

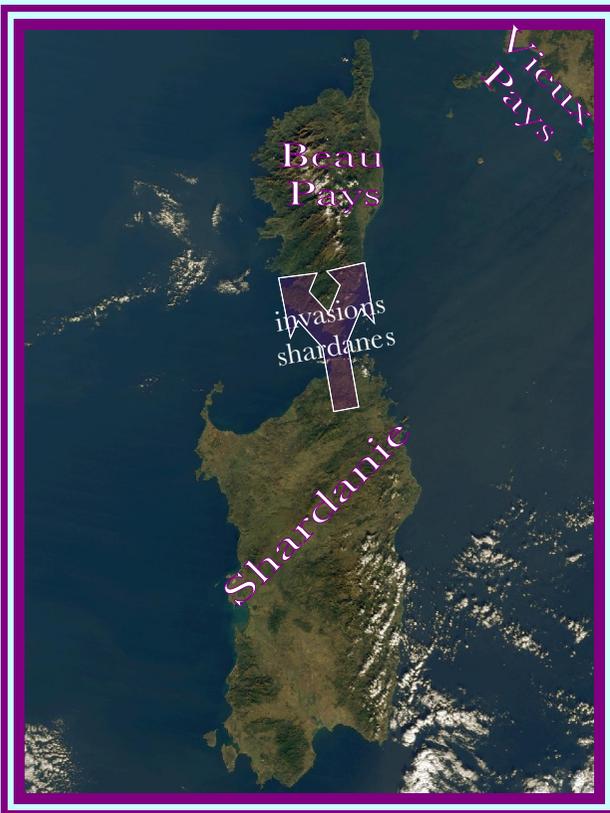
Shardanes

Depuis l'époque où la grande banquise couvrait encore le monde, notre peuple des pierres habite le Beau Pays, où il a développé une culture harmonieuse.

Mais les Shardanes, peuple belliqueux, envahissent notre Beau Pays. Il font partie des Peuples de la Mer, comme ces Tourousha qui ont envahi le Vieux Pays.

Mais nous les appelons Peuple du Métal, car ils en fabriquent des armes, voire certains vêtements de guerre, plutôt que de se contenter d'en faire des bijoux...

Ils rasant les forêts, ils défigurent nos pierres géantes en y sculptant des personnages, et détruisent nos cercles de pierre pour en faire des maisons. Il faut résister !



Création de personnage

Les personnages répartissent 10 points entre Corps, Esprit et Vie. Ils choisissent aussi une affinité : domaine de compétence, type d'animal ou de plante...

Les membres du Peuple des Pierres ont plutôt tendance à avoir des affinités liées à la nature, et le Peuple du Métal des affinités liées à des activités pratiques.

Actions

Pour effectuer une action, un personnage lance un nombre de dés (à six faces) égal à son score de Corps ou Esprit selon que l'action est physique ou mentale.

Le résultat est égal au chiffre le plus haut obtenu sur les dés, auquel on ajoute un bonus selon la meilleure combinaison : +2 pour un double, +3 pour un triple...

Si une affinité s'applique, le personnage peut rajouter 1 dé au jet. Les membres du Peuple des Pierres, grâce à leur lien avec leur île, rajoutent un dé supplémentaire.

Pour qu'une action soit réussie, le résultat doit atteindre un seuil (4 pour facile, 6 pour difficile, 8 pour extraordinaire) ou dépasser le résultat d'un adversaire.

Combat

Un combat est une suite d'oppositions de Corps.

Quand un adversaire en bat un autre, il lui fait perdre un point de Vie. Si son résultat est double du résultat adverse, il perd un point de Vie en plus. Un personnage ne peut blesser à distance que s'il a une arme de tir.

Un Shardane qui manie une arme de métal inflige systématiquement un point de Vie supplémentaire. Seuls les Shardanes bénéficient de ce bonus spécial...

Expérience

Après une aventure épique, un personnage peut s'ajouter un point dans une caractéristique, ou changer un point de caractéristique contre une nouvelle affinité.

Prières

Un personnage peut prier son dieu personnel, lié à son affinité. Cette prière dure environ une heure et nécessite un jet d'Esprit de seuil 6 (ou plus). En cas de réussite, le personnage bénéficie d'un miracle, par exemple :

- Nombre de dés doublés (pour un jet unique)
- Divination, concernant la journée à venir
- Guérison totale de soi-même ou d'un autre
- Se faire obéir de la nature

Aventure : Libération !

Des patrouilles shardanes parcourent l'île pour capturer des cochons sauvages et les enfermer dans des enclos. C'est contraire à la nature ! Il faut libérer les bêtes pour les rendre à leur semi-liberté habituelle...

Chef de patrouille : Sargé C:4d E:3d V:5 A:chasse

Chasseur : C:3d E:2d V:3 A:lance

Note : seul le chef est équipé d'un coutelas de métal. Le matin, il a prié pour avoir la faveur du dieu Turm et pourra doubler l'un de ses jets de combat...

Gardien des enclos : idem Chasseurs

Cochon sauvage : C:2d E:1d V:5 A:nourriture

