lune, troisième lune...

On parlera du premier jour de la troisième lune, par exemple.

La plupart des calendriers situe l'année 1 au premier texte écrit, une tablette retrouvée dans les Terres Sacrées.

SITUATION GÉOPOLITIQUE À L'ÉPOQUE MODERNE (SCÉNARIOS [A PART SOMBRE])

Les siècles passants, les tensions sont restées à peu près les mêmes, avec une seule grande différence : la perte de puissance du royaume de Korlish. En effet, vers l'an 1450, un regroupement s'est fait, unifiant Korlish et Chölon en un seul grand royaume. L'idée, fructueuse au départ, a cependant mené à des conflits internes qui ont grandement affaibli le royaume (désormais connu sous le nom de République Korlishienne).

Les tensions politiques entre les Royaumes de l'Ouest et la Berenia se sont partiellement apaisées. Les Royaumes de l'Ouest se sont progressivement unis sous la bannière d'un seul chef.

MOEURS

Dans la plupart des royaumes de l'Erfen, notamment en Berenia, les relations amoureuses et sexuelles sont assez libres. Il n'y a pas de tabou sur les orientations sexuelles : aussi, beaucoup de gens sont ouverts à des expériences avec les deux sexes, et beaucoup se définissent comme bisexuels, avec souvent un penchant plus ou moins prononcé pour un genre ou l'autre. De même, si la plupart des gens sont engagés dans des relations exclusives, le polyamour n'est pas du tout tabou. Il n'y a pas une grande pression nataliste (sauf dans certains royaumes où la guerre menace ou fait rage, comme en Lupesia). Cependant, la plupart des gens souhaitent avoir des enfants, ce qui nous amène au sujet des différentes unions possibles.

Les gifs

Il existe deux façons de s'unir à quelqu'un. La première, la plus répandue, est appelée Gif. Un Gif permet d'unir deux personnes ou plus, que l'on nomme respectivement gifte (pour les

hommes) et giftie (pour les femmes). Il s'agit d'une simple cérémonie au temple, où les giftes définissent les conditions de leur union. Dans le cas classique où deux personnes seulement sont concernées, il s'agit généralement de s'accorder sur le fait de partager un lieu de vie commune, de s'engager sur l'éducation des enfants présents ou à venir... Mais il y a aussi des cas un peu particuliers. Prenons par exemple un couple homosexuel, dans lequel une des personnes souhaiterait avoir un enfant (ce qui suppose une relation avec une personne extérieure au couple, PMA et GPA n'étant pas des pratiques connues en Erfen !). Dans ce cas, le Gif peut se faire entre les trois personnes, définissant d'une part la relation de couple entre les deux amoureux et mettant au clair les droits que chacun aura sur l'enfant.

Le gif se conclut par une bénédiction des prêtres (et généralement, par une fête, après tout, c'est un peu l'équivalent de nos mariages !)

Selon les royaumes, il peut y avoir quelques différences. Par exemple, en Lupesia, un Gif implique forcément deux personnes aptes à enfanter (la Lupesia étant un des rares royaumes à se soucier fortement de sa natalité). À noter également qu'en Lupesia, ainsi que dans l'Empire du Sud, le Gif est défini pour la vie, alors qu'en Berenia, Cholon ou Korlish, il peut être redéfini régulièrement, voir totalement annulé dans certains cas.

Les läks

Un autre type d'union existe, plus rare, mais qui peut se retrouver dans tous les royaumes : le Läk. Cette union ne peut concerner que deux personnes (que l'on nomme alors Läkriines). C'est un engagement à vie, bien plus important que dans le cas d'un Gif, qui ne doit pas être pris à la légère. L'usage veut que l'une des personnes souhaitant conclure le Läk se procure, pour les deux personnes, un bijou un peu particulier, nommé Läkriin : un collier constitué d'une petite cage enfermant une pierre magique, translucide dans un premier temps.

À partir du moment où l'on offre le Läkriin, un délai de neuf mois doit impérativement être respecté : une sorte de temps de réflexion. Outrepasser cette règle est impossible : la pierre ne peut s'activer avant ce délai (ou plus précisément, elle ne peut s'activer que neuf mois après avoir été touchée par

les deux personnes, chacun doit donc avoir tenu dans ses mains le Läkriin de l'autre au moins une fois). Une fois le délai passé, les deux futurs Läkriines peuvent se présenter devant un prêtre. La cérémonie reprend les éléments d'un Gif, mais y ajoute un rituel très important : les deux personnes prêtent serment, et si leur sincérité est jugée suffisante par les Dieux, les pierres des deux



Läkriins prendront alors une couleur unique, se chargeant de magie.

À compter de ce moment, les deux Läkriines peuvent bénéficier d'une partie de l'Éclat de l'autre, à condition d'avoir sur eux leur Läkriin. Cela ne fonctionne que pour les éclats « normaux » et pas pour les doubles Éclats. Les deux Läkriines ressentiront également un lien, même à distance : la pierre leur donne la capacité d'éprouver une partie des émotions de l'autre.

Si l'un des deux Läkriines meurt, l'effet magique disparaît.

LA MÉDECINE

Étant fortement liée à l'Éclat de soin, la magie est pratiquée de façon assez similaire dans tous les royaumes de l'Erfen.

Une base scientifique...

Les soignants apprennent des soins « classiques » dans les académies de soin. Confection de bandages, suture de plaies, points de compression, notions de chirurgie... Les étudiants apprennent également à préparer des potions aux effets variés : des antalgiques, des antipyrétiques, des

antibiotiques...)

Les médecins possèdent des connaissances plutôt étendues sur le corps humain et son fonctionnement.

... et la magie de l'Éclat pour appuyer le tout.

Par une simple apposition des mains, où même à distance, un soignant peut, grâce à son Éclat, guérir de maux mineurs : apaiser un mal de tête, arrêter un saignement... Dans ce cas, la dépense d'énergie sera faible. Mais il peut également traiter des problèmes plus graves : des maladies comme le cancer, par exemple, se soignent très bien magiquement.

Les soignants utilisent également une forme de lithothérapie: l'action combinée de pierres particulières, chargées en magie, et de leur Éclat leur permet de guérir des cas critiques en dépensant moins d'éclat.

En théorie, il n'y a pas vraiment de limite aux possibilités de soin grâce à l'Éclat, mais dans la pratique, la dépense de magie devient vite déraisonnable, pouvant causer la mort du soignant s'il en abuse. De ce fait, il n'y a pas de guérison miracle.

L'ALIMENTATION

Les peuples de l'Erfen ont en commun un grand respect de la vie animale. Aussi, la majorité des gens sont végétariens ou presque : les navigateurs vont parfois pêcher, pour limiter l'épuisement de leurs réserves, et l'on tuera un animal si c'est le seul moyen de survivre, mais priorité sera donnée aux solutions végétariennes.

Seuls les Lupesiens et l'Empire du Sud font exception à cette règle, pratiquant l'élevage dans un but alimentaire. Leurs plats se retrouvent parfois sur les tables des grandes cités étrangères, plus cosmopolites, mais cela reste rare et peu apprécié par les locaux.

Quelques plats et boissons notables :

- *Le Teegudan* : un thé Korlishien, fortement sucré par l'ajout de miel, auquel l'on ajoute de la Krienä, (une plante euphorisante). Consommé en grande quantité dans l'armée.

- *Le Farton* : plat typique du centre de la Berenia. De la courge farcie aux légumes et aux pistaches, relevée de puissantes épices.

- *Alcools* : on fait une grande consommation de bière, plutôt légère sur le continent Est, assez forte sur le continent Ouest. Le vin existe, mais se trouve principalement dans le sud de la Berenia et dans l'Empire du sud. On trouve également un alcool assez fort, à base de fruits, dans toute bonne taverne : le *Ronbiet*.

TRANSPORTS

Dans le même esprit que pour l'alimentation, les peuples de l'Erfen évitent de faire usage d'animaux pour le transport. L'équitation est pratiquée uniquement dans les Royaumes de l'Ouest, et relève plutôt de la communion avec l'animal : l'on monte à cru, et l'on n'impose jamais de charges trop lourdes à l'animal.

On privilégiera la marche (finalement plus rapide qu'un cheval pour quelqu'un possédant un Éclat de rapidité), les voiliers (les vastes océans, couvrant une grande partie du monde, permettent d'accéder facilement à tous les royaumes, et l'on est rarement très loin d'une côte ou d'un fleuve navigable).

RITES FUNÉRAIRES

Lorsque quelqu'un décède, son corps est exposé pendant un certain laps de temps pour que les proches puissent se recueillir. Le plus souvent, cela se passe dans un temple, ou bien dans un lieu spécialement prévu à cet usage. Dans les Royaumes de l'Ouest et dans les villes Bereniennes frontalières, comme Kelbeth, les corps sont conservés dans des grottes, où l'on trouve des pierres de recueillement : sortes d'autels réservés à cet usage.

Une fois les adieux des proches terminés, les corps sont enterrés. On plante le plus souvent un arbre sur la sépulture.

JUSTICE ET AUTORITÉ

Les Kejs ont tous les pouvoirs sur leur royaume, ils en sont l'autorité suprême.

Pour les aider dans leurs tâches, ils sont assistés d'un gouvernement, composé d'un nombre variable de ministres et de conseillers sur des sujets spécifiques.

Les Kejs sont généralement choisis à vie : selon les royaumes et les époques, ils peuvent être élus par des représentants du peuple, ou bien gagner leur place. En Lupesia par exemple, n'importe qui peut demander à défier le Kej en place pour tenter de le

remplacer. Un vote est alors effectué dans la population, et si suffisamment de gens désirent le changement, le Kej est obligé d'abdiquer ou d'accepter le défi.

La justice :

L'armée est en charge de la sécurité et du maintien de l'ordre. À l'époque de la trilogie L'éclat et l'ombre, aucune guerre n'est en cours : aussi, l'armée assure essentiellement des missions auprès de la population, veillant au respect des lois et à la sécurité de tous.

Dans les petits villages, où l'on ne trouve pas de garnisons militaires, des habitants se portent volontaires pour assurer la sécurité et jouer un rôle de médiateurs dans les conflits qui peuvent survenir.

En Lupesia, une condamnation mène souvent à l'esclavage. Ailleurs, l'esclavage étant interdit, ce n'est pas le cas. En théorie du moins... Car il arrive régulièrement que l'on retrouve sur les marchés

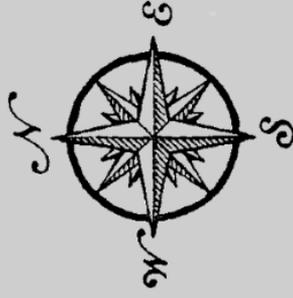
d'esclaves Lupesiens des condamnés Bereniens, voire issus de plus loin. Officiellement, il ne s'agit que de cas isolés, des convois de prisonniers ayant été attaqués par des pirates par exemple. Dans la pratique, tout le monde sait que les gardes des prisons, ainsi que les militaires tenant la frontière terrestre entre la Berenia et la Lupesia sont facilement corrompibles, et qu'un trafic important existe dans cette région.

Dans les royaumes de Korlish et de Chölon, l'esclavage est en revanche absolument tabou (ce qui s'explique aisément par l'histoire de ces royaumes). Un trafiquant d'esclave s'exposerait à une mise à mort immédiate.

La peine de mort existe d'ailleurs dans tous les royaumes. Elle est cependant rarement appliquée et réservée aux cas de haute trahison ou à des actes jugés particulièrement immoraux. Lorsqu'elle est appliquée, c'est généralement pas décapitation (en Berenia, Lupesia, Korlish et Chölon), ou par pendaison (dans l'Empire du Sud).



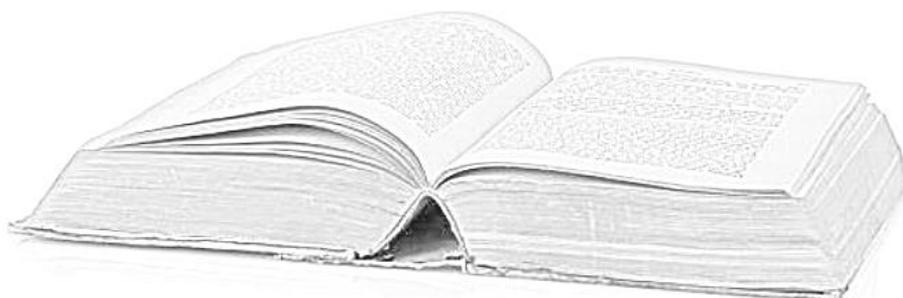
ILES DE
GLACE



LA MAGIE DANS L'UNIVERS DE L'ÉCLAT ET L'OMBRE

« La cérémonie du rêve est la plus importante que vous connaîtrez dans votre vie. Elle marque le début d'un chemin qui vous mènera à la découverte de votre Éclat, un chemin qui décidera du sens que vous donnerez à votre vie. Les Dieux placent en chacun de nous une grande confiance, cet Éclat qu'ils vous offrent en est la manifestation. Vous devrez vous montrer digne de cette parcelle de divinité qui va se révéler à vous, progressivement, au cours des trente jours à venir. Les Dieux sont bons, ce don qu'ils vous confient sera un appui précieux tout au long de votre vie. Mais l'ombre, ce prix à payer si vous les décevez par une utilisation désinvolte, est tout aussi terrible que l'Éclat peut être merveilleux. »

-- Prêtre Berenien



L'ÉCLAT

L'Éclat est le pouvoir magique offert par les Dieux à chaque être humain de l'Erfe. Il est normalement unique et se révèle à l'âge de dix ans, lors de la *cérémonie du rêve*. Il s'agit d'une période de trente jours, commençant par une soirée de prières et d'offrande, lors de laquelle les enfants supplient les Dieux Anamayua et Mayua de leur révéler leur Éclat. Suite à cela, ils prennent pendant trente jours une drogue : la daroliane, qui les aide à communiquer avec les Dieux durant leurs rêves. La clôture de la *cérémonie du rêve*, une fois les trente jours écoulés, les enfants annoncent au temple l'Éclat qu'ils ont reçu, et reçoivent une statue de cire, imprégnée de magie. Lorsqu'ils posent la main dessus, celle-ci change de couleur en fonction de l'Éclat reçu, confirmant à l'assistance l'annonce de l'enfant et officialisant son Éclat.

On relate que dans certains cas, très rares, de jeunes enfants ont découvert leur Éclat plus tôt, mais cela est anecdotique et ne s'est produit que dans des

conditions extrêmes, où seul l'Éclat pouvait leur permettre d'échapper à la mort.

L'Éclat est aléatoire, et n'est pas héréditaire.

Les Éclats connus sont les suivants, classés par fréquence :

- **Force (25% des gens)** : La force physique est décuplée. Une utilisation modérée de l'Éclat de force permet par exemple de briser à mains nues et sans effort une épaisse planche de bois... ou un crâne.

- **Rapidité (25% des gens)** : La personne se déplace beaucoup plus vite que la moyenne. Sans forcer sur son Éclat, elle pourra courir à peu près deux fois plus vite qu'une personne ordinaire ; en y mettant toute la puissance de son Éclat, elle ira quatre fois plus vite.

- **Mémoire (15% des gens)** : Ces personnes retiendront sans effort tout ce qu'elles souhaitent.

Cela leur permet par exemple d'apprendre tout le vocabulaire d'une langue étrangère en une seule lecture du dictionnaire, ou bien de retenir une conversation mot pour mot pendant des décennies.

- **Calcul (15% des gens)** : véritables génies mathématiques, les porteurs de cet Éclat pourront effectuer sans effort n'importe quelle opération, même la plus complexe, de façon quasi instantanée. Une capacité peu utile dans les premiers âges, où l'on pensait souvent qu'ils n'avaient pas d'Éclat, puisque les sciences n'étaient pas encore développées ; très recherchée avec le développement des mathématiques, mais avant l'invention de machines de calculs...

- **Sens surdéveloppés (10% des gens)** : ces personnes possèdent un sens surdéveloppé : l'ouïe, la vue, l'odorat, le goût ou le toucher. Ce dernier est le moins apprécié, car c'est le seul auquel aucune utilité n'a été trouvée dans le quotidien. Un Éclat de vue permettra de déchiffrer un texte écrit petit à près d'une centaine de mètres ; un Éclat d'ouïe, d'entendre distinctement des gens chuchoter à la même distance.

- **Soin (6% des gens)** : Un soignant saura détecter les problèmes chez autrui, généralement par apposition des mains, ou en s'aidant de potions ou de pierres de soin. Il pourra guérir de la même façon.

- **Résistance à la douleur (3% des gens)** : un Éclat très utile pour manipuler des produits toxiques, braver le feu ou le froid, ou pour dépasser ses limites au combat malgré les blessures... mais attention : seule la douleur disparaît, pas les dégâts occasionnés au corps dont elle est le signal.

Notons que cette liste ne couvre que 99% des gens. Tout simplement parce qu'il est possible qu'un Éclat soit totalement inconnu jusqu'à maintenant... peut-être sera-t-il découvert lors d'une quête de *L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle* !

L'OMBRE

L'ombre est la contrepartie, à priori inévitable de l'Éclat. Elle consiste en des problèmes de santé, allant du plus léger (mal de tête, fatigue...) au plus dramatique (la mort, tout simplement, celle-ci pouvant faire suite à des cancers foudroyants, des anévrismes, des arrêts cardiaques...).

Le principe est simple : plus on utilise l'Éclat, plus on augmente l'ombre. Une utilisation modérée, raisonnable de l'Éclat engendre des problèmes d'ombre très légers, et qui se soignent facilement avec une bonne hygiène de vie et une bonne nuit de sommeil. (Ceci explique le fait que la majorité des habitants de l'Erfen ont un régime alimentaire végétarien ou presque, qu'ils préfèrent vivre dans de petites villes, avec un mode de vie assez simple et sain). Les problèmes plus graves interviennent lorsqu'on utilise de façon trop intense son Éclat, généralement sur une durée prolongée.

Il n'y a pas de règle absolue concernant les types de dégâts d'ombre, mais en général, l'ombre est en rapport avec l'Éclat utilisé. Par exemple, quelqu'un utilisant un Éclat faisant appel à des capacités mentales (calcul, mémoire...) aura plus de risques de développer une tumeur au cerveau, tandis qu'une personne possédant un Éclat de force ou de rapidité sera plus sensible à un cancer des os ou à une crise cardiaque.

L'UTILISATION DES ÉCLATS DANS LE QUOTIDIEN

L'utilisation des Éclats varie bien sûr en fonction de l'époque. Pour les scénarios se situant dans la période de la trilogie de base L'éclat et l'ombre, la technologie est relativement peu développée, et les Éclats sont d'une importance capitale dans la plupart des royaumes.

L'Éclat conditionne l'avenir de chaque personne, et notamment le choix de son métier. Un Éclat de soin, rare et précieux, mène sans surprise à des métiers médicaux. Les Éclats de mémoire sont très appréciés pour des bibliothécaires, mais aussi au sein des gouvernements (pour effectuer des comptes rendus précis de longues réunions, ou pour servir d'interprète, étant donné la facilité à apprendre d'autres langues). Les Éclats de force et de rapidité, très communs, servent bien sûr dans l'armée, mais aussi dans les travaux de force brute pour les premiers (qui mèneront à des métiers de mineurs, d'ouvrier en tout genre...) ou de coursiers pour les seconds (le réseau de communications n'étant alors pas bien développé, les transports non plus, une personne possédant un Éclat de rapidité est encore le moyen le plus efficace de transmettre rapidement un message à l'autre bout du royaume).

À l'époque moderne (pour les scénarios s'inspirant du roman *La part sombre*), les Éclats de base ont

nettement perdu en intérêt, en raison du développement de la technologie. Pourquoi miser sur une capacité détruisant la santé, lorsqu'une machine peut faire aussi bien voire mieux, sans subir le moindre dommage ? Les Éclats de soin restent appréciés, car même le meilleur médecin gagne à s'aider d'un peu de magie. Les autres servent essentiellement aux gens qui n'ont pas les moyens de s'offrir le matériel capable de travailler ou se déplacer pour eux, ou bien aux artistes.

Les *cérémonies du rêve* ne sont à cette époque même plus systématiques. Certaines personnes restent donc dans l'ignorance de leur Éclat toute leur vie.

APPRENDRE À CONTRÔLER L'ÉCLAT

Le contrôle de l'Éclat est encadré par les prêtres dans l'année qui suit la révélation de l'Éclat chez un enfant. Au cours de cette période, les nouveaux possesseurs d'Éclat se rendent fréquemment au temple, où l'on va les conseiller, leur parler des différentes possibilités d'utilisation de leur Éclat. En parallèle, ils vont aussi entrer en apprentissage et suivre un adulte de leur entourage possédant le même Éclat. Ils se forment ainsi dans le même temps à leur futur métier et à l'utilisation de leur Éclat dans ce cadre précis.

Dans le cas où ils sont les seuls de leur entourage avec un Éclat rare, il est fréquent qu'ils soient envoyés en pension dans des villes plus éloignées. Il est également possible de suivre l'enseignement d'une personne avec un Éclat proche (par exemple,

un enfant avec un Éclat de vue pourra suivre un adulte possédant un Éclat d'ouïe).

À l'époque moderne, tout ceci n'est valable que dans quelques régions du monde, notamment dans les Terres Sacrées. Ailleurs, l'Éclat étant jugé moins utile, ceux qui découvrent tout de même le leur apprennent à le contrôler sur le tas, avec plus ou moins d'efficacité et de débordement.

LES ÉCLATS MULTIPLES

On l'a dit précédemment, l'Éclat est normalement unique. Cependant, dans de rares circonstances, il est possible d'obtenir un ou des Éclats supplémentaires, en attirant sur soi le regard des Dieux. Selon le Dieu qui remarquera la personne, l'Éclat supplémentaire offert n'aura pas tout à fait les mêmes caractéristiques. Cependant, il s'agira toujours d'Éclats différents des Éclats de base. Ils n'augmenteront pas une capacité physique ou mentale, ils offriront un pouvoir hors norme. En voici la liste :

- **Éclat de contrôle mental** : Les personnes recevant cet Éclat auront la possibilité de contrôler les gestes ou les paroles de quelqu'un d'autre. Cet Éclat, très puissant, est aussi un des plus délicats à manier. Plus la personne visée par l'Éclat sera réfractaire à l'action qu'on lui demandera d'effectuer, plus l'opération sera couteuse en ombre. Il faut donc être stratégique et essayer de pousser les gens dans des actions qui ne provoqueront pas de vrai rejet de leur part. Exemple : Si l'on veut empêcher une personne d'aller à un endroit qui l'attire énormément, il sera difficile de simplement l'empêcher d'avancer. Par contre, on pourra la



convaincre facilement que dans l'immédiat, elle a très envie de se rendre à un autre endroit, qui l'intéresse aussi, mais moins que le premier...

- **Éclat d'invisibilité** : la personne usant de cet Éclat pourra disparaître aux yeux de tous. À noter que l'effet s'étend à ses possessions (armes, vêtements...), voire dans certains cas, aux personnes de son entourage direct. Cependant, plus la zone à dissimuler est importante, plus l'effort sera conséquent.

- **Éclat d'illusion** : permet de créer des illusions sonores, visuelles, olfactives ou autres. On pourra aussi bien simuler la présence d'un objet, faire croire à quelqu'un qu'il éprouve une grande douleur alors qu'il ne subit aucune blessure... Attention : l'illusion est extrêmement réaliste, mais reste une illusion. Supposons que vous décidez de faire disparaître un mur : si quelqu'un essaye de passer, croyant le chemin dégagé, il se cognera contre le mur, bien réel, quoique dissimulé.

- **Éclat de métamorphose** : La personne pourra prendre l'apparence de son choix : modifier sa taille, sa corpulence, la couleur de ses yeux, de sa peau, de ses cheveux, etc. Plus l'Éclat est puissant, plus il sera possible de prendre une apparence différente de l'originelle. Celle d'un animal par exemple (mais cela serait extrêmement coûteux en ombre).

- **Éclat de détection** : Éclat qui peut souvent sembler décevant pour celui qui le reçoit, permettant de détecter la présence d'autres porteurs d'Éclats multiples à une grande distance.

- **Éclat de télépathie** : cet Éclat permet à son porteur de lire dans les pensées d'autrui, et également de communiquer silencieusement avec lui. Plus l'Éclat sera puissant, ou son utilisation intense, plus il sera facile de communiquer avec quelqu'un de très éloigner (jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres). Le seul moyen de bloquer cet Éclat est d'utiliser un autre Éclat pour le contrer : Éclat de suppression (pour empêcher totalement son utilisation), ou Éclat de contrôle (pour interdire au télépathe de tourner l'Éclat contre le porteur de l'Éclat de contrôle).

- **Éclat de bouclier** : le porteur de cet Éclat pourra créer autour de lui-même, éventuellement autour de

ses proches s'il est assez puissant, un bouclier protecteur contre les coups, le froid ou la chaleur... Plus l'Éclat est puissant, plus la zone de protection peut être étendue.

- **Éclat de dédoublement** : permet à son utilisateur de créer un double de lui-même. Ce double est une illusion possédant une réalité physique : il peut agir sur son environnement, par exemple pour frapper quelqu'un, ouvrir une porte... il est néanmoins beaucoup moins puissant que la personne en elle-même. Le double apparaît à proximité du porteur de l'Éclat, mais selon sa volonté, cela peut-être à un mètre comme à trois ou quatre : cela peut donc permettre de franchir un obstacle pour débloquer un mécanisme d'ouverture, par exemple. Si l'Éclat est très puissant, il est possible de créer plusieurs doubles au lieu d'un seul.

- **Éclat de suppression** : permet à son utilisateur de supprimer temporairement les Éclats (de base ou multiples) de la ou les personnes qu'il vise.

Une constante à noter pour tous ces Éclats : ils sont tous beaucoup plus gourmands en ombre que les Éclats de base.

Il existe trois façons d'obtenir un Éclat supplémentaire : la voie des guildes du double Éclat, celle des adeptes de Tanicha, et enfin, les rituels.

LES GUILDES DU DOUBLE ÉCLAT

*« Dieux bienveillants, Anamayua et Mayua
Firent don aux hommes de l'éclat
Choisi avec soin dès la naissance
Il se révèle à chacun durant l'enfance
Chaque éclat offre une chance
De trouver sa voie dans l'existence
Mais toujours dans un domaine limité
Pour garder un monde équilibré
Mais pour les plus sages, les plus courageux
Un autre cadeau fut offert par les dieux
Un second éclat, autrement plus puissant
Qui ne se dévoile qu'aux plus méritants
Rares sont les élus, d'autant plus rude est leur
tâche
Une fois choisis, ils devront sans relâche
Travailler leur talent, lutter contre leur ombre
Et protéger le monde dans ses heures les plus
sombres. »*
-- Texte anonyme, conservé par les prêtres des
Terres sacrées

La façon la plus honorable, mais également la plus délicate pour obtenir un second Éclat est d'attirer le regard des Dieux du bien : Anamayua et Mayua. Pour cela, il faut accomplir un sacrifice de sa vie, totalement désintéressé. Par exemple, être prêt à sacrifier sa vie pour épargner quelqu'un d'autre. L'acte doit être sincère, sans attente de contrepartie quelle qu'elle soit. Les Dieux peuvent alors décider d'accorder un Éclat supplémentaire pour permettre à la personne s'étant sacrifiée de survivre, au dernier moment. Celui-ci est généralement en lien avec la situation dans laquelle se trouve la personne faisant le sacrifice : si la meilleure solution pour éviter la mort est de disparaître aux yeux des ennemis, elle recevra probablement un Éclat d'invisibilité, ou de métamorphose. Quelqu'un ayant la possibilité de négocier sa vie pourra recevoir un Éclat de télépathie, lui permettant de savoir quoi dire pour augmenter ses chances.

Très peu de personnes ont la chance de recevoir un Éclat de cette façon : déjà parce que peu sont prêtes à un tel sacrifice, mais aussi parce qu'une fois au courant de l'existence de cette voie, il est extrêmement difficile de l'emprunter : le sacrifice peut difficilement être sincère si l'on sait que l'on peut être sauvé par les Dieux.

Dans les temps anciens, les rares personnes recevant ce don étaient isolées. C'est à partir de l'an 800 qu'on vit apparaître une organisation rassemblant les porteurs de cet Éclat : la Guilde du double Éclat. Elle se créa dans le nouveau royaume de Korlish, sous l'impulsion de sa reine, ancienne esclave Lupesienne ayant reçu son double Éclat lors de son évasion, en sauvant de nombreux autres esclaves. La guilde fut dès le début étroitement liée au gouvernement Korlishien, bien que le double Éclat ne soit pas révélé publiquement : officiellement, la guilde du double Éclat n'était qu'une garde d'élite.

D'autres guildes virent ensuite le jour dans tous les autres royaumes, avec des organisations parfois différentes : en Berenia par exemple, la guilde resta longtemps à l'écart du pouvoir, se voulant totalement indépendante. Ce ne fut qu'après des événements tragiques survenus au sein de la guilde qu'une nouvelle organisation fut mise en place, pour se rapprocher de celle de Korlish.

La plupart des guildes communiquent entre elles, s'entraidant parfois pour des missions délicates. Bien qu'elles se gèrent indépendamment les unes des autres, la guilde de Korlish, plus puissante et historiquement plus importante, est considérée comme supérieure aux autres et dispose d'une petite autorité.

LES ADEPTES DE TANICHA

Tanicha, Dieu du mal, peut également accorder un double Éclat, en échange d'un sacrifice humain.

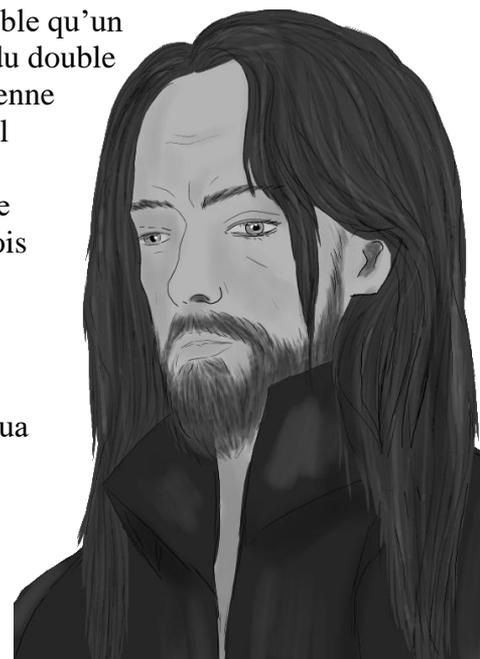
En règle générale, il suffit de réciter la prière appropriée, tout en commettant un meurtre. Cependant, quelques personnes ont obtenu l'attention de Tanicha sans avoir à prononcer la prière. En effet, ce qui intéresse ce Dieu n'est pas le respect strict des mots, mais le désespoir, dont il se nourrit. Le meurtre d'une personne chère à votre cœur vous donnera donc plus de chance d'obtenir un Éclat : mais encore faut-il être prêt à payer ce prix...

Les Éclats de Tanicha sont généralement plus puissants que ceux de la guilde du double Éclat. Contrepartie : ils sont également plus gourmands en ombre.

Les adeptes de Tanicha ne sont pas aussi organisés que les guildes du double Éclat. Par période, un chef se dégage parfois, rassemblant autour de lui un petit groupe d'adeptes pour mener à bien de sombres desseins. Mais en général, les adeptes sont solitaires et livrés à eux-mêmes.

Les guildes et les adeptes s'affrontent souvent : les membres des guildes se sont confié comme mission de pourchasser les adeptes, incarnation du mal que Tanicha essaye de répandre sur l'Erfen.

À noter qu'il est possible qu'un membre de la guilde du double Éclat vire mal, et obtienne un Éclat de Tanicha (il aura donc au final trois Éclats). L'inverse est impossible : une fois que l'on a obtenu un Éclat de Tanicha, aucun repentir ne sera suffisant pour obtenir les faveurs d'Anamayua et Mayua.



LES RITUELS

Il existe un petit nombre de rituels liés à l'Éclat. La plupart sont connus uniquement des grands prêtres des Terres sacrées, et sont un secret jalousement gardé. Mais de temps à autre, l'un d'eux échappe à leur surveillance... La voie de Tanicha est l'un de ces rituels.

D'autres permettent aux gens déjà détenteurs d'un double (ou triple) Éclat de solliciter le Dieu donneur pour obtenir un avantage temporaire. Par exemple, un rituel permet d'augmenter durant quelques jours la puissance de son Éclat, de façon exceptionnelle. Il sera aussi possible de demander à priver une personne de son ou ses Eclats.

La contrepartie est à négocier directement avec les Dieux lors de la réalisation du rituel : à eux de juger ce qui est acceptable. Il peut s'agir de sacrifier une partie de soi, un proche, ou bien d'accepter de rendre un service aux Dieux en échange de ce don supplémentaire... Tout peut être proposé, tout ne sera pas accepté !

Les rituels sont rarement utilisés, étant peu connus du commun des mortels. En connaître un ou plusieurs fournira un avantage non négligeable.

A noter que la création ou la rupture d'un Läk est également un rituel, un peu à part puisque son existence n'est pas un secret. Cependant, il ne peut être réalisé que par quelqu'un de compétent en la matière, donc un prêtre dans la majorité des cas.

Dans certains cas, les Dieux peuvent également proposer spontanément leur aide. Dans ce cas, le marché doit être accepté par la personne pour connaître le prix à payer.

LA SCIENCE ET L'ÉCLAT (SCÉNARIOS [LA PART SOMBRE])

« La magie, ce n'est finalement que la science qu'on ne comprend pas encore. Et concernant l'Éclat, il nous reste beaucoup à découvrir. Nous savons depuis quelques décennies que l'Éclat n'est, basiquement, que l'activation d'une zone de notre cerveau, qui existe chez chacun d'entre nous. Comment les Dieux parviennent-ils à activer cette zone chez un adolescent ? Comment décident-ils d'activer une zone précise, plutôt que celle correspondant à un autre Éclat ? Ceci reste un mystère. »

Aileen Skefort – La part sombre

Avec le développement de la science, les Éclats ont donc perdu de leur intérêt pour la majorité des gens. Cependant, certains scientifiques se penchent sur le sujet. Aileen Skefort, héroïne de La part sombre, est l'une des chercheuses engagées dans les recherches les plus prometteuses à ce sujet.

Après des années de recherche, trois laboratoires ont finalement abouti à des résultats probants, portant sur la modification de l'intensité des Éclats, la dépense d'ombre, et même le nombre d'Éclats possédés par une personne. Cependant, ces recherches sont encore très confidentielles, et très coûteuses.



LA RELIGION

LES DIEUX DU BIEN : ANAMAYUA ET MAYUA

Anamayua et son époux, Mayua, sont les deux Dieux principaux du monde de *L'éclat et l'ombre*. Ils ne sont pas les créateurs de l'Erfen : le monde existait déjà avant qu'ils ne choisissent d'y élire domicile. Nul ne sait pourquoi ils ont choisi de venir en Erfen, mais leur arrivée a changé radicalement l'existence des hommes qui commençaient à s'y développer.

Ce sont eux qui attribuent à chacun un Éclat, en se basant sur la personnalité et les compétences naturelles.

Dieux bienveillants, ils peuvent se montrer généreux et favoriser ceux qui font preuve d'altruisme et de courage. Ils ne sont pour autant pas enclins à la pitié et sont inflexibles : les décevoir une fois, c'est se priver définitivement de toute chance d'obtenir leurs faveurs.

LE DIEU DU MAL : TANICHA

Arrivé en Erfen en même temps qu'Anamayua et Mayua, Tanicha est le pendant sombre des deux autres Dieux. Il est généralement représenté sous la forme d'un squelette vaguement arachnoïde, mais avec une tête humaine aux crocs acérés. Parfois, on le trouve également représenté comme une femme vêtue de rouge, au visage craquelé de noir.

Disposant des mêmes pouvoirs qu'Anamayua et Mayua, il a la possibilité d'offrir des Éclats, plus puissants d'ailleurs : mais il n'en fait profiter que ceux qui ont quelque chose à lui offrir, sous forme de rituels.

Tanicha est arrivé en Erfen plus précisément, sur les îles de glaces. Là, il a été attaqué par des araignées des îles de glace, qui à l'époque, étaient d'une taille bien plus imposante qu'à l'époque de la trilogie *L'éclat et l'ombre*. En essayant de se défendre, il a déclenché une explosion de froid (les armes qu'il emportait avec lui réagissant différemment dans son monde d'origine et en Erfen). Il s'est retrouvé gelé dans la glace, ainsi que son portail, et que les araignées qui l'entouraient. Cette glace n'est pas ordinaire : il est impossible de la briser ou de la faire fondre avec de la simple chaleur.

De façon extraordinaire, cela ne l'a pas tué : son esprit est resté intact sous la glace. Ses pouvoirs, plus puissants dans ce monde que dans le sien, ne lui ont pas permis de s'échapper, mais il peut en revanche agir sur l'esprit des Erfeniens qui s'approchent de lui, en les soumettant à ses désirs. À l'origine, Tanicha n'était peut-être pas aussi mauvais qu'il ne l'est désormais : mais sa prison de glace l'a rendu fou, et désormais, il ne cherche plus vraiment à s'enfuir, juste à faire le mal, à répandre la souffrance pour ne pas être le seul à désespérer.



LES DIEUX MINEURS

D'autres Dieux apparaissent occasionnellement dans les textes sacrés. Contrairement aux trois Dieux principaux, leurs noms varient d'un royaume à l'autre, de même que leur nombre. On leur attribue des dons d'Éclats dans des circonstances particulières (octrois d'Éclats en dehors de l'enfance ou des rituels), mais aussi pouvoirs magiques dont eux-mêmes feraient usage en se

mêlant au peuple. La déesse Frescan par exemple, dans les légendes des Royaumes de l'Ouest, aurait pris l'apparence d'une guerrière, menant une armée à la victoire contre un Kej ennemi, utilisant pour l'occasion des armes d'une puissance inimaginable.

Les interprétations varient d'un royaume à l'autre : en Berenia, l'opinion majoritaire est qu'il n'existe que les trois Dieux principaux, apparaissant parfois sous d'autres formes. Dans les Royaumes de l'Ouest, la croyance est que les Dieux mineurs sont vraiment des entités à part.

[LA VIE RELIGIEUSE

Le texte sacré est le Bekhellig, qui conte l'histoire des Dieux et les façons d'attirer les faveurs d'Anamayua et Mayua. Il fait cependant l'impasse sur les rituels, gardés secrets pour le commun des mortels.

La vie religieuse est rythmée par deux temps forts au cours de l'année : la cérémonie du rêve, et la cérémonie de la vie. En dehors de ces périodes, les croyants se rendent occasionnellement dans les temples, lorsqu'ils souhaitent demander une faveur ou bien remercier les Dieux, mais il n'existe pas de culte régulier.

La cérémonie du rêve : elle se déroule à l'automne. Elle vise à révéler l'Éclat de tous les enfants dans leur dixième année. Elle se déroule sur un mois, durant lequel les enfants se consacrent entièrement à la recherche de leur Éclat. Les adultes ne sont pas en reste : durant cette période, ils encadrent et

instruisent les plus jeunes, mais prennent également le temps de se reconcentrer sur leur propre Éclat, d'essayer d'optimiser son utilisation.

La cérémonie de la vie : elle célèbre le retour du printemps. C'est généralement là que l'on annonce officiellement les mariages. La cérémonie dure deux jours entiers, durant lesquels règne une ambiance festive.

[LES PRÊTRES

Les prêtres sont des volontaires, ayant choisi de consacrer leur existence à l'Éclat. Leurs rôles sont multiples : ils entretiennent les temples, aident les enfants à découvrir leurs Éclats et à les utiliser, et dans les grandes villes saintes, ils tiennent également un rôle de bibliothécaires, recensant les nombreuses légendes sur les Dieux et les Éclats. Enfin, ce sont souvent des artistes : l'art étant considéré comme une façon de remercier les Dieux, les prêtres préparent pour les périodes de cérémonies des spectacles chantés et dansés particulièrement impressionnants.

[LES LIEUX SAINTS

Faratine : Situé dans le désert du sud de la Berenia, Faratine est la capitale religieuse de tous les royaumes. Magnifique cité aux tours élancées, oasis au milieu des terres arides, c'est là que l'on trouve les plus belles cérémonies du rêve et de la vie. Les gens viennent du monde entier assister aux spectacles des prêtres de Faratine, mais s'y retrouvent aussi pour la beauté de ses temples, que l'on dit être plus de mille dans la cité.



Les Terres Sacrées : Lieu le plus saint de tout l'Erphen, les Terres Sacrées seraient l'endroit où sont apparus les Dieux, et où Anamayua et Mayua auraient décidé de s'établir. Si Faratine est la capitale religieuse du peuple, Valiran, la ville principale des Terres sacrées, est la capitale pour les prêtres. Ceux qui ont eu le privilège de contempler Valiran ont l'habitude de dire que si Faratine est un cristal, Valiran est un diamant.

Le royaume tout entier est un écrin de verdure : des forêts immenses, percées uniquement de lacs et de rivières, et vers le centre du pays, par de spectaculaires formations de roches blanches. Aux sommets de ces piliers rocheux sont bâtis des temples. Les plus beaux d'entre eux sont situés à Valiran, la cité construite au centre d'un immense lac, au milieu des Terres Sacrées.

La sécurité des Terres Sacrées est assurée par l'armée Korlishienne, dont le royaume jouxte ces terres saintes. Sous l'oppression Lupesienne, les Terres Sacrées étaient jalousement gardées au seul

bénéfice du royaume esclavagiste ; mais après leur libération, lors de la création de Korlish et Chölon, les Terres Sacrées retrouvèrent leur rôle premier : permettre la diffusion de la parole des Dieux.

L'île Morte : Lieu sinistre, l'île morte est un volcan situé dans l'océan du Cornien, à proximité des côtes de la Berenia et de la Lupesia.

L'île se dessina peu à peu à l'horizon. Son nom trouvait tout à fait sa justification dans son apparence. Elle m'évoquait un être torturé et écorché, avec ses falaises de roche rouge et son dôme volcanique haut et étroit, entouré de cheminées secondaires se dressant vers le ciel, tels des bras suppliant les dieux. L'effet était saisissant.

-- Eryn Livierin, tome 2 de *L'éclat et l'ombre*

L'île morte est le lieu où s'accomplit le rituel du Cinnoben, sans doute le plus puissant existant, mais aussi l'un des plus moralement répréhensibles.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Il est évidemment plus simple de choisir des personnages du même camp pour constituer un groupe : tous communs, tous appartenant à une guilde, ou tous adeptes de Tanicha. Cependant, des exemples de scénarios combinant ces différents types de personnages sont proposés.

Un personnage est défini par :

- Son royaume
- Son ou ses Éclats
- Ses compétences



CHOIX DU ROYAUME

Quel que soit le royaume, tous les personnages ont en commun une langue : l'Efen. Il n'y a donc pas de difficulté de compréhension entre des joueurs de différentes origines.

En revanche, le choix du royaume va influencer le joueur, et la façon dont les autres le percevront.

BERENIA :

Un peuple qui s'entend à peu près avec tout le monde. Les Bereniens sont connus pour être de grands navigateurs, et ont donc l'habitude de commercer avec les royaumes voisins. Seule exception : leurs relations avec les Royaumes de l'Ouest sont assez tendues, un racisme assez net s'exprimant envers ces Royaumes.

Les Bereniens n'auront ni bonus ni malus lors de la plupart de leurs interactions. En revanche, lorsqu'ils interagiront avec des habitants des Royaumes de l'Ouest, ils auront un bonus de 1 sur les jets d'*intimider* et un malus de 1 sur les jets d'*empathie*.

KORLISH :

Korlish ayant une population exclusivement féminine, les joueurs choisissant ce royaume devront obligatoirement incarner un personnage féminin. Les Korlishiennes sont pour la plupart des esclaves en fuite, des femmes opprimées, ou leurs descendantes. Dans tous les cas, elles sont éprises de justice et particulièrement attentives à la condition féminine. Elles sont habituées à affronter des situations difficiles et ne se laissent pas marcher sur les pieds.

Lors d'une rencontre avec un pnj de n'importe quel royaume, à l'exception de la Lupesia, une Korlishienne pourra ajouter un bonus de 1 à ses jets de dés pour les compétences suivantes : *convaincre*, *séduire*, *intimider*, *empathie*.

Elle aura un malus de 1 sur les mêmes jets si le pnj est Lupesien ou Lupesienne.

CHÖLON :

La situation des Chöloniens est très similaire à celles des Korlishiennes, au détail près que les personnages peuvent indifféremment être homme ou femme.

Lors d'une rencontre avec un pnj de n'importe quel royaume, à l'exception de la Lupesia, un Chölonien pourra ajouter un bonus de 1 à ses jets de dés pour les compétences suivantes : *convaincre*, *séduire*, *intimider*, *empathie*.

Il aura un malus de 1 sur les mêmes jets si le pnj est Lupesien ou Lupesienne.

LUPESIA :

Les Lupesiens sont un peuple esclavagiste, le seul parmi les grands royaumes de l'Erfen. Un homme Lupesien aura été élevé dans des valeurs patriarcales, et se sentira souvent supérieur aux femmes, qu'il traitera avec un certain mépris : cela lui jouera parfois des tours. Une femme Lupesienne aura au contraire été élevée comme étant inférieure, et cela lui laissera des traces également.

Les hommes Lupesiens auront un malus de 1 sur tous les jets les opposant à des Korlishiennes ou des Chöloniens. Habitués à s'imposer, ils auront un bonus de 2 pour tous les jets d'*intimider* concernant des interactions avec d'autres peuples.

Les femmes Lupesiennes auront un bonus de 1 pour les jets de *convaincre*, *séduire*, *intimider*, *empathie* qui concernent d'autres femmes. Si ces jets concernent des hommes, elles auront un malus de 1.

EMPIRE DU SUD :

Comme les Bereniens, les habitants de l'Empire du Sud entretiennent de bonnes relations avec la plupart des autres peuples.

Pas de bonus ou malus particulier.

TERRES SACRÉES :

Les habitants des Terres Sacrées sont tous des prêtres ou leurs familles. Ce sont des gens extrêmement empathiques, doués pour les communications avec les Dieux, habitués à relationner avec des habitants de tous les autres royaumes.

Les Sacriens ont la possibilité, 1 fois par partie, de faire appel aux Dieux à l'aide d'un rituel. Celui-ci leur sera communiqué par le MJ en début de partie. (Voir fiche annexe sur les rituels).

ROYAUMES DE L'OUEST :

Les habitants des Royaumes de l'Ouest vivent généralement dans de petits villages, en communion avec la nature. Ils interagissent assez peu avec les autres peuples (à l'exception des migrants, se réfugiant en Berenia, et de quelques aventuriers amenés à voyager dans d'autres royaumes). De ce fait, ils auront un bonus de 1 pour tous les jets (seuil de compétence ou test en opposition) concernant un animal ou l'environnement, et un malus de 1 pour tous les jets liés à la technologie.

Exemple : pour repérer une plante particulière, ou se défendre contre un ours, le personnage aura un bonus de 1. Pour s'orienter dans une grande ville, il aura un malus de 1.

Note : dans le cas où un groupe de joueurs serait composé à la fois de Lupesien.ne.s et de Korlishiennes et/ou Chölonien.nne.s, les bonus et malus s'appliqueront également lors des interactions qu'ils pourront avoir entre eux.



CHOIX DU OU DES ÉCLATS

LES PERSONNAGES COMMUNS

Le commun des mortels reçoit lors de la cérémonie du rêve un Éclat. Celui-ci permet d'augmenter une capacité ordinaire, mais son utilisation a un cout en ombre.

Incarner un personnage commun, c'est avoir toutes les opportunités. Le destin de ces personnes peut encore évoluer, en bien ou en mal...

LES MEMBRES D'UNE GUILDE DU DOUBLE ÉCLAT

Ces personnes ont un jour fait un sacrifice, totalement désintéressé. Ils en ont été récompensés par les Dieux, qui leur ont alors offert un second Éclat. Celui-ci est exceptionnel et très puissant, mais coute plus cher en ombre qu'un Éclat classique.

Ce double Éclat est évidemment un gros bonus. Cependant, il s'accompagne généralement d'un

traumatisme : la personne ayant acquis cet Éclat aura forcément rencontré des situations tragiques et souvent perdu des proches. Cela peut ressortir parfois en cours de jeu...

À noter qu'avoir fait le bien ne fait pas forcément de la personne une sainte. On peut mal tourner après avoir acquis le double Éclat. Ainsi, il est possible d'effectuer un rituel de Tanicha après avoir obtenu un Éclat d'Anamayua...

LES ADEPTES DE TANICHA

Ces personnes ont choisi de tuer, et ont invoqué Tanicha, Dieu du mal, pour lui demander un double Éclat. Celui-ci est plus puissant que lorsqu'il est obtenu par la voie du bien, mais il est également beaucoup plus gourmand en ombre.

A priori, une fois que l'on a commis un acte aussi atroce, il n'est plus possible d'être aimé des Dieux du bien. Obtenir un Éclat d'Anamayua sera alors impossible.



COMPÉTENCES

Les compétences permettent de mesurer les capacités physiques et mentales innées de votre personnage, comme sa force, son intelligence, etc. Vous trouverez ci-dessous les compétences utilisées dans *L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle*.

DÉFINIR LES COMPÉTENCES

Pour une campagne, chaque joueur dispose de 15 points à répartir dans les différentes compétences. Le maximum pour une compétence est de 5. Dans les cas de scénarios en une seule partie, il est suggéré d'attribuer au départ 18 points.

Points de caractéristiques	Coût
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Exemple : pour monter la compétence combattre au niveau 3, il faudra dépenser 6 points : 1 pour le niveau 1, 2 pour le niveau 2, et 3 pour le niveau 3.

LISTE DES COMPÉTENCES

Les points de vie du joueur correspondent au total des points de constitution + 15. Si les points de vie tombent à 0, le joueur peut être sauvé si un soignant à proximité réussit immédiatement un test avec un seuil de difficulté *Difficile*. Dans ce cas, le joueur reviendra avec la moitié de ses points de vie.

Physique

Combattre : La capacité à vous battre, à mains nues ou avec des armes de combat rapproché.

Bouger : La capacité à esquiver.

Constitution : La capacité à encaisser (des coups, du poison...)

Adresse

Tirer : La capacité à se battre avec des armes à distance, ou à jeter des objets.

Manipuler : La capacité à effectuer des tâches minutieuses.

Se cacher : La capacité à se dissimuler.

Intelligence

Fabriquer : La capacité à fabriquer des objets plus ou moins perfectionnés.

Soigner : L'ensemble des compétences permettant de soigner des blessures ou des maladies. Avec 1 point, vous savez prodiguer des premiers soins, poser un garrot. Avec 3, vous pouvez également guérir sans peine une intoxication alimentaire, réduire une fracture simple. Avec 5, vous pouvez effectuer avec succès une opération du cerveau.

Apprendre : La capacité à emmagasiner de nouvelles connaissances : apprendre une nouvelle langue, comprendre une technologie...

Charisme

Convaincre : La capacité à convaincre quelqu'un grâce à des arguments logiques.

Séduire : La capacité à séduire, à persuader quelqu'un.

Intimider : La capacité à impressionner quelqu'un.

Dresser : La capacité à dresser un animal.

Perception

Sensations : L'acuité de vos 5 sens : vue, ouïe, toucher, goût, odorat. Vous donnera aussi la capacité de cuisiner avec talent.

Empathie : La capacité à se mettre à la place de quelqu'un d'autre.

Intuition : Un sixième sens qui vous permet de sentir l'ambiance.

En plus de ses points à répartir, chaque joueur dispose automatiquement de 3 points de chance. La chance est une réserve de points que vous pouvez utiliser pour retourner les situations à votre avantage. Avant d'effectuer un jet de compétence (pendant votre tour ou en défense), vous pouvez ajouter un point de chance. Jetez alors 1d6 supplémentaire pour votre jet de compétence ou de dégâts : vous éliminerez le dé au résultat le plus faible. La réserve de points de Chance se reconstitue au début de chaque partie.

TESTS DE COMPÉTENCE

Dans *L'Éclat et l'ombre : le jeu de rôle*, la plupart des oppositions donnent lieu à un test de compétence, qui permet de surpasser quelqu'un d'autre lors d'une action donnée, ou bien d'accomplir une tâche nécessitant le recours aux compétences. Il existe deux façons de résoudre des tests de compétence.

TEST EN OPPOSITION

Quand vous affrontez un adversaire, lancez 2d6 et ajoutez votre niveau de compétence ainsi que vos bonus éventuels. Comparez ensuite votre résultat à celui de l'adversaire. Celui qui obtient le meilleur score remporte le test. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

SEUIL DE DIFFICULTÉ (SD)

Lorsque le test comprend un seuil de difficulté ou implique un objet inanimé, lancez 2d6 et ajoutez votre niveau de compétence ainsi que vos bonus éventuels.

Comparez ensuite votre résultat à la difficulté de la tâche. S'il est supérieur ou égal au seuil de difficulté, vous avez réussi. S'il est inférieur, vous avez échoué.

Difficulté	SD
Facile	5
Moyen	8
Difficile	12
Presque impossible	16

ÉCHECS ET RÉUSSITES CRITIQUES

Si vous obtenez un double 1, il s'agit automatiquement d'un échec critique, quel que soit votre résultat au test. S'il s'agit d'un double 6, il s'agit automatiquement d'une réussite critique.

Les critiques ont des conséquences sur la suite des événements (malus dans le cas d'un échec critique, bonus pour une réussite critique).

Exemple : en cas de réussite critique lors d'un combat, l'adversaire pourra être déséquilibré et le joueur aura un bonus de 1 pour son prochain jet.

DEUXIÈME CHANCE

Dans certaines situations, vous pouvez tenter votre chance plusieurs fois si vous échouez à un test

(*Exemple : vous essayez de crocheter une serrure dans un endroit désert*). Au maître de jeu d'évaluer le nombre de tentatives possibles en fonction de la situation.

MODIFICATEURS

Les circonstances du moment peuvent vous aider ou au contraire vous rajouter de la difficulté. Ces modificateurs sont ajoutés ou retranchés au SD du test.

Exemple de situation	Modificateur
Vous manquez de sommeil	+1 à +3
Vous êtes ivre	+3
Vous avez l'avantage de la surprise	-1
Vous êtes dans votre royaume (tests d'orientation ou de connaissance des coutumes)	-1
Vous affrontez plusieurs adversaires en même temps	-1 par adversaire supplémentaire

PROGRESSION

Vous pouvez accroître les niveaux de vos compétences pour progresser.

En cours de partie

Il est possible de se former sur une compétence en cours de partie, de deux façons :

- En suivant l'enseignement d'un pnj. À noter cependant qu'apprendre quelque chose nécessite souvent du temps, et qu'un joueur souhaitant se former devra donc prendre du temps de jeu pour cela.

- A force d'utilisation d'une compétence (trois utilisations pour monter d'un point). Ne permet pas d'acquérir la base d'une compétence, uniquement de l'améliorer.

Exemple : Un joueur qui possède 1 en dressage et utilisera trois fois cette compétence au cours de la partie pourra passer à 2 en dressage.

En fin de partie

À la fin de la session de jeu, le MJ distribue des points de compétences. Il est suggéré d'attribuer 6 points de compétence à chaque joueur, éventuellement 1 ou 2 de plus à un joueur en particulier si celui-ci s'est montré particulièrement astucieux.

ÉQUIPEMENT

LES ARMES

Dégâts (D) : Les dégâts indiquent la gravité des blessures infligées par une arme lorsqu'elle atteint sa cible.

Poids (P) : le poids détermine combien pèse l'arme. En fonction de sa constitution, un joueur pourra porter des armes plus ou moins lourdes. Pour porter une arme dans de bonnes conditions, le poids ne doit pas excéder constitution + 1. L'excédent entraîne une pénalité lors de l'utilisation.

Exemple : un joueur avec une constitution de 1 utilise une arme d'un poids de 3. L'excédent étant de 1, il aura une pénalité de 1 sur tous ses tests de compétences pour utiliser l'arme, mais également s'il doit esquiver un coup ou s'enfuir en portant l'arme.

Cas particulier des armes trop imposantes, comme les canons (scénarios La part sombre) : aucun joueur ne peut avoir une constitution suffisante pour déplacer seul une telle arme. Mais plusieurs joueurs peuvent unir leurs forces : pour un canon, ayant un poids de 8, deux joueurs ayant chacun 3 en constitution pourront le déplacer à deux.

Mains (M) : Le nombre de mains nécessaires pour manipuler une arme. Il est possible de manipuler une arme à deux mains avec une seule main, mais cela entraîne une pénalité de - 2. Attention également : certaines armes (arbalètes, arcs...) nécessiteront toujours deux mains pour être utilisées.

Dissimulation (Diss) : La dissimulation indique si vous pouvez ou non cacher une arme.

Facile : peut être caché dans une poche

Difficile : peut être caché dans un grand sac ou sous une cape

Impossible : ne peut pas être cachée sur le personnage.



À l'époque de la trilogie L'éclat et l'ombre, les armes à feu commencent tout juste à apparaître. Assez lourdes, lentes à recharger, manquant encore de précision, elles sont surtout utilisées dans l'Empire du Sud (à l'origine de leur développement). Mais même là, leur usage n'est encore guère répandu. Il peut également arriver que quelques armes circulent, via des pillards ou des marchands, ce qui explique que l'on trouve parfois quelques pistolets en circulation dans les autres royaumes. Cependant, cela reste très anecdotique.

À l'époque moderne (scénarios La part sombre), les armes à feu ont nettement gagné en importance. Les armées des différents royaumes en font largement usage, pour les guerres comme pour le maintien de l'ordre. Dans la plupart des royaumes, le commun des mortels n'est pas autorisé à porter des armes à feu (la seule exception étant l'Empire du Sud). Bien sûr, cela n'empêche pas une circulation illégale de certaines armes.

Nom	D	P	M	Diss
Dague, poignard	1d6	1	1	Facile
Sarbacane empoisonnée	1d6	1	1	Facile
Couteau	1d6 - 1	1	1	Facile
Épée à une main	2d6	3	1	Difficile
Épée à deux mains	2d6 + 4	4	2	Impossible
Hache	2d6	3	1	Difficile
Bâton	1d6 - 2	1	1	Difficile
Arc	2d6 + 3	2	2	Impossible
Arbalète	2d6 + 4	2	2	Difficile
Fronde	1d6	1	1	Facile
Lance de chasse	2d6 - 1	2	1	Impossible
Pistolet à poudre	2d6 + 4	1	1	Difficile
Scénarios La part sombre				
Pistolets 6 coups	2d6 + 4	1	1	Facile
Mitraillette	3d6	3	2	Difficile
Canon	3d6 + 4	8	2	Impossible

LES ARMURES

Protection : La protection indique le nombre de points de dégâts évités lorsque le joueur porte une armure.

Exemple : Un joueur reçoit un coup devant infliger 4 points de dégâts. Avec une armure ayant 2 en protection, il ne prendra que 2 points de dégâts.

Poids : le poids détermine combien pèse l'armure. En fonction de sa constitution, un joueur pourra porter des armures plus ou moins lourdes. Pour porter une armure dans de bonnes conditions, le poids ne doit pas excéder constitution + 1. L'excédent entraîne une pénalité lors de l'utilisation.

Nom	Protection	Poids
Tenue en cuir	1	1
Bouclier	2	1
Armure de soldat	4	4
Armure de soldat d'élite	5	4

ÉQUIPEMENT DIVERS

Au-delà de l'équipement basique (sac, nourriture, corde, etc....) que chaque personnage pourra obtenir selon nécessité au cours du jeu, certains objets sont spécifiques à l'univers de L'éclat et l'ombre. En voici une liste non exhaustive :

Les Läkkrins : ces bijoux d'union permettent à deux personnes d'officialiser une liaison sentimentale d'une façon très particulière. Les deux personnes ayant contracté un Läk pourront, lorsqu'elles portent leur Läkkrin, bénéficier d'une partie du ou des Éclats de leur partenaire. Elles auront également une vague idées des émotions fortes ressenties par leur partenaire, même si celui-ci se trouve à une grande distance.

La rupture d'un Läk doit être officialisée par un prêtre. Cela se produit très rarement (déjà parce qu'il s'agit généralement d'un engagement murement réfléchi, et aussi parce que les prêtres sont souvent réticents à rompre un Läk).

Les pierres de soin : utiles aux soignants, ces pierres sont chargées de magie et permettent d'amplifier les effets de guérisons de l'éclat. On les applique sur ou à proximité de la zone à soigner. Il existe 3 types de pierres : les pierres froides (bleues, vertes ou mauves), utilisées pour le traitement des problèmes mentaux, les pierres chaudes (rouges, jaunes ou oranges), utilisées pour le traitement des problèmes

physiques, et enfin les pierres d'ombre (noires), qui permettent de traiter spécifiquement les problèmes d'ombre.

Les poisons :

Il existe un certain nombre de poisons qui circulent dans le monde de L'éclat et l'ombre.

Le plus connu est aussi le plus utilisé, car bien dosé, il a d'immenses vertus : il s'agit de la daroliane. Cette grande plante rougeâtre, à la forte odeur anisée, pousse en quantité dans les Terres Sacrées. On en trouve également dans d'autres régions du monde, à la même latitude. Inhalée ou machée en petite dose, elle procure des visions, qui servent notamment à la révélation des Eclats lors des cérémonies du rêve. Mais consommée en grande quantité, ou trop concentrée, elle provoquera d'abord des maux de crâne, suivis d'hémorragies internes. Un antidote doit alors être rapidement administré, sous peine de mourir dans d'atroces souffrances.



Autre poison tristement célèbre : le violarianen. Celui-ci ne vient pas d'une plante : il est fabriqué à partir du venin d'un serpent des sables, que l'on retrouve principalement dans l'Empire du sud (bien que quelques spécimens aient déjà été observés dans les royaumes de l'Ouest).

Ce poison, à l'effet foudroyant, paralyse la victime en quelques secondes. On ne lui connaît aucun antidote.

Il fut notamment utilisé lors de la guerre qui mena à la création de l'Empire du Sud, au quatrième siècle. Plusieurs prétendants au trône furent alors exécutés par injection de violarianen. Cependant, c'est aussi à cette période que l'espèce le produisant connut une forte baisse de sa population, et depuis le huitième siècle, s'en procurer est devenu extrêmement difficile.

Le troisième poison connaissant un certain succès, mais découvert plus tardivement (vers l'an 1600, donc après la trilogie L'éclat et l'ombre) est un bloqueur d'Éclat. Produit à partir d'un mélange de plantes et de pierres de soin broyées, il peut temporairement empêcher quelqu'un d'utiliser un Éclat (et au passage, provoquer des lésions plus ou moins réversibles du système nerveux). Il est peu utilisé, car il doit impérativement être avalé, en quantité assez importante. Or, son goût très fort et désagréable le rend presque impossible à dissimuler dans un plat ou une boisson.

On recense bien d'autres poisons, principalement extraits de plantes, mais leur utilisation reste très marginale. Les habitants des Royaumes de l'Ouest sont les plus érudits en matière de poisons, cela s'expliquant par la grande diversité de plantes et d'animaux sauvages sur leurs terres. Il reste d'ailleurs de nombreuses espèces dangereuses et mal connues dans cette région du monde, et des explorateurs disparaissent régulièrement dans les Royaumes de l'Ouest en tentant d'en savoir plus.

Les modificateurs d'Éclat (scénarios La part sombre) :

Il existe des produits permettant de bloquer l'ombre, d'amplifier les Éclats, ou de s'injecter temporairement d'autres Éclats. Il s'agit de produits extrêmement rares, fabriqués uniquement dans trois laboratoires : un à Mesen, en Berenia, un dans une base secrète au nord de la Lupesia, et un à Valiran, dans les Terres Sacrées (ce dernier ayant été rapidement démantelé, il n'a été en activité que durant quelques années).

Ces produits s'injectent en intraveineuse. Ils nécessitent donc d'être utilisés par une personne ayant un éclat de soin, ou bien ayant au moins 2 en compétence de soin. Fragiles, ils ne résisteront pas à une exposition prolongée à une chaleur élevée, ou à des chocs violents.

Leur utilisation s'accompagne d'effets secondaires, assez imprévisibles et variables d'un individu à l'autre. Il peut s'agir de simples nausées ou maux de tête, ou bien de problèmes mentaux sur la durée.



GESTION DES ÉCLATS

UTILISATION

Tous les Éclats donnent des points supplémentaires lorsqu'on les utilise pour un jet de compétence en rapport avec leur effet.

Exemple : Un joueur doté d'un Éclat de force pourra l'utiliser pour frapper plus puissamment avec son épée, ou pour défoncer une porte. Son Éclat ne lui sera en revanche d'aucune utilité pour un jet de compétence visant à convaincre quelqu'un de quelque chose.

Lorsqu'un joueur veut utiliser un Éclat, il l'annonce avant son jet de compétence et précise son utilisation.

S'il s'agit d'un Éclat commun, le joueur ajoute entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de moins que ce qu'il a ajouté à son dé.

Exemple : un joueur choisit d'ajouter 3 d'Éclat de force à son jet de dégâts. Il cochera 2 cases d'ombre.

S'il s'agit d'un éclat de la Guilde, il ajoutera entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera autant de cases d'ombre qu'il aura dépensé.

Exemple : un joueur choisit d'ajouter 6 d'Éclat de contrôle (Guilde) à son jet. Il cochera 6 cases d'ombre.

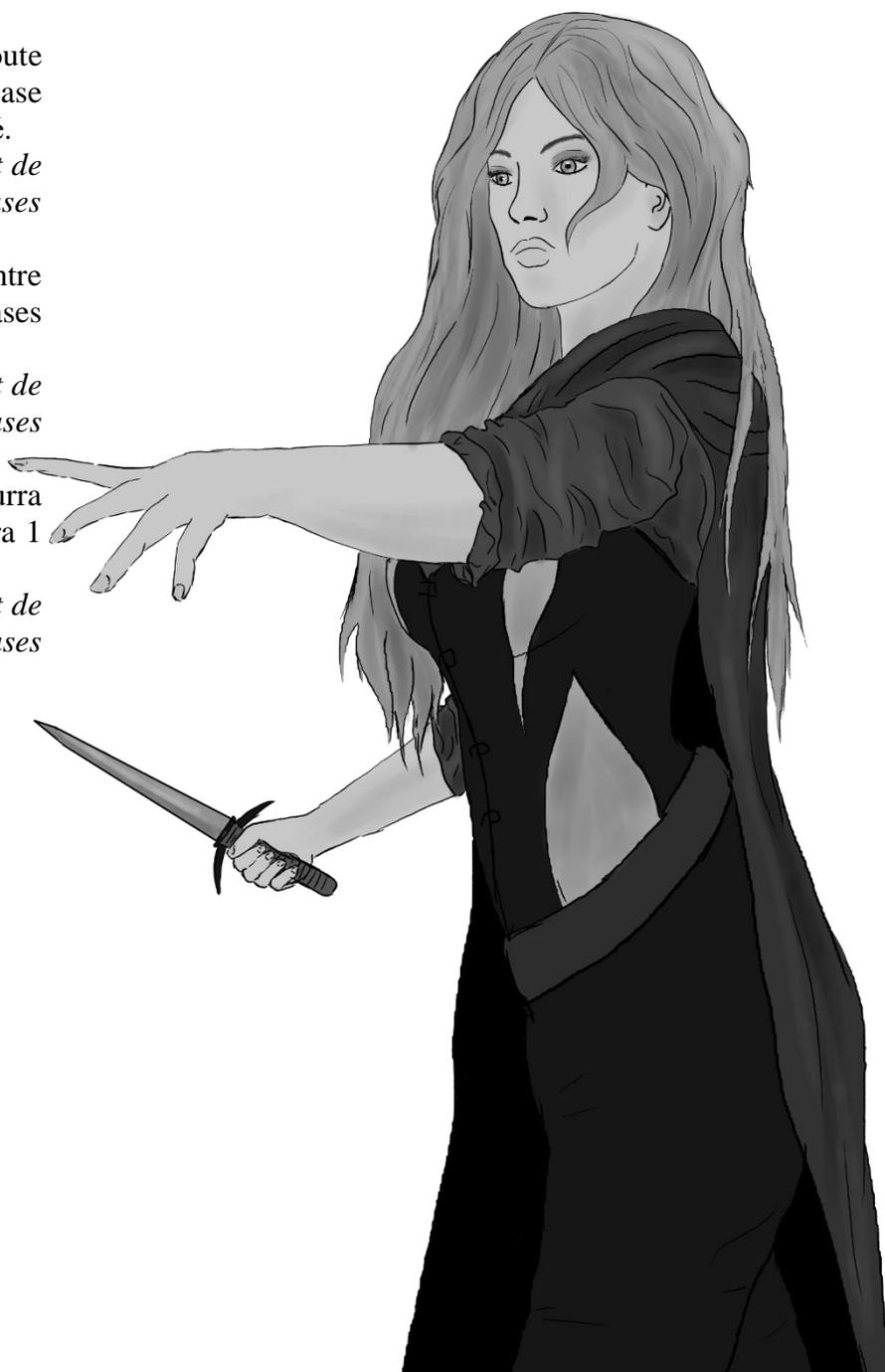
Enfin, s'il s'agit d'un Éclat de Tanicha, il pourra ajouter entre 2 et 10 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de plus qu'il aura dépensé.

Exemple : un joueur choisit d'ajouter 8 d'Éclat de contrôle (Tanicha) à son jet. Il cochera 9 cases d'ombre.

LES CASES D'OMBRE

Lorsque toutes les cases d'ombre sont remplies, le joueur perd à la place des points de vie.

Les cases d'ombres peuvent être récupérées en se reposant (1h de repos = 1 case d'ombre de récupérée), ou en faisant appel à un médecin.



LES RITUELS

Les rituels permettent de communiquer avec les Dieux et de négocier avec eux un avantage au niveau des Éclats.

Les prêtres des Terres Sacrées, experts en la matière, connaissent certains de ces rituels : les joueurs choisissant d'incarner un personnage originaire des Terres Sacrées recevront un rituel gratuitement en début de partie (choix aléatoire, ou au bon vouloir du MJ).

D'autres rituels pourront être obtenus par les joueurs (quel que soit leur royaume) en cours de parties. Les Dieux peuvent également proposer spontanément un marché aux joueurs, marché dont le prix ne sera connu par le joueur qu'après acceptation.

UTILISATION

Pour utiliser un rituel, il faut connaître une incantation, qui permet d'entrer en communication avec les Dieux. On peut alors leur proposer un marché (ou bien c'est eux qui feront une proposition en fonction du service demandé par le joueur).

Si un accord est trouvé, le personnage doit le sceller en se scarifiant une marque précise sur la main.

Ce signe permettra aux joueurs d'identifier les personnes qu'ils rencontreront ayant utilisé un rituel.

QUELQUES RITUELS CONNUS

Rituel permanent de Tanicha : permet d'obtenir un double Éclat de Tanicha. Ce rituel est le plus connu à travers les royaumes, ceux en faisant usage cherchant souvent à s'associer à d'autres personnes. Pour réaliser ce rituel, il faut tuer une personne qui nous est chère.

Rituel temporaire de Tanicha : permet d'obtenir une faveur de la part de Tanicha, pour une durée limitée (*Exemples : augmenter grandement*

l'efficacité d'un Éclat ; obtenir temporairement un Éclat supplémentaire ; empêcher quelqu'un d'autre d'utiliser son Éclat pendant un laps de temps limité...). La contrepartie de ce rituel peut être proposée par le joueur, ou imposée par Tanicha.

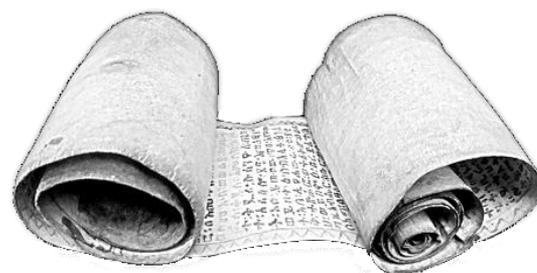
Rituel temporaire d'Anamayua et Mayua : permet d'obtenir une faveur de la part des deux Dieux du bien, pour une durée limitée (*Exemples : augmenter grandement l'efficacité d'un Éclat ; obtenir temporairement un Éclat supplémentaire ; empêcher quelqu'un d'autre d'utiliser son Éclat pendant un laps de temps limité...).* La contrepartie de ce rituel peut être proposée par le joueur, ou imposée par les Dieux.

Rituel du Cinnoben : ce rituel très particulier permet d'obtenir tous les Éclats secondaires, tous avec une puissance bien supérieure à la normale. Le réaliser implique le sacrifice de 1000 âmes (volontaires ou non) dans un lieu sacré : l'île Morte, située au nord de l'océan du Cornien, non loin des côtes de la Berenia et de la Lupesia.

La particularité de ce rituel est qu'il n'a pas à être mené de bout en bout par une même personne : il s'active automatiquement lorsque la millième âme est sacrifiée. La personne se tenant alors au centre du cercle du rituel, tracé dans le sol d'un ancien temple de l'île Morte, reçoit alors le pouvoir absolu. Physiquement, cela se manifeste non pas par une scarification, mais par un lavis de métal rouge et brillant, s'incrétant dans les mains et les avant-bras du receveur du rituel.

Une fois le rituel accompli, chaque utilisation des Éclats diminue peu à peu la puissance du rituel : quand toute la puissance magique qu'il a permis d'obtenir est dépensée (environ 1000 utilisations d'Éclats), le receveur du rituel meurt.

Il est possible de transférer le pouvoir du rituel à quelqu'un d'autre, quelle que soit la quantité de magie déjà utilisée. Ce rituel de transfert est extrêmement douloureux.



LES RITUELS PROPOSÉS SPONTANÉMENT PAR LES DIEUX

Si le maître de jeu souhaite utiliser en cours de partie les rituels proposés spontanément par les Dieux, il est suggéré d'attribuer au départ de la campagne un score d'intégrité à chaque joueur, allant de 0 à 100. Par défaut, le score devrait être à 50, sauf si le background du joueur l'influence : un joueur avec un éclat de Tanicha aura un score de départ plus élevé (peut-être 70), quand un joueur de la Guilde aura plutôt un score de 30.

Ce score ne doit pas être connu par les joueurs.

En cours de partie, les choix des joueurs font monter ou descendre ce score, selon si leurs décisions sont pour le bien général ou non.

Lorsqu'un joueur sera contacté par un Dieu, il ne saura pas par lequel avant d'accepter le marché.

Tanicha et les Dieux mineurs du mal contactent les joueurs ayant un score entre 70 et 100.

Les Dieux mineurs neutres, entre 30 et 75.

Anamayua et Mayua, ainsi que les Dieux mineurs du bien, entre 0 et 40.

A noter que les scores se chevauchent : plusieurs Dieux peuvent contacter pour un même score, au bon vouloir du maître de jeu.



ENNEMIS

La plupart des adversaires que vous rencontrerez dans L'éclat et l'ombre : le jeu de rôle seront des humains. Les rencontres avec des animaux agressives concerneront essentiellement des animaux dressés par l'homme, ou bien des scénarios prenant place dans les Royaumes de l'Ouest ou les Îles de glaces, deux territoires plus sauvages et où la faune y est plus dangereuse.

Les Éclats des pnj peuvent être choisis à la convenance du maître de jeu lors de la préparation de la partie, ou tirés aléatoirement. Sauf nécessité scénaristique (exemple : justifier le fait qu'un messenger pnj porte un message rapidement à une longue distance, grâce à un Éclat de rapidité), les pnj possédant un seul Éclat n'en feront pas usage lors des jets de compétences ou de dégâts (on considérera que l'utilisation raisonnable de leur Éclat fait partie du bonus éventuel déjà présenté dans leur table).

Seuls les membres d'une guilde du double Éclat ou des adeptes de Tanicha utiliseront leurs Éclats.

Concernant les dégâts et les armures, les valeurs indiquées sont celles de base lors d'une rencontre. Libre au maître de jeu de les adapter s'il le souhaite en utilisant la table des armes et armures.

LES HUMAINS NORMAUX

Souvent, vous serez confrontés au commun des mortels. Ces pnj possèdent un seul éclat. N'ayant pas d'entraînement particulier, ils sont peu dangereux.

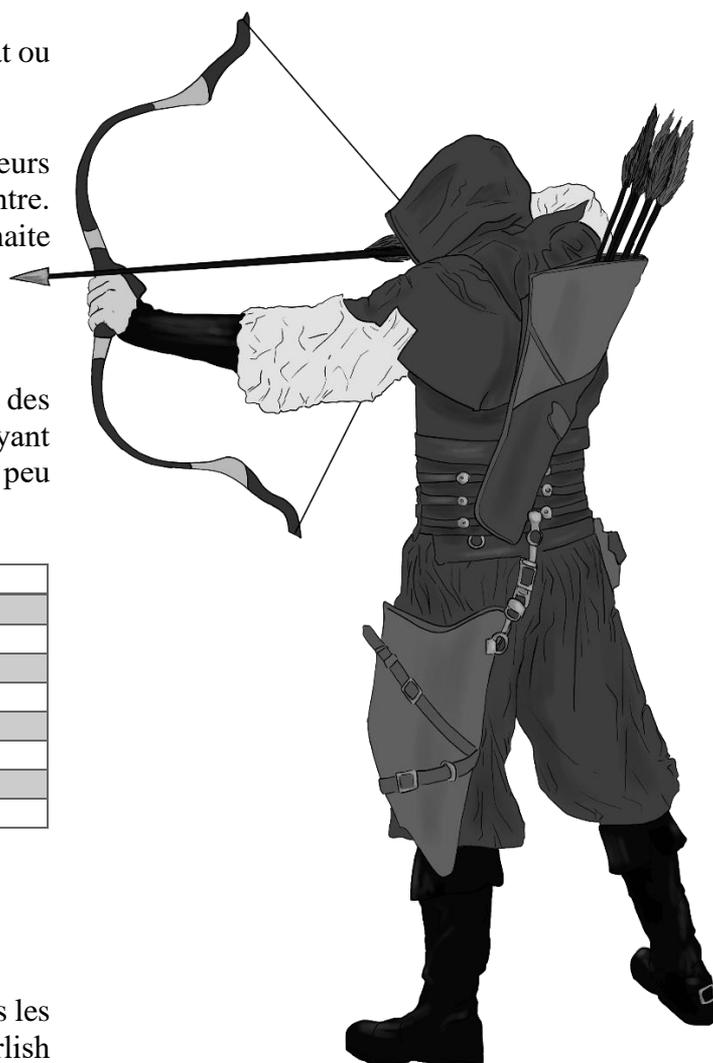
Points de vie	15
Jets de dégâts	1d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES BRIGANDS

Danger fréquent sur les routes, notamment dans les Royaumes de l'Ouest et l'Empire du Sud. Korlish

et Chölon font régner l'ordre de façon strict, et les mauvaises rencontres s'avèrent plus rares sur ces deux territoires. En Berenia et en Lupesia, les grands axes sont plutôt surs également : mais sur les routes peu passantes, le risque est grand.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 1
Adresse	2d6 + 1
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6



Cas particulier : les pirates

Brigands des mers, les pirates se rencontrent principalement dans la mer des glaces. Ils s'en prennent essentiellement aux navires Bereniens, lorsque ceux-ci circulent entre Mesen et Areness. Entre deux méfaits, ils trouvent souvent refuge dans les ports du nord de la Lupesia, vendant alors leurs prisonniers aux marchands d'esclaves.

LES SOLDATS

Soldats d'une armée régulière, ou bien mercenaires, gardes du corps : ces hommes et ces femmes sont généralement d'une constitution robuste, et bénéficient d'un entraînement correct au combat. Eux aussi bénéficient d'un seul Éclat.

La plupart des armées sont mixtes, l'exception étant bien sur l'armée Korlishienne, exclusivement féminine. En Lupesia, les femmes ont accès à l'armée, mais ne se retrouvent jamais dans des postes d'importance : elles peuvent être simples soldats, et servent également parfois pour des missions d'infiltration (notamment dans le but de déstabiliser le régime Korlishien).

Note sur l'équipement :

Les soldats Bereniens sont reconnaissables à leur uniforme bleu et gris. Les Korlishiennes et les Chöloniens portent un uniforme entièrement noir.

La défense des Terres Sacrées est assurée par des soldats Chöloniens et Korlishiennes : leurs uniformes restent noirs lorsqu'ils sont au service des Terres Sacrées, mais s'ornent alors d'un insigne argenté barré d'une ligne noire.

Les soldats Lupesiens portent une tenue noire et grise. Les soldats de l'Empire du Sud, des uniformes rouge sombre.

Enfin, dans les Royaumes de l'Ouest, il n'existe aucune unité, trop de clans se faisant la guerre.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	2
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES SOLDATS D'ÉLITE

Mieux entraînés et équipés que les soldats de base, ce sont des adversaires plus redoutables.

Note sur l'équipement :

Les soldats d'élite se distinguent généralement des simples soldats par un insigne supplémentaire, ou une armure de meilleure qualité : cependant, l'on ne découvre généralement leur supériorité qu'une fois au combat.

Une exception : la compagnie Blodangrupe, en Lupesia, qui se compose exclusivement de soldats d'élite. Formée lors de la guerre civile en 800, s'étant rendue tristement célèbre grâce à ses massacres à l'époque, la Blodangrupe constitue à la fois un corps d'élite de l'armée Lupesienne, mais également la garde rapprochée du Kej. Ses membres, exclusivement masculins, abordent toujours un B majuscule or sur fond noir brodé sur leur cape et sur leur plastron.

Points de vie	18
Jets de dégâts	2d6 + 3
Armure	3
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6 + 3
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES MEMBRES DE LA GUILDE DU DOUBLE ÉCLAT

Ces pnj sont polyvalents, préparés à la fois au combat et à diverses missions plus subtiles.

Lors de la préparation de la partie, le maître de jeu devra leur choisir un double Éclat. Celui-ci pourra être utilisé de la même façon que le double Éclat d'un joueur.

Note sur l'équipement :

La plupart des membres de guildes se fondent dans la population, jusqu'au moment où ils dévoilent leur second Éclat. Une exception seulement : les membres de la guilde Korlishienne. Elles portent une tenue d'apparat lorsqu'elles assurent la protection de la Keija de Korlish. : composée d'une jupe noire et d'un corset or et noir. Le reste du temps, hors mission d'infiltration, elles portent

également une tenue reconnaissable, quoique plus discrète : pantalon, chemise et cape noirs, la cape étant ornée du symbole de Korlish : un triangle enfermant une lune.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

Tous les Eclats peuvent trouver leur utilité au sein d'une guilde. Cependant, certains ont plus de valeur. En Korlish, depuis la création de la guilde, la cheffe de guilde soit dotée de la combinaison Eclat de soin et Eclat de contrôle : ceux-ci étant considérés comme signes des qualités nécessaires à une gestion juste et efficace de la guilde, et à des qualités humaines indispensables pour un poste aussi important.

Dans les autres guildes, il y a plus de souplesse au niveau du choix des chef.fes. En Berenia par exemple se sont succédées deux cheffes de guilde aux Eclats à priori moins puissants : Ernance Friesto (Eclat de Force et Eclat d'illusion) et Andréline Mesen (Eclat de vitesse et de détection).

LES ADEPTES DE TANICHA

Comme les membres de guilde, ils aussi bien aptes au combat qu'à des missions plus subtiles.

Lors de la préparation de la partie, le maître de jeu devra leur choisir un double Éclat. Celui-ci pourra être utilisé de la même façon que le double Éclat d'un joueur.

Les adeptes se fondent généralement dans la population, mais ils arrivent que certains essayent de se démarquer pour se reconnaître plus facilement entre eux. A l'époque de la trilogie L'éclat et l'ombre par exemple, un groupe d'adeptes, guidé par un certain Antione, avait pour habitude de porter des capes rouge sombre en signe de ralliement.

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

Quelques membres illustres des adeptes de Tanicha : l'histoire d'Antione et de Jabenan

Certains adeptes de Tanicha ignorent l'existence d'autres types d'Eclats, et donc de la guilde du double Eclat. Mais d'autres sont au contraire intimement liés à la guilde, comme Antione et Jabenan.

Vers l'an 1400, une femme de la guilde du double Eclat Korlishienne, Katen, tomba amoureuse d'un Lupesien. Celui-ci, bien que n'approuvant pas la séparation entre Korlish et Lupesia, l'aïda à organiser des passages de vivres et de personnes entre leurs deux royaumes. Ensemble, ils eurent un enfant : Antione.

Lorsque leur liaison fut découverte, Katen fut accusée de trahison par la Keija Korlishienne, et exécuté. Le père prit la fuite, mais fut également retrouvé et exécuté. Quant à l'enfant, il fut recueilli par un ami du couple : Jabenan, un prêtre des Terres Sacrées, qui les avait rejoints dans leur lutte.

Dégouté par la violence dont avaient fait preuve les Korlishiennes, Jabenan éleva Antione dans la haine des guildes du double Eclat. Ensemble, ils acquirent un Eclat de Tanicha et tentèrent de prendre le pouvoir des différents royaumes de L'Erfen.

LES CHIENS

Les chiens sont souvent utilisés pour garder des propriétés. L'armée en fait également usage, notamment pour la surveillance des frontières. Ils servent alors à repérer ceux et celles qui chercheraient à esquiver les postes-frontières.

Il peut aussi arriver que l'on rencontre des chiens sauvages, échappés de l'armée.

Points de vie	8
Jets de dégâts	1d6 + 1
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES LOUPS

Rôdant dans les forêts et les montagnes, les loups peuvent être rencontrés seuls ou en meute.

Points de vie	10
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES OURS

Solitaires, les ours peuvent être rencontrés dans la plupart des forêts. On en trouve également sur la banquise des îles de glace.

Points de vie	15
Jets de dégâts	2d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES ARAIGNÉES DES ÎLES DE GLACE

Créatures mal connues, vivant exclusivement sur les îles de glace : ces araignées monstrueuses, qui peuvent dépasser les cinquante centimètres, se fondent dans la neige grâce à leur couleur blanche. Elles ont également la capacité de se rendre translucides, utilisant pour cela une magie très proche de l'Éclat d'invisibilité. Elles sont les seules créatures non humaines de l'Erferen à posséder une telle capacité. Elles vivent en nid d'une trentaine d'individus.

Peu résistantes, leur dangerosité réside dans leur rapidité, leur venin foudroyant, causant des paralysies temporaires de la zone touchée, et dans leur nombre : lorsqu'on rencontre une araignée des îles de glace, des dizaines d'autres sont sans doute à proximité.

Points de vie	3
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	1d6 + 2
Adresse	3d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6



PROPOSITIONS DE SCÉNARIOS



LES REBELLES (1h30 – 2h)

Ce scénario prend place plusieurs siècles avant la trilogie *L'éclat et l'ombre*, pendant la guerre civile ayant mené à la fondation de Korlish et Chölon.

INTRODUCTION

Le royaume de Lupesia est l'un des plus puissants de l'Erfeen : pour autant, ce n'est pas un endroit où il fait bon vivre. Pas pour tout le monde, en tout cas... Le royaume est mené d'une main de fer par le Kej Brotan, un homme cruel et peu soucieux de ceux qui vivent, ou survivent sur ses terres.

En cette année 810, l'esclavage est plus que jamais ancré dans les mœurs. La peine est double pour les femmes, qui même dans les plus hautes sphères de la société, sont à peine considérées comme des êtres humains.

Mais ces derniers mois, l'espoir renaît. Il renaît depuis que Clarane, une jeune esclave du sud de la Lupesia, a réussi à s'enfuir, entraînant avec elle des compagnes de misère. Son évasion et son succès à échapper à ses poursuivants depuis ne tiennent pas seulement à sa vivacité d'esprit et à son courage. Il se murmure que Clarane possède un double Éclat. Cadeau des Dieux pour rétablir l'équilibre du monde ? Quoiqu'il en soit, la jeune femme sape petit à petit l'autorité Lupésienne. Dans les régions arides du sud de la Lupesia, au-delà du gigantesque canyon de Korlish, elle bâtit son propre empire, monte une armée.

Vous... vous savez que ce double Éclat n'est pas une rumeur. Vous le savez, car vous-même avez reçu ce don. Esclaves comme Clarane, vous avez vous aussi essayé de vous échapper. Vous avez échoué, car vous vous êtes sacrifié pour permettre aux plus jeunes d'échapper aux gardes de la ville. Désormais, vous attendez votre exécution dans la prison de Cita, la capitale Lupésienne. On veut faire de vous un exemple, décourager toute autre tentative d'évasion avec une mise à mort publique. L'exécution est prévue pour demain. Mais vous n'avez peut-être pas dit votre dernier mot...

LES PERSONNAGES JOUEURS

Pour cette aventure, tous les joueurs doivent créer un personnage possédant un double Éclat de la guilde. Étant donné l'époque, ils ne peuvent pas créer de personnages des Terres Sacrées, de Korlish ou de Chölon, ces trois royaumes étant

encore en formation : ils peuvent donc être originaires de Lupesia, Berenia, Empire du Sud ou Royaumes de l'Ouest.

Les joueurs créent leurs personnages, et choisissent uniquement leur premier Éclat. Le MJ leur proposera ensuite à chacun un choix entre deux Éclats de la Guilde. Les joueurs devront avoir chacun un Éclat de Guilde différent.

Leur objectif sera double : s'évader de la prison, et rejoindre le reste des esclaves évadés, qui les attendent à la sortie de la ville.

LES ADVERSAIRES

Les gardes :

Il y a en permanence 12 gardes dans la prison, dont les caractéristiques sont définies dans le tableau des adversaires comme **simples soldats**.

Les soldats de la Blodangrupe :

Les membres de la Blodangrupe sont définis dans le tableau des adversaires comme **soldats d'élite**.

Les prisonniers :

Selon leurs choix, les joueurs pourront s'attirer des ennuis avec les autres prisonniers. Ceux-ci ont les stats d'**humains normaux** (à l'exception de Guthrus, dont les caractéristiques sont précisées plus loin)

SITUATION DE DÉPART

Les joueurs sont enfermés dans une cellule (*bloc C du plan de la prison*). Nous sommes le soir, et ils savent qu'ils vont être interrogés et exécutés le lendemain matin. S'ils veulent agir, il ne faut donc pas trop trainer.

S'ils essayent de casser la grille de leur cellule : le seuil de difficulté sera **presque impossible**. En utilisant leurs Éclats, ils peuvent trouver une solution. Après leur avoir laissé le temps de discuter et de réfléchir à un ou des plans, un garde (**simple soldat**) viendra apporter les repas du soir aux prisonniers.

Il devra être clair pour ces derniers que c'est l'occasion rêvée pour une évasion.

DÉVELOPPEMENT

L'évasion

Si les joueurs parviennent à mettre le garde hors de combat, ils disposent de quelques minutes avant le passage d'un autre garde.

→ S'ils dissimulent le corps dans leur cellule et referment bien la porte, nul ne se doutera de l'évasion avant le petit matin.

→ Sinon, le corps sera découvert à la prochaine ronde. Dans ce cas, l'alarme est donnée, et les 11 gardes restants fouilleront la prison et ses alentours.

Les joueurs ont plusieurs possibilités pour s'enfuir :

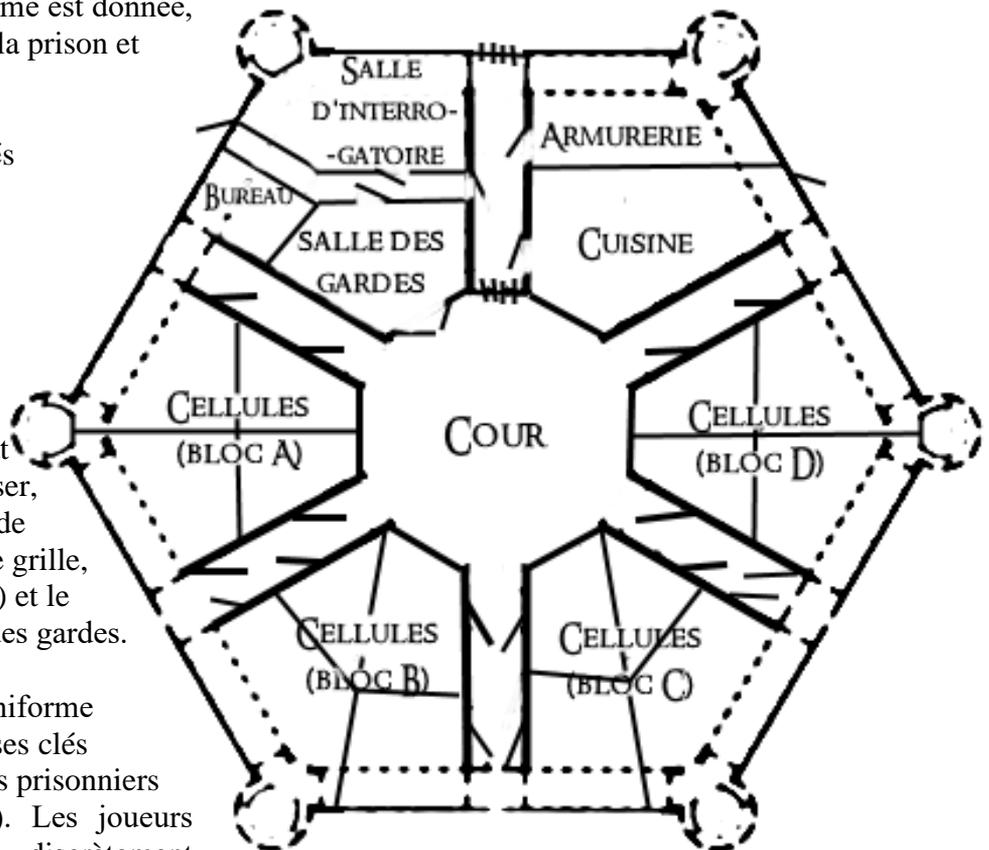
→ Passer en force les différentes grilles (la première séparant la cour du couloir des gardes, La deuxième étant au niveau de l'armurerie).

Les grilles sont renforcées : un Éclat de force pourra permettre de les briser, mais au prix d'un gros effort (seuil de difficulté : difficile pour la première grille, presque impossible pour la seconde) et le bruit attirera forcément l'attention des gardes.

→ Se faire passer pour des gardes : possibilité de récupérer l'uniforme du garde venu apporter le repas, et ses clés (ouvrent uniquement les cellules des prisonniers et l'accès à la salle des gardes). Les joueurs pourront également récupérer discrètement l'uniforme du garde faisant la ronde quelques minutes après (mais si celui-ci ne revient pas, l'alarme est déclenchée rapidement). Si un joueur possède un Éclat de métamorphose, il sera possible de se faire passer pour un des gardes pour récupérer les clés des grilles, accrochées à un crochet sur le mur de la salle des gardes. Cela sera également possible à l'aide d'un Éclat de contrôle (en forçant un garde), ou bien avec un Éclat d'invisibilité (en profitant du passage d'un garde pour entrer dans leur salle).

→ Déclencher une évasion générale, en libérant tous ou partie des autres prisonniers des autres blocs. Nécessite uniquement le trousseau de clés du garde venu apporter le repas. Attention : si la plupart des prisonniers se montreront coopératifs, certains peuvent poser problème. Il s'agit de :

- Alric (**soldat d'élite**) : détenu dans le bloc C, dans la cellule voisine de la vôtre. À en fait été enfermé dans le but de savoir comment vous aviez pu faire autant de dégâts lors des événements qui ont mené à votre capture. Espion à la solde de la Blodangrupe, il vous aidera à fuir la prison, mais vous trahira lorsque vous arriverez à l'extérieur, vous indiquant une direction prétendument sûre



qui vous mènera droit à un repère de la Blodangrupe. Alric possède un Éclat de rapidité, et pourra en faire usage pour prévenir la Blodangrupe une fois que vous serez à proximité de leur repère. Description d'Alric : Son nom complet est Alric Saïkan Cita. C'est un homme d'une quarantaine d'années, de belle allure. D'origine noble, il se présentera comme étant accusé de relations avec une esclave rebelle (les relations avec les esclaves sont d'ordinaire monnaie courante, mais en cette période troublée, cela peut facilement mener à des accusations de rébellion contre le Kej).

- Guthrus : détenu seul dans une cellule du bloc D. Atteint d'une maladie mentale, Guthrus semble au premier abord doux comme un agneau. Mais régulièrement, il est pris de crises de folies dans lesquelles il s'en prendra à tous ceux qui se trouvent à ses côtés, déchainant la puissance de son

Éclat de force. Il vous fera repérer, ou vous blessera... Si les joueurs décident de libérer Guthrus, une crise de folie le touchera dès qu'un joueur pénétrera dans le couloir entre les deux grilles, menant à la sortie de la prison.

Table de Guthrus :

Points de vie	15
Jets de dégâts	3d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

Description de Guthrus : c'est un homme approchant la soixantaine. Grand mais plutôt fin, longs cheveux blancs légèrement dégarnis, regard brun très doux, teint halé et traits usés par le travail des champs : il n'a pas l'apparence d'un criminel, juste d'un vieil homme fatigué par la vie. D'ailleurs, c'est ainsi qu'il se voit : entre deux crises, il n'a pas conscience de sa violence, et croit sincèrement avoir été injustement accusé de meurtre par un voisin jalouxant ses terres agricoles. (en réalité, il a massacré ledit voisin et toute sa famille).

Si les joueurs ne font aucune tentative pour se libérer grâce au garde venu apporter le repas, il leur reste deux options :

- essayer de quitter discrètement leur cellule (possible avec un Éclat de dédoublement)
- attendre l'arrivée de soldats de la Blodangrupe le lendemain matin (**soldats d'élite**), qui les emmèneront dans la salle d'interrogatoire. Dans ce cas, les joueurs seront interrogés par autant de soldats de la Blodangrupe qu'il y a de joueurs. Les joueurs pourront alors tenter de s'enfuir, mais la tâche sera beaucoup plus compliquée.

Dans tous les cas, s'ils échouent à s'enfuir, ils seront amenés dans la cour pour être exécutés par décapitation, le mode de mise à mort en vigueur en Lupesia. Ils seront alors entourés par tous les gardes restants de la prison, 6 membres de la Blodangrupe et une dizaine de notables de la ville (**simples humains**)

Quitter la ville

Une fois les clés des grilles récupérées ou les grilles forcées, il est possible de quitter la prison. La porte donne sur une rue peu passante, mais où les joueurs auront intérêt à ne pas s'éterniser : même dans le cas où l'alarme n'aurait pas été sonnée, des patrouilles passent régulièrement par là. Une arrivera d'ailleurs forcément quelques minutes après la sortie des joueurs s'ils ne se dépêchent pas de quitter les lieux. S'ils sont repris, la victoire sera quasiment impossible.

Ils tomberont très vite sur un groupe de soldats de la Blodangrupe (**soldats d'élite**). Il y en aura nombre de joueurs + 1. Si Alric accompagne les joueurs, il préviendra les soldats quelques secondes avant que les joueurs ne s'aperçoivent de leur présence : dans ce cas, on Alric en ennemi. Si les joueurs parviennent à l'emporter ou à fuir, ils devront repartir vers la droite.

Si les joueurs ont été trop rapides et efficaces, l'alarme sera alors donnée dans la prison : il pourra alors y avoir une rencontre supplémentaire avec une patrouille.

DÉNOUEMENT

Une fois passée le groupe de la Blodangrupe, les joueurs arriveront en vue de leurs amis déjà libres, qui leur indiqueront un souterrain. Les joueurs remportent alors la victoire, l'évasion est réussie.

Notes sur les prisons :

En Lupesia, et de façon générale, dans les royaumes du continent est, on ne trouve pas de grandes prisons. Les jugements interviennent rapidement, et les prisonniers sont soit exécutés dans les plus brefs délais, soit conduits dans des camps de travail pour purger leur peine.

A Cita par exemple, la capitale Lupesienne, on ne compte que deux prisons d'une capacité d'une trentaine de prisonniers chacune.

Les prisons sont mixtes, et ce dans tous les royaumes à l'exception de Korlish.

Les prisons sont généralement construites en Dapadiun, un alliage extrêmement solide, capable de résister un temps même à un Eclat de force. Cet alliage produit également un fort tintement qui donnera facilement l'alarme en cas de tentative d'évasion.

LES ILES DE GLACE (2h – 3h)

INTRODUCTION

Votre aventure commence dans le nord de la Berenia, dans la ville côtière de Bersalen. Une grande agitation règne sur le port : le Tribela, majestueux navire, s'apprête à prendre la mer. Son objectif est d'atteindre les îles de glace, une contrée encore mystérieuse, que nul n'a encore explorée. Vous êtes des aventuriers, et vous vous joignez à cette expédition.

PERSONNAGES JOUEURS

Pour ce scénario, les joueurs commencent la partie avec un seul Éclat. Ils peuvent être originaires de n'importe quel royaume. Leur objectif sera d'explorer tout ou partie des îles de glace, et de revenir vivants à Bersalen.

LES ADVERSAIRES

Les pirates :

De nombreux bateaux de pirates rôdent dans la mer des glaces. Les pirates ont les stats de **brigands**.

Les animaux des îles de glace :

Les joueurs pourront en rencontrer dès qu'ils auront débarqué. Ils pourront croiser des loups, des ours et des araignées des îles de glace. Ces dernières occupent toute la zone D en pointillé sur la carte.

Les humains des îles de glace :

Les joueurs pourront être amenés à interagir avec des **adeptes de Tanicha** et avec Henrik (table fournie plus loin)

SITUATION DE DÉPART

Les joueurs embarquent sur le Tribela. C'est l'occasion pour eux de faire connaissance, d'échanger sur leurs Éclats.

DÉVELOPPEMENT

Les premiers jours de traversée se passent bien. Mais à mi-chemin, durant la nuit, les joueurs sont réveillés par des cris. Le Tribela est abordé par des pirates.

L'équipage du Tribela fait face, un contre un, contre des pirates (on considérera que les combats

entre pnj se résoudront de la façon suivante : si les joueurs l'emportent contre leurs adversaires, il en sera de même pour les marins du Tribela. Si les joueurs échouent, idem pour les marins). Il restera en plus deux fois plus de pirates que de joueurs.

→ Si les joueurs l'emportent : le Tribela reprend sa route vers les îles de glace. Avant de repartir, les joueurs peuvent choisir de fouiller le bateau pirate. Dans ce cas, ils peuvent trouver un coffre, contenant deux parchemins. Ces deux parchemins décrivent chacun un rituel (l'un d'Anamayua, l'autre de Tanicha).

→ Si les joueurs sont capturés : ils sont embarqués sur le bateau pirate, qui doit faire étape sur les îles de glace avant d'aller vendre les joueurs comme esclaves en Lupesia.

D'une façon ou d'une autre, les joueurs arrivent dans une crique, sur la côte sud de la plus grande des îles de glace. (*A sur la carte*)

→ S'ils sont sur le Tribela : ils débarqueront sans difficulté, à l'aide d'un canot. L'équipage refusera d'accompagner à terre (leur rôle est de surveiller le navire).

→ S'ils sont sur le bateau pirate : les pirates étant en sous-effectifs suite à l'attaque du Tribela, ils embaucheront les joueurs pour décharger des caisses de nourriture et de combustible.

Dans tous les cas, une fois à terre : une attaque d'araignées des îles de glace surviendra, les araignées arrivant de la côte ouest. Si les joueurs ont débarqué de leur plein gré, ils affronteront autant d'araignées qu'il y a de joueurs. S'ils sont avec les pirates, ceux-ci fuiront, paniqués, en voyant les araignées, livrant les joueurs en pâture pour couvrir leur fuite. Les joueurs affronteront là encore le même nombre d'araignées.

Dans les deux cas, les joueurs se retrouveront sans solution de repli : en voyant les araignées, les marins du Tribela paniquent et quittent le mouillage. Sont-ils définitivement partis ? Les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir. Quant aux pirates, ils déguerpissent tout simplement.

Note : les araignées des îles de glaces font partie des légendes récurrentes, les joueurs se doutent donc que d'autres viendront et que s'éterniser sur place n'est pas une bonne idée.

Si les joueurs restent malgré tout sur place, ou s'ils partent en longeant la côte vers l'est : eux possibilités pour les joueurs : 15 araignées les attaqueront dans les quinze minutes qui suivent. Sinon, deux possibilités :

→ S'éloigner en longeant la côte vers l'est. Dans ce cas, les joueurs arriveront à la cabane d'Henrik (*B sur la carte*), un ermite retiré sur l'île depuis plus de dix ans. Selon les choix des joueurs, il sera possible d'obtenir plus ou moins d'aide de la part d'Henrik (*voir précisions à suivre sur le personnage*)

→ Avancer vers le centre de l'île. Dans ce cas, les joueurs tomberont sur le repaire des adeptes de Tanicha (*C sur la carte*). En s'approchant, les joueurs seront confrontés à des illusions (provoquées par Tanicha, pour cerner la personnalité des joueurs).

Longeant une crevasse de glace, ils apercevront au fond de la crevasse un enfant, les appelant au secours, prétendant avoir été kidnappé. Un ours monstrueux s'approche de lui. Essayeront-ils de descendre pour l'aider ?

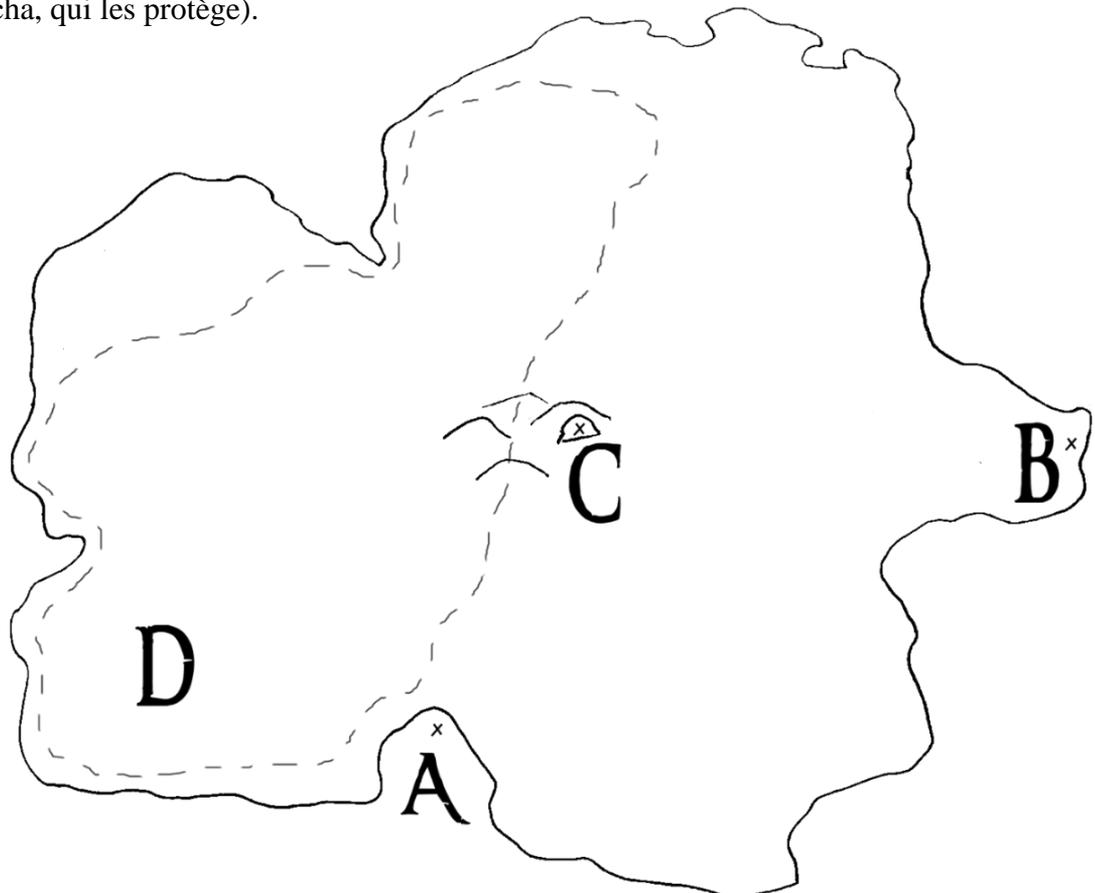
Selon leur choix, si les joueurs approchent du corps de Tanicha, ils recevront automatiquement un Éclat de Tanicha ou pas. Tant que les joueurs ne s'approchent pas du corps, les adeptes restent dissimulés (non pas par leur Éclat, mais grâce à la puissance de Tanicha, qui les protège).

DÉNOUEMENT

→ Si les joueurs reçoivent un Éclat de Tanicha : les adeptes viendront les voir amicalement, les considérant désormais comme membres de leur groupe. Pour regagner la Berenia, les joueurs n'auront qu'à attendre le passage du prochain bateau de ravitaillement. Le mal l'aura alors emporté.

→ Si les joueurs n'ont pas reçu d'Éclat de Tanicha : les adeptes se montreront agressifs et attaqueront les joueurs. Si Henrik accompagne les joueurs, il aidera les joueurs tant qu'ils ne s'en prennent pas à son frère. Si les joueurs triomphent, ils pourront trouver refuge dans la cabane d'Henrik jusqu'au passage d'une expédition de secours (s'ils sont arrivés grâce aux pirates) ou au retour du Tribela (s'ils sont arrivés grâce à celui-ci).

S'ils emmènent avec eux Jukan vivant, prisonnier, Henrik se joindra à eux.



PRÉCISIONS SUR L'HISTOIRE

Tanicha :

Arrivé d'un autre monde des siècles auparavant, Tanicha était un être « normal » en Irfinn, sa terre d'origine. Son pouvoir (octroyer des talents particuliers à quelqu'un, contre sa santé ou celle de quelqu'un d'autre) était partagé par tous ses semblables.

Tanicha est arrivé en Erfen, et plus précisément, sur les îles de glaces, via le portail qui se trouve dans la caverne de glace. Là, il a été attaqué par des araignées, qui à l'époque, étaient d'une taille bien plus imposante. En essayant de se défendre, il a déclenché une explosion de froid (les armes qu'il emportait avec lui réagissant différemment en Irfinn et en Erfen). Il s'est retrouvé gelé dans la glace, ainsi que son portail, et que les araignées qui l'entouraient. Cette glace n'est pas ordinaire : il est impossible de la briser ou de la faire fondre avec de la simple chaleur.

De façon extraordinaire, cela ne l'a pas tué : son esprit est resté intact sous la glace. Ses pouvoirs, plus puissants dans ce monde que dans le sien, ne lui ont pas permis de s'échapper, mais il peut en revanche agir sur l'esprit des Erfeniens qui s'approchent de lui, en les soumettant à ses désirs. Il a également la possibilité d'octroyer des pouvoirs, ce qu'il fait parfois.

À l'origine, Tanicha n'était peut-être pas aussi mauvais qu'il ne l'est désormais : mais sa prison de glace l'a rendu fou, et désormais, il ne cherche plus vraiment à s'enfuir, juste à faire le mal, à répandre la souffrance pour ne pas être le seul à désespérer.

Henrik et les adeptes :

Table d'Henrik :

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 3
Charisme	2d6

Henrik est un homme de Chölon, faisait partie d'une expédition, comme nos héros. Parti il y a 18 ans, le navire sur lequel il était a sombré en heurtant un récif, à proximité de l'île de glace sur laquelle se trouvent les joueurs. Usant de son Éclat de résistance à la douleur, Henrik a tout fait pour sauver ses compagnons de la noyade dans les eaux glacées : il a malheureusement échoué et y a perdu une main, quelques orteils et le nez, gelés par le froid. En revanche, il a gagné dans l'affaire un Éclat de bouclier.

Une fois remis de ses engelures, Henrik a récupéré un peu de matériel sur le lieu du naufrage, et a également parcouru l'île. Il a finalement choisi de s'établir sur la côte est, endroit le moins dangereux. En effet, le reste de l'île est envahi par des araignées, des loups et des ours.

Henrik espérait la venue d'une expédition de secours, et celle-ci s'est effectivement présentée, un an après, menée par le frère d'Henrik : Jukan. Avant de repartir, Jukan a tenu à explorer l'île, et notamment la zone centrale, dédale de grottes de glace, qu'Henrik n'avait pas osé explorer seul. Dans ces grottes, ils ont découvert le corps gelé de Tanicha. Henrik étant quelqu'un de bon, il a résisté ; Jukan et la plupart de ses hommes en revanche, ont cédé à l'appel de Tanicha et se sont retournés contre les autres.



Suite à cela, une partie des nouveaux adeptes de Tanicha sont repartis des îles de glaces, se dispersant dans le monde pour essayer de répandre le mal en son nom. C'est eux qui payent régulièrement des pirates pour approvisionner ceux qui restent sur les îles de glaces. Jukan et quelques autres ont choisi de rester au plus près de Tanicha, consacrant désormais leur vie à la prière, et lui tenant compagnie dans sa prison de glace.

Hendrik a choisi de rester sur l'île, ne pouvant se résoudre à abandonner son frère. Il ne perd pas espoir de le ramener un jour chez eux.

Henrik est un homme fondamentalement bon : il aidera les joueurs autant que possible si ceux-ci semblent animés de bonnes intentions. En revanche, il se retournera sans pitié contre eux s'ils s'avèrent être de mauvaises personnes, ou s'ils s'en prennent à la meute de loups.

Si les joueurs s'en prennent aux adeptes, il laissera faire, tant qu'ils ne visent pas Jukan.

Notes sur les navires :

Les navires des chantiers navals de Bersalen et Dameren sont mondialement réputés pour leur solidité et leur rapidité. À deux ou trois mats, pouvant atteindre une quarantaine de mètres de long, ils sont les premiers à avoir permis l'ouverture de voies maritimes relativement fiables dans la mer des glaces, réputée dangereuse en raison des vents violents qui la parcourt, des pirates et des icebergs dérivant en nombre.

Le Tribela est l'un des plus célèbres de ces navires. Il est notamment connu pour avoir été le premier à faire un tour complet du continent ouest, permettant de cartographier entièrement celui-ci. Sa capitaine, Denia Dameren, est une femme au caractère bien trempé, qui ne ménage ni son équipage, ni ses passagers. Les aventuriers embarquant avec elle auront intérêt à filer droit, sous peine de finir leur trajet à fond de cale.



ANNEXES

FICHE DE PERSONNAGE

L'ÉCLAT ET L'OMBRE

LE JEU DE RÔLE

NOM: _____
 AGE: _____

ROYAUME: _____
 POINTS DE VIE: _____

COMPÉTENCES

PHYSIQUE

COMBATTRE □□□□
 BOUGER □□□□
 CONSTITUTION □□□□

INTELLIGENCE

FABRIQUER □□□□
 SOIGNER □□□□
 APPRENDRE □□□□

CHARISME

CONVAINCRE □□□□
 SÉDUIRE □□□□
 INTIMIDER □□□□
 DRESSER □□□□

ADRESSE

TIRER □□□□
 MANIPULER □□□□
 SE CACHER □□□□

PERCEPTION

SENSATIONS □□□□
 EMPATHIE □□□□
 INTUITION □□□□

CHANCE

□□□

BONUS / MALUS DE ROYAUME:

ECLAT(S)

ECLAT PRINCIPAL: _____

OMBRE:

□□□□□□□□
 □□□□□□□□

ECLAT DE LA GUILDE: _____

ECLAT DE TANICHA: _____

EQUIPEMENT

RÉCAPITULATIF À DESTINATION DU MAÎTRE DE JEU

GESTION DES ÉCLATS

Éclat commun : le joueur ajoute entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de moins que ce qu'il a ajouté à son dé.

Éclat de la Guilde : le joueur ajoute entre 2 et 6 points à son jet. Il cochera autant de cases d'ombre qu'il aura dépensé.

Éclat de Tanicha : le joueur ajoute entre 2 et 10 points à son jet. Il cochera 1 case d'ombre de plus qu'il aura dépensé.

SEUILS DE DIFFICULTÉ

Difficulté	SD
Facile	5
Moyen	8
Difficile	12
Presque impossible	16

LES HUMAINS NORMAUX

Points de vie	15
Jets de dégâts	1d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES BRIGANDS

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 1
Adresse	2d6 + 1
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES SOLDATS

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6
Armure	2
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6
Charisme	2d6

LES SOLDATS D'ÉLITE

Points de vie	18
Jets de dégâts	2d6 + 3
Armure	3
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 3
Adresse	2d6 + 3
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES MEMBRES DE LA GUILDE DU DOUBLE ÉCLAT

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES ADEPTES DE TANICHA

Points de vie	17
Jets de dégâts	2d6 + 1
Armure	1
Jets de compétences	
Physique	2d6 + 2
Adresse	2d6 + 2
Intelligence	2d6
Perception	2d6 + 1
Charisme	2d6

LES CHIENS

Points de vie	8
Jets de dégâts	1d6 + 1
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES LOUPS

Points de vie	10
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

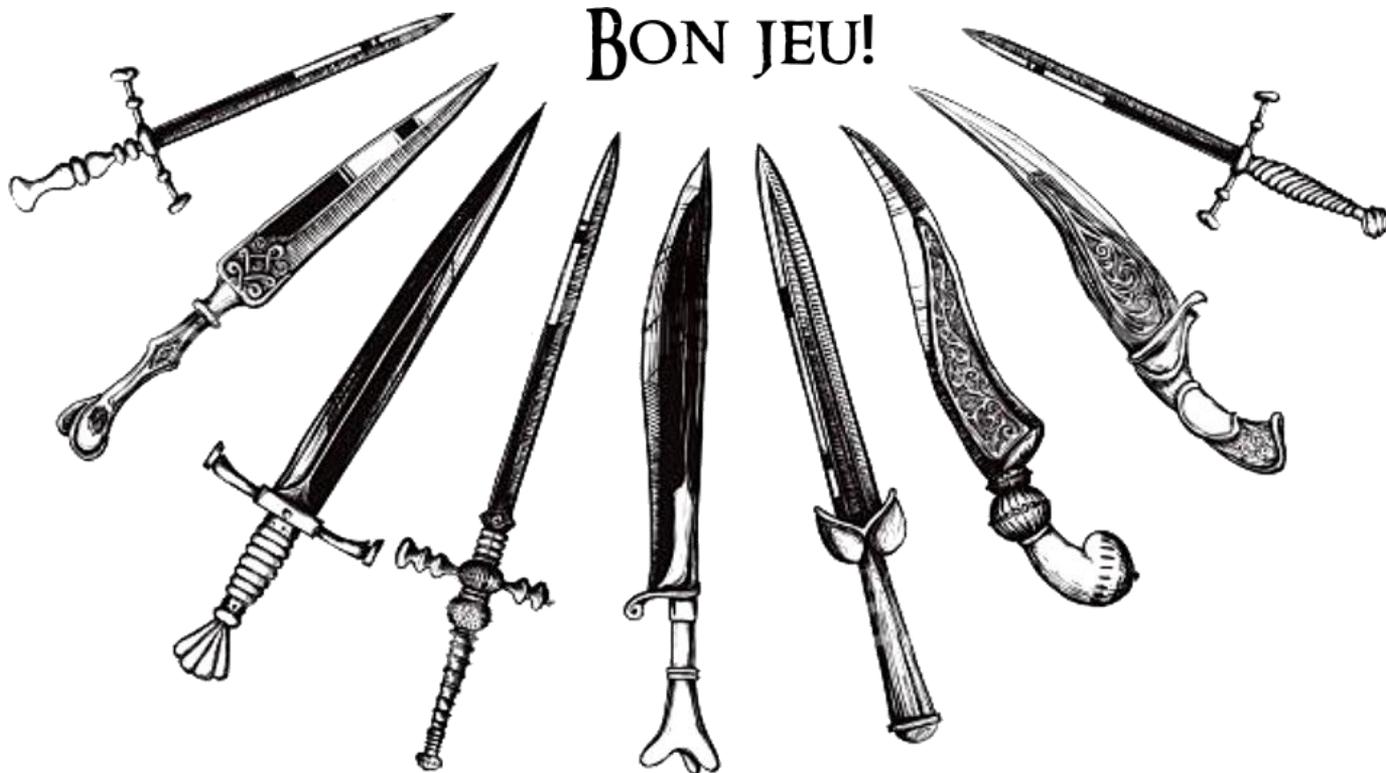
LES OURS

Points de vie	15
Jets de dégâts	2d6
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	2d6
Adresse	2d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

LES ARAIGNÉES DES ILES DE GLACE

Points de vie	3
Jets de dégâts	1d6 + 2
Armure	0
Jets de compétences	
Physique	1d6 + 2
Adresse	3d6
Intelligence	2d6
Perception	2d6

BON JEU!



LA LANGUE COMMUNE, L'EFEN

Dictionnaire complet disponible sur : <http://audreymarinpache.fr>

SUBSTANTIFS :

Tous les noms se terminent au singulier par e

Exemple :

patre, père
matre, mère

ADJECTIFS :

Tous les adjectifs se terminent au singulier par an (prononcer : « ane »)

Exemple :

bhaan, grand
strogan, fort

ADVERBES :

Tous les mots de plusieurs syllabes terminés par la lettre en sont des adverbes (prononcer : « ène »)

Exemple :

bhaen, grandement
strogen, fortement

VERBES :

Tous les infinitifs des verbes se terminent par la lettre er (prononcer : « ère »)

Exemple :

lasker, aimer
trorer, penser

CONSÉQUENCES

IMPORTANTES :

Il résulte de là, que lorsqu'on sait un mot en Efen, on en sait un, deux ou trois qui s'y rattachent naturellement. Ainsi connaissant le mot talker, qui veut dire parler, en supprimant la finale er et la remplaçant par la finale e, on obtient le mot

talke, qui veut dire parole. En remplaçant la finale er par an, on obtient l'adjectif talkan qui signifie oral. Avec la finale en, on obtient l'adverbe talken, qui signifie oralement.

PLURIEL :

On marque le pluriel d'un nom ou d'un adjectif en ajoutant à la fin la lettre s

Exemple :

godan patre : bon père
godans patres : bons pères

GENRE :

Il n'y a pas de genre grammatical.

FÉMININ :

On remplace le e des noms par ie, les an des adjectifs par ian

Exemple :

Beau : vackan
Belle : vackian

CONTRAIRE :

On ajoute nen devant le mot.

Exemple :

Gentil : trevan
Méchante : nentrevian

PRONOMS PERSONNELS :

je : mé
tu : té
il : lé
elle : ké
iel : hé
nous : né
vous : vé
iels : hél

mon/ma : méa
ton/ta : téa
son/sa : héa
notre : néa
votre : véa
leur : héla

VERBES, TEMPS SIMPLES :

En Efen les terminaisons des verbes ne changent ni pour les personnes ni pour les nombres.

TERMINAISONS :

as : présent ;
is : passé ;
os : futur ;
us : conditionnel ;
u ; impératif.

Exemples

verbe être (eser)
je suis = mé eseras
tu es = té eseras
je serai = mé eseros

CHIFFRES

0 : zer
1 : en
2 : des
3 : tres
4 : ques
5 : ces
6 : sies
7 : sets
8 : its
9 : nes
10 : dies
20 : desdies
30 : tresdies
100 : cient
200 : descient
241 : descient quesdies en
1000 : miel



L'AUTRICE

Lorsque j'ai imaginé l'univers de L'éclat et l'ombre, en 2018, c'était pour en faire un jeu de rôle. J'y ai renoncé, car je ne me voyais pas maîtriser. C'est ainsi que je me suis tournée vers l'écriture de romans.

Avec du recul, je pense que c'était pour le mieux : La trilogie L'éclat et l'ombre, la duologie Talam ensuite, ont été parmi les plus belles et les plus intenses expériences de ma vie, m'obligeant à sortir de ma zone de confort, me donnant des opportunités que je n'aurais jamais imaginées.

Cependant, je suis extrêmement heureuse et fière d'arriver aujourd'hui au bout de ce livret de jeu de rôle : c'est un retour aux sources du projet et un nouveau défi pour moi.

En écrivant ces lignes, je suis impatiente de jouer mes premiers scénarios : j'espère que vous serez nombreux à vous laisser tenter également !



Vous pouvez me retrouver sur...

<https://audreymarinpache.fr>

<https://www.instagram.com/audreymarinpache.autrice>

<https://www.facebook.com/audreymarinpacheautrice>

LES ROMANS

UNIVERS L'ÉCLAT ET L'OMBRE

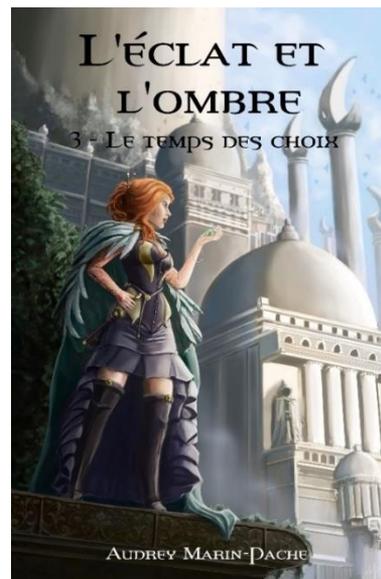


Chaque individu reçoit à la naissance l'éclat, une capacité unique qui diffère pour chacun : Eryn, jeune fille des régions du Nord, a été gratifiée d'un éclat de soin, un des plus puissants que l'on puisse souhaiter.

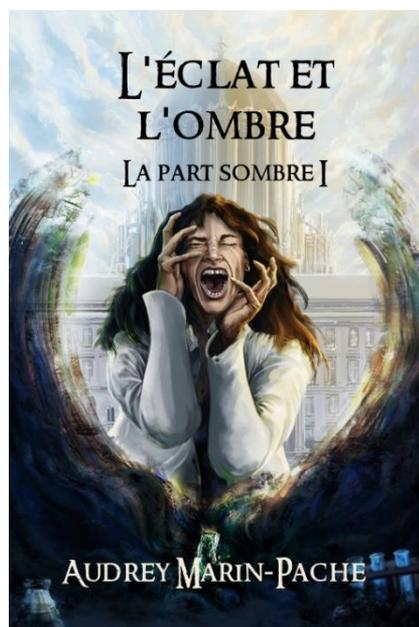
Mais en cette époque troublée, ce talent tient plutôt de la malédiction : depuis l'arrivée au pouvoir du nouveau roi, les jeunes soignants de tout le pays ont tendance à disparaître mystérieusement...



Suite à la trahison de certains membres de sa guilde, Eryn se retrouve isolée. Elle doit désormais faire route vers Areness, espérant retrouver ses compagnons. La jeune soignante devra faire face à des dangers imprévus : des menaces contre le reste de la guilde du double éclat, mais aussi des conflits à l'intérieur de celle-ci...



Disposant désormais d'immenses pouvoirs qu'elle doit apprendre à maîtriser, Eryn fait route vers le royaume de Korlish. Dans cette société matriarcale à la discipline militaire, elle devra trouver sa place. Surtout, elle devra faire des choix : l'avenir des royaumes voisins et des guildes du double éclat est entre ses mains...



500 ans après la trilogie L'éclat et l'ombre, les choses ont bien changé dans le monde de l'Erfen. La technologie a progressé, et la magie de l'éclat est peu à peu oubliée au profit de la science. Aileen, jeune et prometteuse scientifique, est quant à elle persuadée que science et magie peuvent être associées. Chargée de travaux top secrets pour le Kej de Berenia, elle espère mettre au point la technologie qui garantira la victoire contre le royaume voisin de Lupesia, avec lequel la guerre menace. Mais sa vie va être bouleversée, et avec elle, l'avenir de toute la Berenia...

AUTRES ROMANS :

Talam

T1 : La recherche de l'Onya

T2 : Vengeances

Dans le noir

