



EVIL HAT
PRODUCTIONS

OFF
GUARD
GAMES

500
ANNÉES DE
GEEH

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

AIDES DE JEU

AVERTISSEMENT : ces aides de jeu contiennent l'essentiel des informations nécessaires aux joueurs, ainsi que les éléments utiles à tous, dont le maître de jeu (MJ). Elles omettent les tables ne servant qu'au MJ (génération de mission...), et les descriptions des entités jouées par celui-ci (Élus, Brisés), afin de lui laisser le choix de combien, et quoi, il dévoilera aux autres joueurs. Ce PDF peut donc être distribué aux joueurs sans crainte de divulguer.

CONTENU

- ♦ **LE CYCLE DE JEU**. Un guide unifié résumant toutes les étapes d'un cycle complet (phase de mission et phase de campagne).
- ♦ **LIVRETS** de personnages. 5 types de Spécialistes différents (le Roc, le Toubib, l'Officier, l'Éclaireur & le Sniper), le Bleu et le Soldat.
- ♦ **RÔLES** de Légion. 5 Rôles différents, constituant l'État-major de la Légion : le Commandant, le Second, le Quartier-maître, le Gardien des Chroniques, le Maître des espions.
- ♦ **RÉSUMÉ** du jet d'action, du jet de résistance, des manoeuvres de coopération, et liste du matériel.
- ♦ **DAGUE-EN-CIEL** : critères pour le jet de dernière vague & pour le calcul du score final en fin de campagne.
- ♦ **CULTURES, ORIGINES & CHRONOLOGIE GÉNÉRALE**.

LE CYCLE DE JEU

L'ordre des étapes ci-dessous n'est qu'indicatif. Selon le moment où s'est terminé la précédente session, vous pourriez entamer la nouvelle session à n'importe laquelle des étapes 1 à 8.

1. Phase de mission : SÉLECTION DES MISSIONS

- ◆ Le **MAÎTRE DE JEU** (MJ) présente les 2 ou 3 missions générées à l'État-major de la Légion.
- ◆ Le **COMMANDANT** pose ses questions de renseignement, selon le score de **rens**. Le **MAÎTRE DES ESPIONS** peut poser des questions en plus, s'il a lancé une **commission simple** INTERROGER. Certaines questions seront plus utilement posées après la sélection des missions.
- ◆ Si le Commandant dépense **1 pt de rens**, l'une des 2 ou 3 missions est remplacée par une **mission spéciale** du lieu d'étape. Si le Maître des espions a terminé une **commission à long terme** RECHERCHES, le Commandant peut choisir lui-même (à la place du MJ) de laquelle il s'agit.
- ◆ Le Commandant détermine quelles sont la mission principale et la mission secondaire. S'il y a 3 missions, la 3^e est automatiquement un échec (et les pénalités devront s'appliquer).
- ◆ Le **SECOND** affecte une escouade (complète) et jusqu'à 2 Spécialistes (sauf exception) à chaque mission, et décide qui les commande. Les joueurs choisissent leur personnage, leur paquetage et charges utiles, réinitialisent les points d'armure et de bouclier et les emplois des actions de Spécialiste.
- ◆ Le **QUARTIER-MAÎTRE** (QM) peut dépenser des **ressources consommables** pour améliorer les chances des jets d'engagement et munir tous les personnages de matériel supplémentaire.
- ◆ Le Commandant peut dépenser des pts de **rens** pour améliorer les chances des jets d'engagement.
- ◆ Le Second réunit les dés et **fait le jet d'engagement pour la mission principale**.

1. Phase de mission : MISSIONS

- ◆ **JOUEZ LA MISSION PRINCIPALE**. Les **PJs** (Spécialistes, Soldats et Bleus) survivants gagnent des points d'expérience (px) selon les critères indiqués au dos de leur livret spécifique.
- ◆ **MISSION SECONDAIRE** : le **SECOND** fait un **jet d'engagement** qui décide du déroulement de la mission. Les **Spécialistes** participants, et eux seuls, gagnent 2 px, quel qu'en soit le résultat.

2. Phase de mission : COMPTABILITÉ

- ◆ Le **COMMANDANT** applique les *récompenses ou pénalités* des missions (principale, secondaire, et éventuellement 3^e mission, automatiquement un échec) pour la **pression**, le **temps** et le **rens**.
- ◆ Le **SECOND** applique les *récompenses ou pénalités* des missions au **moral** (la Légion perd par ailleurs **-1 moral** par Légionnaire tué ou disparu). Il rappelle aux joueurs de marquer leur expérience. Si une mission offre des px supplémentaires, les Spécialistes survivants les appliquent. Puis le Second met à jour les effectifs (pertes et nouveaux membres acquis par récompenses de mission) ; si la Légion a moins de 2 spécialistes ou 15 membres d'escouades en vie, elle a échoué et le jeu est perdu.
- ◆ Le **QUARTIER-MAÎTRE** applique les *récompenses ou pénalités* des missions aux **réserves** et aux **ressources**. Si la Légion doit perdre des réserves mais n'en a pas, le Second marque **-1 pt de moral**.
- ◆ Si une mission donne un bonus en **points** (de score final), ou des **reliques**, le MJ ou le **GARDIEN DES CHRONIQUES** l'inscrit sur la feuille réservée à Dague-en-ciel (en fin des aides de jeu).

4. Phase de mission : RETOUR AU CAMP

- ◆ Le MJ (ou le **GARDIEN DES CHRONIQUES** si ce rôle est rempli) choisit une courte scène de Retour au camp à jouer quand les Légionnaires rentrent de mission ; le choix dépend du score de **moral** (voir page 250 des règles ou liste en fin des aides de jeu).

5. Phase de campagne : LE TEMPS PASSE

- ◆ **SI 4 LÉGIONNAIRES OU PLUS SONT MORTS** depuis la dernière narration, le **GARDIEN** raconte un extrait des Chroniques concernant l'Histoire de la Légion. Voir page 146.
- ◆ Le **COMMANDANT** ajoute **+1 pression** et **+1 temps**.
- ◆ Le **QUARTIER-MAÎTRE** dépense 1 utilisation de **provisions** pour nourrir la Légion. S'il n'y a plus de provisions, le **SECOND** doit réduire le **moral** de **-2 pts**.

6. Phase de campagne : ACTIONS DE CAMPAGNE

- ◆ Le **QUARTIER-MAÎTRE** décide des **actions de campagne** (AdC), après discussion avec les autres rôles (2 AdC si le moral est de 8-10, 1 si moral de 4-7, aucune si moral de 0-3). Il peut dépenser des **réserves** pour donner un **coup de pouce** aux AdC (voir p. 136-138) ou en obtenir en plus. Les AdC sont de 5 types différents : 1. ACQUÉRIR des ressources. 2. QUARTIER LIBRE. 3. RECRUTEMENT. 4. REPOS & RÉCUPÉRATION. 5. PROJET À LONG TERME (PLT).

Les **Ouvriers** peuvent initier ou continuer des PLT (1 segment), gratuitement. Les **Alchimistes** travaillent sur des ACQUISITIONS ou des PLT d'Alchimie, gratuitement. Le QM met à jour le statut des Alchimistes, des **Miséricordes** et des Ouvriers.

- ◆ Le **MAÎTRE DES ESPIONS** attribue des **commissions** à ses espions :
 1. **Commissions simples** : RÉCUPÉRER, INTERROGER, CHANTAGE, ASSISTANCE.
 2. **Commissions à long terme** : VALORISER, ÉTENDRE LE RÉSEAU, POSE DE PIÈGE, EMBAUCHE, RECHERCHES.

7. Phase de campagne : LA LÉGION AVANCE

- ◆ (**PHASE OPTIONNELLE**). Le **COMMANDANT** décide si la Légion doit avancer. Si oui :
 - Le Commandant **fait un jet de pression**. Le **QM** dépense des **chevaux** pour réduire la **pression**.
 - Le Commandant ajoute des segments à l'horloge du **temps** en cours, selon le résultat du jet de pression : **1-3** : +1 segment ; **4/5** : +2 ; **6** : 3 ; **CRITIQUE** : 5.
 - Le Commandant remet la **pression** à zéro.
- ◆ Si l'une des horloges de **temps** est terminée, le MJ choisit un avancement pour les Brisés de la Campagne. Si les trois horloges sont terminées, la Légion a échoué et le jeu est perdu.

8. Phase de campagne : GÉNÉRATION DE MISSIONS

- ◆ Le **COMMANDANT** choisit le type de missions à privilégier et en informe le MJ.
- ◆ Le MJ génère deux ou trois missions, soit en utilisant les tableaux de génération aléatoire de missions, soit en tenant compte du déroulement de la campagne, en s'inspirant des tableaux.
- ◆ Si le **MAÎTRE DES ESPIONS** a terminé une **commission à long terme** VALORISATION, l'une des missions sera obligatoirement du type privilégié par le Commandant, et le MJ rajoutera +1 au dé aux jets de récompenses et de pénalités pendant la génération d'une mission de ce type.

9. RETOUR À LA PHASE 1.

ACTIONS

◆ **ANCRER** est l'action de spécialiste du Roc. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

ACTION DE SPECIALISTE

ANCRER est l'action résultant de l'entraînement du Roc. Contrairement aux autres actions, elle ne demande pas de jet, mais vous donne droit à un nombre d'emplois par mission égal à son rang. Chaque emploi d'**ANCRER** vous permet de combattre comme si vous étiez un petit groupe à vous tout seul. Vous pouvez affronter des groupes de morts-vivants inférieurs sans perte d'effet.

PROGRESSION DU ROC

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé votre escouade par votre puissance ou votre force morale.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

LE ROC

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Éluë et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées de morts-vivants du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alik, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonie, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

ACTIONS

◆ **OPÉRER** est l'action de spécialiste du Toubib. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

ACTION DE SPECIALISTE

OPÉRER est l'action résultant de l'entraînement du Toubib. Contrairement aux autres actions, elle ne demande pas de jet, mais vous donne droit à un nombre d'emplois par mission égal à son rang. Chaque emploi d'**OPÉRER** vous permet de traiter un soldat pour qu'il puisse ignorer ses pénalités de blessures la durée d'une scène. Même si un soldat est hors de combat, vous pouvez le remettre sur pied. Une blessure de niveau 4 reste cependant mortelle.

PROGRESSION DU TOUBIB

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé votre escouade par le biais de vos connaissances médicales ou de votre soutien émotionnel.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

LE TOUBIB

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Éluë et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées de morts-vivants du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alik, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonie, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

TOUBIB

NOM

NOTES :

STRESS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TRAUMA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

SÉQUELLES : HANTÉ – INCONSCIENT – INSENSIBLE – INSTABLE – OBSÉDÉ – PARANOÏAQUE – TENDRE – VICIEUX

CORRUPTION

□ □ □ □ □ □

SOUILLURE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

STIGMATES : ANATHÈME – FAIM – MIASMES – MUTATION – PARASITE – PUTRÉFACTION – RAGE – VISIONS

BLESSURES

4			MORT
3	□ □ □		BESOIN D'AIDE
2		□ □	- 1 DÉ
1		□	EFFET RÉDUIT

ARMURE

○

ARMURE LOURDE

○

BOUCLIER

○

ARMURE SPÉCIALE

○

EMPLOIS D'OPÉRER

○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

ORIGINES

DÉTAIL :

TRAITS BARTANS

- ◆ CHALEUREUX : +1 sympathiser (max 2).
- ◆ PIEUX : toujours muni d'un reliquaie.
- ◆ STOÏQUE : +1d aux jets de résistance de prouesse.
- ◆ ÉDUQUÉ : +1 rechercher (max 2).

TRAITS ZEMYATIS

- ◆ CORIACE : ignore pénalités de blessures de niveau 1.
- ◆ TÊMÉRAIRE : +1d pour résister après les actions désespérées.
- ◆ LOYAL : +1d aux jets d'actions de groupe.
- ◆ OBSTINÉ : +1d aux jets de résistance de détermination.

TRAITS ORITES

- ◆ NOBLE : coup de ponce à votre profit sur les actions de campagne.
- ◆ INFLUENT : +1 influencer (max 3).
- ◆ VENGEUR : efficace si pénalisé par une blessure.
- ◆ STRICT : +1 discipliner (max 2).

TRAITS PANYARS

- ◆ ARTISAN : augmente le rang max de bricoler à 4.
- ◆ VOYAGEUR : rapide et silencieux même avec un paquetage standard.
- ◆ RUSÉ : +1d aux jets de résistance de perspicacité.
- ◆ MARQUÉ : +2d à la résistance contre la corruption.

CAPACITES SPECIALES

- ◆ ATTACHÉ : vous pouvez être affecté à n'importe quelle mission, même au-delà de la limite habituelle du nombre de Spécialistes. Vous gagnez gratuitement cette capacité à la promotion ou création d'un Toubib.
- ◆ PREMIERS SOINS : dépensez l'un de vos tonifiants pour éliminer une blessure de niveau 1 adaptée sur n'importe quelle personne en cours de mission.
- ◆ PAS AUJOURD'HUI : dépensez un emploi d'opérer sur un Légionnaire ayant subi une blessure de niveau 4 au cours d'une mission. Vous devez agir très rapidement, avant qu'il ne décède. Vous traitez la victime et réduisez sa blessure au niveau 3.
- ◆ DOCTEUR MIRACLE : dépensez l'un de vos tonifiants pour conférer à quelqu'un de l'efficacité pour une action physique.
- ◆ INFIRMERIE DE CAMPAGNE : en fin de mission, dépensez vos emplois restants d'OPÉRER pour cocher 1 case de guérison sur une blessure de niveau 2 ou 3 d'un Légionnaire, 1 fois par sujet.
- ◆ CHIMISTE : vous maîtrisez la médecine alchimique orite. Vous êtes muni d'une bandoulière alchimique à chaque mission.
- ◆ SOUTIEN MORAL : vous savez entretenir le moral des troupes. 1 fois par mission, si vous racontez une histoire drôle, personnelle ou riche de sens, tous vos auditeurs peuvent effacer 1 stress.
- ◆ ÉLITE : vous maîtrisez 2 actions (max. rang 4).
- ◆ ENDURCI : vous pouvez cocher 2 cases de stress en plus.
- ◆ SURVIVANT : vous pouvez subir +1 trauma avant de mourir.
- ◆ VÉTÉRAN : sélectionnez une capacité spéciale provenant d'une autre source (deux maximum).

PERSPICACITE

◆	◆	◆	OPÉRER
◆	◆	◆	RECHERCHER
◆	◆	◆	BRICOLER
◆	◆	◆	RECONNAÎTRE

PROUESSE

◆	◆	◆	PARCOURIR
◆	◆	◆	TIRER
◆	◆	◆	COMBATTRE
◆	◆	◆	DÉMOLIR

DETERMINATION

◆	◆	◆	SYMPATHISER
◆	◆	◆	DISCIPLINER
◆	◆	◆	DIRIGER
◆	◆	◆	INFLUENCER

SPECIALISTE

◆	◆	◆	ANCRER
◆	◆	◆	CONTACTS
◆	◆	◆	PLANQUES
◆	◆	◆	TISSER
◆	◆	◆	TRIPES
◆	◆	◆	VISER

PAQUETAGE : LÉGER, STANDARD ou LOURD + 2 charges utiles

Les objets en gras sont de qualité.

LÉGER

Rapide & discret. Tout ce matériel :

Kit de soins de qualité ○ ○ ○

Tonifiants ○

Symbole sacré de la miséricorde

Marque de la Déesse guérisseuse

STANDARD

Tout le matériel léger et...

Pistolet de qualité

& Munitions ○ ○ ○ ○ ○

Armure

Tonifiants ○

LOURD

Plus lent. Tout le matériel standard et...

Tonifiants ○

Tonifiants ○

CHARGE UTILE. Rajoutez deux cases de charge utile à votre paquetage.

- Arme à une main
- Bouclier
- Rations ○ ○ ○ ○ ○
- Kit de réparation
- Bandoulière ○ ○ ○
- Vêtements d'hiver
- Livres & parchemins ○ ○
- Foudre noire ○ ○ ○
- Huile ○ ○ ○
- Reliquaire ○ ○ ○

ACTIONS

◆ **CONTACTS** est l'action de spécialiste de l'officier. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

ACTION DE SPECIALISTE

CONTACTS est l'action résultant de l'entraînement de l'Officier. Elle donne droit à un nombre d'emplois par mission égal à son rang, qui permettent d'acquérir des ressources pour l'escouade via un flashback. Un jet de chance avec **INFLUENCER** détermine la qualité de la ressource obtenue. Des emplois supplémentaires de **CONTACTS** peuvent améliorer la qualité. Ces ressources sont temporaires ou prêtées et ne seront plus disponibles après la fin de la mission.

PROGRESSION DE L'OFFICIER

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé votre escouade en faisant respecter la discipline ou en faisant preuve d'un sens aigu de la planification stratégique.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

L'OFFICIER

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Élué et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées de morts-vivants du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alika, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonica, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

OFFICIER

NOM

NOTES :

STRESS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TRAUMA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

SÉQUELLES : HANTÉ – INCONSCIENT – INSENSIBLE – INSTABLE – OBSÉDÉ – PARANOÏAQUE – TENDRE – VICIEUX

CORRUPTION

□ □ □ □ □ □

SOUILLURE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

STIGMATES : ANATHÈME – FAIM – MIASMES – MUTATION – PARASITE – PUTRÉFACTION – RAGE – VISIONS

BLESSURES

4		MORT
3	□ □ □	BESOIN D'AIDE
2	□ □	- 1 DÉ
1	□	EFFET RÉDUIT

ARMURE ○

ARMURE LOURDE ○

BOUCLIER ○

ARMURE SPÉCIALE ○

EMPLOIS DE CONTACTS ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○

ORIGINES

DÉTAIL :

TRAITS BARTANS

- ◆ CHALEUREUX : +1 sympathiser (max 2).
- ◆ PIEUX : toujours muni d'un reliquaie.
- ◆ STOÏQUE : +1d aux jets de résistance de prouesse.
- ◆ ÉDUQUÉ : +1 rechercher (max 2).

TRAITS ZEMYATIS

- ◆ CORIACE : ignore pénalités de blessures de niveau 1.
- ◆ TÉMÉRAIRE : +1d pour résister après les actions désespérées.
- ◆ LOYAL : +1d aux jets d'actions de groupe.
- ◆ OBSTINÉ : +1d aux jets de résistance de détermination.

TRAITS ORITES

- ◆ NOBLE : coup de ponce à votre profit sur les actions de campagne.
- ◆ INFLUENT : +1 influencer (max 3).
- ◆ VENGEUR : efficace si pénalisé par une blessure.
- ◆ STRICT : +1 discipliner (max 2).

TRAITS PANYARS

- ◆ ARTISAN : augmente le rang max de bricoler à 4.
- ◆ VOYAGEUR : rapide et silencieux même avec un paquetage standard.
- ◆ RUSÉ : +1d aux jets de résistance de perspicacité.
- ◆ MARQUÉ : +2d à la résistance contre la corruption.

CAPACITES SPECIALES

- ◆ TACTICIEN : vous anticipez des problèmes que les autres ne verraient jamais venir. Lorsque vous menez une action de groupe, vous subissez au max. 1 stress.
- ◆ COMMANDER DE L'AVANT : quand vous menez une action de groupe, vous pouvez changer votre échelle d'un niveau vers le haut ou vers le bas (par ex., un petit groupe est considéré comme un groupe moyen ou comme un seul individu). Si l'action de groupe est au combat, les 6 obtenus sur différents jets comptent pour un CRITIQUE.
- ◆ SOUTIEN LOGISTIQUE : dépensez un emploi de contacts pour aider un camarade. Il obtient +1 dé de bonus supplémentaire (soit +2 dés de bonus en tout). Dites comment vos préparatifs ou votre matériel ont aidé face à la menace ou à l'obstacle.
- ◆ LA MISSION AVANT TOUT : ajoutez cette condition pour gagner de l'expérience à la liste « à la fin de la mission » : Si quelqu'un sous votre commandement a trouvé la mort.
- ◆ OBÉISSANCE AVEUGLE : un membre d'escouade PNJ se sacrifie en suivant vos ordres. Il meurt en absorbant les blessures que vous ou un autre Spécialiste auriez dû subir sur une attaque. Rappel : la Légion subit -1 moral chaque fois qu'un soldat meurt.
- ◆ STRATÈGE : vous gagnez +1 dé à votre jet d'influencer quand vous acquérez du matériel pour une mission par l'action contacts. Vous obtenez aussi +1 dé sur les jets d'engagement.
- ◆ ÉCOLE D'OFFICIERS : vous avez étudié des domaines relativement obscurs. Gagnez +1 dé si vous recueillez des informations via rechercher et si vous résistez avec votre perspicacité.
- ◆ ÉLITE : vous maîtrisez 2 actions (max. rang 4).
- ◆ ENDURCI : vous pouvez cocher 2 cases de stress en plus.
- ◆ SURVIVANT : vous pouvez subir +1 trauma avant de mourir.
- ◆ VÉTÉRAN : sélectionnez une capacité spéciale provenant d'une autre source (deux maximum).

PERSPICACITÉ

+1 RÉSIST. ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 CONTACTS
 RECHERCHER
 BRICOLER
 RECONNAÎTRE

PROUESSE

+1 RÉSIST. ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 PARCOURIR
 TIRER
 COMBATTRE
 DÉMOLIR

DETERMINATION

+1 RÉSIST. ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 SYMPATHISER
 DISCIPLINER
 DIRIGER
 INFLUENCER

SPECIALISTE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ANCRER
 OPÉRER
 PLANQUES
 TISSER
 TRIPES
 VISER

PAQUETAGE : LÉGER, STANDARD ou LOURD + 2 charges utiles

Les objets en gras sont de qualité.

□ LÉGER

Rapide & discret. Tout ce matériel :

Pistolet à signaux ○ ○ ○ ○

Armure de qualité

□ Cape ornée ○ ○ ○ ○

□ STANDARD

Tout le matériel léger et...

Article de luxe

□ Bouclier de qualité - OU -

□ & Pistolet de qualité Munitions ○ ○ ○ ○ ○

□ LOURD

Plus lent. Tout le matériel standard et...

Étendard de bataille

Armure lourde de qualité remplace toute armure

CHARGE UTILE. Rajoutez deux cases de charge utile à votre paquetage.

□ Arme de mêlée □ Bouclier □ Rations ○ ○ ○ ○ ○ □ □
 □ Arme lourde □ Vêtements d'hiver □ Cartes & boussole □ □
 □ □ Foudre noire ○ ○ ○ □ Huile ○ ○ ○ □ Longue-vue □ □ Reliquaire ○ ○ ○

ACTIONS

◆ **PLANQUES** est l'action de spécialiste de l'Éclaireur. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

ACTION DE SPECIALISTE

PLANQUES est l'action résultant de l'entraînement de l'Éclaireur. Contrairement aux autres actions, elle ne demande pas de jet, mais vous donne droit à un nombre d'emplois par mission égal à son rang. Chaque emploi de **PLANQUES** vous permet de trouver un abri sûr, ou vous fournit l'équivalent d'une charge utile de matériel ou de rations pour chaque membre de l'escouade.

PROGRESSION DE L'ECLAIREUR

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé votre escouade par votre discrétion ou votre prévoyance.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

L'ECLAIREUR

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Éluie et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées de morts-vivants du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alik, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonie, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

ECLAIREUR

NOM

NOTES :

STRESS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TRAUMA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

SÉQUELLES : HANTÉ – INCONSCIENT – INSENSIBLE – INSTABLE – OBSÉDÉ – PARANOÏAQUE – TENDRE – VICIEUX

CORRUPTION

□ □ □ □ □ □

SOUILLURE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

STIGMATES : ANATHÈME – FAIM – MIASMES – MUTATION – PARASITE – PUTRÉFACTION – RAGE – VISIONS

BLESSURES

4			MORT
3	□ □ □		BESOIN D'AIDE
2		□ □	- 1 DÉ
1		□	EFFET RÉDUIT

ARMURE ○

ARMURE LOURDE ○

BOUCLIER ○

ARMURE SPÉCIALE ○

EMPLOIS DE PLANQUES ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○

ORIGINES

DÉTAIL :

TRAITS BARTANS

- ◆ CHALEUREUX : +1 sympathiser (max 2).
- ◆ PIEUX : toujours muni d'un reliquaie.
- ◆ STOÏQUE : +1d aux jets de résistance de prouesse.
- ◆ ÉDUQUÉ : +1 rechercher (max 2).

TRAITS ZEMYATIS

- ◆ CORIACE : ignore pénalités de blessures de niveau 1.
- ◆ TÉMÉRAIRE : +1d pour résister après les actions désespérées.
- ◆ LOYAL : +1d aux jets d'actions de groupe.
- ◆ OBSTINÉ : +1d aux jets de résistance de détermination.

TRAITS ORITES

- ◆ NOBLE : coup de ponce à votre profit sur les actions de campagne.
- ◆ INFLUENT : +1 influencer (max 3).
- ◆ VENGEUR : efficace si pénalisé par une blessure.
- ◆ STRICT : +1 discipliner (max 2).

TRAITS PANYARS

- ◆ ARTISAN : augmente le rang max de bricoler à 4.
- ◆ VOYAGEUR : rapide et silencieux même avec un paquetage standard.
- ◆ RUSÉ : +1d aux jets de résistance de perspicacité.
- ◆ MARQUÉ : +2d à la résistance contre la corruption.

CAPACITES SPECIALES

- ◆ SPECTRAL : vous pouvez dépenser des emplois de planques en tant qu'armure spéciale contre les pièges ou la détection.
- ◆ GRÂCE FÉLINE : si vous êtes rapide et ne portez aucune armure, toutes les blessures que vous subissez sont inférieures d'un niveau au départ. Par ailleurs, vous êtes également considéré comme portant un équipement de qualité pour le calcul de votre niveau de menace.
- ◆ COMME LE VENT : chaque fois que la question de savoir qui agit le premier est soulevée, la réponse est : vous. Vous gagnez aussi +1 dé lorsque vous résistez à des attaques avec votre prouesse.
- ◆ INFILTRÉ : lorsque vous recueillez des informations par le biais de l'observation clandestine, ou tentez de contourner des pièges ou des mesures de sécurité, vous gagnez en efficacité.
- ◆ SIXIÈME SENS : vous êtes toujours conscient de la présence de morts-vivants aux alentours, et savez toujours quel est le niveau de la menace la plus élevée dans la zone. Vous pouvez recueillir des informations sur ces menaces avec votre détermination.
- ◆ TOUJOURS PRÊT : si vous tombez dans une embuscade, vos flashbacks coûtent 0 stress, et vous êtes efficace sur toutes vos actions déclenchées durant ces flashbacks. Vous subissez également un niveau de blessure de moins sur les missions secondaires.
- ◆ TROMPE-LA-MORT : lorsque vous tentez un jet désespéré, vous gagnez +1 dé.
- ◆ ÉLITE : vous maîtrisez 2 actions (max. rang 4).
- ◆ ENDURCI : vous pouvez cocher 2 cases de stress en plus.
- ◆ SURVIVANT : vous pouvez subir +1 trauma avant de mourir.
- ◆ VÉTÉRAN : sélectionnez une capacité spéciale provenant d'une autre source (deux maximum).

PERSPICACITE

◆	◆	◆	PLANQUES
◆	◆	◆	RECHERCHER
◆	◆	◆	BRICOLER
◆	◆	◆	RECONNAÎTRE

PROUESSE

◆	◆	◆	PARCOURIR
◆	◆	◆	TIRER
◆	◆	◆	COMBATTRE
◆	◆	◆	DÉMOLIR

DETERMINATION

◆	◆	◆	SYMPATHISER
◆	◆	◆	DISCIPLINER
◆	◆	◆	DIRIGER
◆	◆	◆	INFLUENCER

SPECIALISTE

◆	◆	◆	ANCRER
◆	◆	◆	CONTACTS
◆	◆	◆	OPÉRER
◆	◆	◆	TISSER
◆	◆	◆	TRIPES
◆	◆	◆	VISER

PAQUETAGE : LÉGER, STANDARD ou LOURD + 2 charges utiles

Les objets en gras sont de qualité.

□ LÉGER

Rapide & discret. Tout ce matériel :

Cartes & boussoles de qualité

Arc et flèches de qualité

Flèches noires ○○○

□ STANDARD

Tout le matériel léger et...

Kit d'escalade

Lentilles de qualité

Reliquaire de qualité ○○○

□ LOURD

Plus lent. Tout le matériel standard et...

Matériel de camouflage

Armure de qualité

CHARGE UTILE. Rajoutez deux cases de charge utile à votre paquetage.

□ Arme de mêlée	□ Pistolet	□ Rations ○○○○○	□ □
□ Arme lourde	□ Munitions ○○○○○	□ Vêtements d'hiver	□ □
□ □ Foudre noire ○○○	□ Huile ○○○	□ Kit de soldat	□ □ Reliquaire ○○○

ACTIONS

◆ **VISER** est l'action de spécialiste du Sniper. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

ACTION DE SPECIALISTE

VISER est l'action résultant de l'entraînement du Sniper. Contrairement aux autres actions, elle ne demande pas de jet, mais vous donne droit à un nombre d'emplois par mission égal à son rang. Chaque emploi de **VISER** augmente le degré d'effet de votre tir, au taux de un pour un. Cela peut permettre de parfois neutraliser un ennemi massif et dangereux en un seul tir.

PROGRESSION DU SNIPER

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé votre escouade par votre sens aigu de l'observation ou des tirs décisifs.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

LE SNIPER

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Éluie et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées mortes-vivantes du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alik, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonie, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

ACTIONS

◆ Les Bleus n'ont pas d'action de spécialiste. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

ACTION DE SPECIALISTE

En tant que Bleu, vous débutez sans action de spécialiste. Quand vous obtiendrez votre premier avancement de livret, vous **devrez prendre** la capacité spéciale *Plus jamais un Bleu*, et vous serez alors promu, ce qui vous donnera un rang dans l'action de spécialiste du Soldat (**TRIPES**) et l'une des capacités spéciales du Soldat.

PROGRESSION DU BLEU

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé l'escouade en ne gênant personne ou en survivant contre toute attente.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

LE BLEU

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Éluë et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées mortes-vivantes du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alik, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonie, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

BLEU

NOM

NOTES :

STRESS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TRAUMA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

SÉQUELLES : HANTÉ – INCONSCIENT – INSENSIBLE – INSTABLE – OBSÉDÉ – PARANOÏAQUE – TENDRE – VICIEUX

CORRUPTION

□ □ □ □ □ □

SOUILLURE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

STIGMATES : ANATHÈME – FAIM – MIASMES – MUTATION – PARASITE – PUTRÉFACTION – RAGE – VISIONS

BLESSURES

4		MORT
3	□ □ □	BESOIN D'AIDE
2	□ □	- 1 DÉ
1	□	EFFET RÉDUIT

ARMURE

○

ARMURE LOURDE

○

BOUCLIER

○

ARMURE SPÉCIALE

○

○○○○○

○○○○○

ORIGINES

DÉTAIL :

TRAITS BARTANS

- ◆ CHALEUREUX : +1 sympathiser (max 2).
- ◆ PIEUX : toujours muni d'un reliquaie.
- ◆ STOÏQUE : +1d aux jets de résistance de prouesse.
- ◆ ÉDUQUÉ : +1 rechercher (max 2).

TRAITS ZEMYATIS

- ◆ CORIACE : ignore pénalités de blessures de niveau 1.
- ◆ TÉMÉRAIRE : +1d pour résister après les actions désespérées.
- ◆ LOYAL : +1d aux jets d'actions de groupe.
- ◆ OBSTINÉ : +1d aux jets de résistance de détermination.

TRAITS ORITES

- ◆ NOBLE : coup de pouce à votre profit sur les actions de campagne.
- ◆ INFLUENT : +1 influencer (max 3).
- ◆ VENGEUR : efficace si pénalisé par une blessure.
- ◆ STRICT : +1 discipliner (max 2).

TRAITS PANYARS

- ◆ ARTISAN : augmente le rang max de bricoler à 4.
- ◆ VOYAGEUR : rapide et silencieux même avec un paquetage standard.
- ◆ RUSÉ : +1d aux jets de résistance de perspicacité.
- ◆ MARQUÉ : +2d à la résistance contre la corruption.

CAPACITES SPECIALES

ATTENTION : Les capacités spéciales marquées (B) ne peuvent pas être choisies comme avancements de Vétéran (par d'autres livrets).

- ◆ UNE CHANCE DE TOUS LES DIABLES (B) : vous gagnez +1 dé sur tous vos jets de résistance.
- ◆ ... JUSQU'AU BOUT DES ONGLES : vous débutez avec tous vos traits d'origines. Si cette capacité est sélectionnée comme avancement de Vétéran, il doit s'agir du 1er choisi à la création du personnage.
- ◆ COUPS DURS (B) : marquez 2 points d'expérience dans n'importe quelle catégorie à la fin de la mission si vous avez subi une blessure de niveau 2 ou plus.
- ◆ RIEN QU'UN MÔME (B) : lorsque quelqu'un subit une blessure en vous protégeant, il gagne 1 point d'expérience. Quand vous êtes promu, remplacez Rien qu'un môme par une seconde capacité spéciale de votre nouveau livret de personnage.
- ◆ EN SORTIR VIVANT (B) : vous pouvez subir un 1 trauma supplémentaire avant de mourir.
- ◆ CUISINE MAISON (B) : si une mission s'étale sur plusieurs jours, utilisez votre nourriture fraîche. Décrivez ce que vous cuisinez. Tous les PJs qui participent au festin éliminent 1 stress.
- ◆ TOUCHE-À-TOU (B) : augmentez deux de vos valeurs d'actions de 0 à 1.
- ◆ PLUS JAMAIS UN BLEU : vous êtes promu ! Vous devenez un Soldat. Vous gagnez une capacité spéciale et un rang en tripes. Vous devez obligatoirement sélectionner cette capacité comme 1^{er} avancement de livret. Elle ne peut pas être choisie ni comme avancement de Vétéran ni comme capacité initiale.

PERSPICACITE

+1 RÉSIST.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 RECHERCHER
 BRICOLER
 RECONNAÎTRE

PROUESSE

+1 RÉSIST.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 PARCOURIR
 TIRER
 COMBATTRE
 DÉMOLIR

DETERMINATION

+1 RÉSIST.

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 SYMPATHISER
 DISCIPLINER
 DIRIGER
 INFLUENCER

SPECIALISTE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆
 CONTACTS
 OPÉRER
 PLANQUES
 TISSER
 TRIPES
 VISER

PAQUETAGE : LÉGER, STANDARD ou LOURD + 2 charges utiles

Les objets en gras sont de qualité.

LÉGER

Rapide & discret. Tout ce matériel :
 Espoir naïf
 Souvenir du pays
 Kit de soldat
 Mousqueton
 & Munitions ○○○○○

STANDARD

Tout le matériel léger et...
 Arme de famille
 Tentes et matériel de campement
 - OU -
 Kit de cuisine
 & Nourriture fraîche

LOURD

Plus lent. Tout le matériel standard et...
 Armure
 Bouclier

CHARGE UTILE. Rajoutez deux cases de charge utile à votre paquetage.

□ Arme de mêlée □ Bouclier □ Rations ○○○○○ □ □
 □ Arme lourde □ Vêtements d'hiver □ Kit de soins □ □
 □ □ Foudre noire ○○○ □ Huile ○○○ □ Kit d'escalade □ □ Reliquaire ○○○

ACTIONS

◆ **TRIPES** est l'action de spécialiste du soldat. Pour plus de détails, se référer à la section *Action de Spécialiste* ci-dessous.

◆ **BRICOLER** une solution mécanique ; désactiver, réparer ou créer un mécanisme ; désamorcer un piège ; forcer une serrure ; fortifier un lieu ; réparer un engin de siège.

◆ **COMBATTRE** un adversaire au corps-à-corps ; attaquer une position ; se bagarrer et lutter ; tirer au pistolet à courte distance.

◆ **DÉMOLIR** un lieu, un objet ou un obstacle par la force brute ou le sabotage minutieux ; semer le chaos et faire diversion ; percer des défenses par la force ; utiliser, lancer ou poser des explosifs alchimiques ; servir un engin de siège.

◆ **DIRIGER** une escouade pour agir ; se faire entendre dans le chaos ; coordonner un tir groupé sur une cible.

◆ **DISCIPLINER** un autre soldat ; imposer l'obéissance par la force de caractère ; intimider ou menacer.

ACTION DE SPECIALISTE

TRIPES est l'action résultant de l'entraînement du Soldat. Contrairement aux autres actions, elle ne demande pas de jet, mais vous donne droit à un nombre d'emplois par mission égal à son rang. Chaque emploi de vos **TRIPES** vous permet d'ajouter +2 **dés** à l'un de vos jets de résistance. La dépense doit être décidée avant le jet, mais elle peut faire la différence entre la vie et la mort. Vous ne pouvez dépenser ainsi qu'un seul emploi de **TRIPES** pour chaque jet.

PROGRESSION DU SOLDAT

◆ Quand vous lancez une action désespérée, marquez 1 px dans la caractéristique appropriée.

À la fin de chaque mission, marquez 1 px (livret ou caractéristique)...

◆ Si vous avez survécu à la mission.

◆ Si vous avez aidé votre escouade par votre courage ou votre résolution.

◆ Si vous avez fait jouer vos origines (1 px) ou vos traumatismes (1 px).

◆ Par niveau de menace de l'adversaire le plus menaçant affronté.

◆ **INFLUENCER** autrui par la logique, la ruse ou la tromperie ; charmer ; changer l'attitude ou le comportement par la manipulation ou la séduction ; se déguiser.

◆ **PARCOURIR** et franchir des obstacles ; rejoindre une position ; courir, escalader, nager et sauter ; conduire une bête de somme ; monter à cheval.

◆ **RECHERCHER** des informations dans un document, étudier un objet ou une personne et appliquer les connaissances acquises ; arriver à une meilleure compréhension.

◆ **RECONNAÎTRE** un lieu ou une situation pour rassembler des informations ; se déplacer ou observer sans se faire repérer ; identifier d'éventuelles faiblesses à exploiter.

◆ **SYMPATHISER** avec des amis ou contacts liés à vos origines et vos expériences pour accéder à des ressources, informations, lieux ou personnes. Faire bonne impression.

◆ **TIRER** sur une cible distante avec précision ; dénicher un perchoir avec des lignes de tir dégagées ; réaliser un tir placé.

BAND OF BLADES

Version VF 1.0

LE SOLDAT

LIVRET

NOM :

Vous êtes l'un des rares soldats survivants de la Légion – une célèbre troupe de mercenaires. Votre Éluë et vous êtes le dernier obstacle à la destruction des Royaumes orientaux par les armées mortes-vivantes du Roi des Braises. La guerre dure depuis trois ans déjà, et les morts ne se fatiguent pas.

Pour **créer votre Légionnaire**, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **CHOISISSEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE DE DÉPART.** Toutes feront l'affaire, mais si vous hésitez prenez la première.
- ◆ **CHOISISSEZ VOS ORIGINES.** Choisissez un nom, 2 traits, et détaillez les (ex. *famille de fermiers*).
- ◆ **AJOUTEZ 4 RANGS À VOS ACTIONS** (voir au dos). Rang 2 max. au départ, sauf exception.
- ◆ **AU RAPPORT, LÉGIONNAIRE !**

NOMS D'ORIGINE

BARTAN (CHALEUREUX, PIEUX, STOÏQUE, ÉDUQUÉ)

PRÉNOMS : Arun, Karoj, Kirish, Makit, Rakash ; Aswina, Kaviya, Kita, Riya, Shimya, Vani.

NOMS DE FAMILLE : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Manabur, Pakshi.

ZEMYATI (CORIACE, TÉMÉRAIRE, LOYAL, OBSTINÉ)

PRÉNOMS : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav ; Alik, Dania, Freriya, Klarina, Sverena, Valentina, Zaya.

PATRONYMES : -ovich, -evich, -ich.

MATRONYMES : -yevna, -ovna, -ichna.

ORITE (NOBLE, INFLUENT, VENGEUR, STRICT)

TITRES : écuyer, baron, chevalier, dame, vicomte, comtesse, landgrave, marquise, prince, reine...

PRÉNOMS : Albra, Blas, Elrik, Eucho, Hadclio, Syanus, Tyrius ; Aurora, Canonie, Favia, Hadriana, Livia, Myrtia, Phaera, Virdria.

PANYAR (ARTISAN, VOYAGEUR, RUSÉ, MARQUÉ)

EXPLOIT : Forêt, Brasier, Brise, Fer, Montagne.
COULEUR : Azur, Ambre, Argenté, Écarlate, Émeraude.

SYMBOLE : Chargeur, Dansant, Déferlant, Fluide, Grandissant, Rageur, Résonnant.

SOLDAT

NOM

NOTES :

STRESS

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

TRAUMA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

SÉQUELLES : HANTÉ – INCONSCIENT – INSENSIBLE – INSTABLE – OBSÉDÉ – PARANOÏAQUE – TENDRE – VICIEUX

CORRUPTION

□ □ □ □ □ □

SOUILLURE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

STIGMATES : ANATHÈME – FAIM – MIASMES – MUTATION – PARASITE – PUTRÉFACTION – RAGE – VISIONS

BLESSURES

4	MORT
3	□ □ □ BESOIN D'AIDE
2	□ □ - 1 DÉ
1	□ EFFET RÉDUIT

ARMURE ○

ARMURE LOURDE ○

BOUCLIER ○

ARMURE SPÉCIALE ○

EMPLOIS DE TRIPES ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○

ORIGINES

DÉTAIL :

TRAITS BARTANS

- ◆ CHALEUREUX : +1 sympathiser (max 2).
- ◆ PIEUX : toujours muni d'un reliquaie.
- ◆ STOÏQUE : +1d aux jets de résistance de prouesse.
- ◆ ÉDUQUÉ : +1 rechercher (max 2).

TRAITS ZEMYATIS

- ◆ CORIACE : ignore pénalités de blessures de niveau 1.
- ◆ TÉMÉRAIRE : +1d pour résister après les actions désespérées.
- ◆ LOYAL : +1d aux jets d'actions de groupe.
- ◆ OBSTINÉ : +1d aux jets de résistance de détermination.

TRAITS ORITES

- ◆ NOBLE : coup de ponce à votre profit sur les actions de campagne.
- ◆ INFLUENT : +1 influencer (max 3).
- ◆ VENGEUR : efficace si pénalisé par une blessure.
- ◆ STRICT : +1 discipliner (max 2).

TRAITS PANYARS

- ◆ ARTISAN : augmente le rang max de bricoler à 4.
- ◆ VOYAGEUR : rapide et silencieux même avec un paquetage standard.
- ◆ RUSÉ : +1d aux jets de résistance de perspicacité.
- ◆ MARQUÉ : +2d à la résistance contre la corruption.

CAPACITES SPECIALES

- ◆ INCREVABLE : vous pouvez employer vos tripes pour vous dépasser, sans encaisser de stress.
- ◆ SUR LA BRÈCHE : quand vous chargez droit dans la gueule d'un ennemi en sumombre ou plus puissant que vous, éliminez 1 stress et gagnez +1 dé pour l'action parcourir.
- ◆ VOLONTÉ DE FER : vous pouvez employer tripes en armure spéciale contre la peur, la paralysie, la corruption et la fatigue.
- ◆ DE PIED EN CAP : lorsque vous choisissez votre paquetage, vous pouvez prendre 4 cases de charge utile au lieu de 2.
- ◆ BOUFFER DU FER, CHIER DES CLOUS : lorsque vous vous dépassez, ignorez toutes les pénalités de blessures. De plus, vous gagnez +1 dé pour résister aux conséquences de tout jet sur lequel vous vous êtes dépassé.
- ◆ GRENADIER : vous avez suivi un entraînement au maniement des explosifs et pouvez toujours emporter en plus soit une grenade, soit deux charges explosives.
- ◆ CAVALERIE : si le Quartier-maître a des chevaux disponibles, votre escouade peut commencer sa mission avec des montures. Quand vous êtes à cheval, vous gagnez +1 dé pour parcourir.
- ◆ ÉLITE : vous maîtrisez 2 actions (max. rang 4).
- ◆ ENDURCI : vous pouvez cocher 2 cases de stress en plus.
- ◆ SURVIVANT : vous pouvez subir +1 trauma avant de mourir.
- ◆ VÉTÉRAN : sélectionnez une capacité spéciale provenant d'une autre source (deux maximum).
- ◆ FORMATION SPÉCIALISÉE : vous êtes promu Spécialiste (Roc, Toubib, Officier, Éclaireur ou Sniper). Créez un nouveau livret de personnage, choisissez une capacité spéciale de ce Spécialiste, et marquez un rang de son action de Spécialiste.

PERSPICACITE

☐ ☐ +1 RÉSIST.

◆	◆	◆	TRIPES
◆	◆	◆	RECHERCHER
◆	◆	◆	BRICOLER
◆	◆	◆	RECONNAÎTRE

PROUESSE

☐ ☐ +1 RÉSIST.

◆	◆	◆	PARCOURIR
◆	◆	◆	TIRER
◆	◆	◆	COMBATTRE
◆	◆	◆	DÉMOLIR

DETERMINATION

☐ ☐ +1 RÉSIST.

◆	◆	◆	SYMPATHISER
◆	◆	◆	DISCIPLINER
◆	◆	◆	DIRIGER
◆	◆	◆	INFLUENCER

SPECIALISTE

◆	◆	◆	ANCRER
◆	◆	◆	CONTACTS
◆	◆	◆	OPÉRER
◆	◆	◆	PLANQUES
◆	◆	◆	TISSER
◆	◆	◆	VISER

PAQUETAGE : LÉGER, STANDARD ou LOURD + 2 charges utiles

Les objets en gras sont de qualité.

□ LÉGER

Rapide & discret. Tout ce matériel :
Souvenir du pays
Armure de qualité
Arme à une main de qualité
Kit de qualité (au choix : de soins, d'escalade, de cuisine, de soldat, de réparation, ou de démolition)

□ STANDARD

Tout le matériel léger et...
+2 charges utiles (4 en tout)
de qualité si existant
□ Bouclier de qualité
- OU -
□ Arme lourde de qualité

□ LOURD

Plus lent. Tout le matériel standard et...
+1 charge utile (5 en tout)
de qualité si existant
Armure lourde de qualité remplace l'armure.

CHARGE UTILE. Rajoutez deux cases de charge utile à votre paquetage.

□ Mousqueton	□ Pistolet	□ Rations ○○○○○	□□
□ Vêtements d'hiver	□ Munitions ○○○○○	□ Kit de soins	□□
□□ Foudre noire ○○○	□ Huile ○○○	□ Kit de soldat	□□ Reliquaire ○○○

JET D'ACTION

Les résultats du jet dépendent de la position ci-dessous :

● 1 dé / rang d'ACTION

+ +1 dé si vous obtenez l'aide d'un autre PJ.

+ +1 dé également si vous vous dépassez - OU (exclusif) - si vous acceptez un Pacte avec le Diable.

La position **risquée** est la position par défaut. Si le jet est fait sans qu'aucune position n'ait été déclarée, traitez-le comme un jet risqué.

Chaque fois que vous faites un jet d'action **désespéré**, marquez un segment du compteur de progression de la caractéristique correspondant à l'action.

CONTRÔLÉE

Vous agissez comme vous l'entendez. Vous exploitez un avantage certain.

CRITIQUE : vous réussissez, avec un **effet accru**.

6 : vous réussissez.

4/5 : vous hésitez. Vous pouvez soit vous replier puis tenter une approche différente, soit réussir mais en subissant une ou plusieurs conséquences mineures – une **complication mineure** se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit**, vous subissez une **blesseure mineure** et/ou vous vous retrouvez dans une **position risquée**.

1-3 : vous êtes bloqué ou vous échouez. Vous pouvez soit persévérer en saisissant une occasion **risquée**, soit vous replier et tenter une approche différente.

RISQUÉE.

Vous attaquez de front. Vous agissez sous le feu ennemi. Vous prenez un risque.

CRITIQUE : vous réussissez, avec un **effet accru**.

6 : vous réussissez.

4/5 : vous réussissez mais vous subissez une ou plusieurs conséquences – une **complication** se produit, vous n'obtenez qu'un **effet réduit**, vous subissez une **blesseure** ou vous vous retrouvez dans une **position désespérée**.

1-3 : les choses tournent mal. Vous subissez une **blesseure**, une **complication** se produit, vous vous retrouvez dans une **position désespérée** et/ou vous perdez cette occasion.

DÉSESPÉRÉE

Vous vous surestimez. Vous êtes dans le pétrin jusqu'au cou.

CRITIQUE : vous réussissez, avec un effet accru.

6 : vous réussissez.

4/5 : vous réussissez, mais subissez une ou plusieurs conséquences – une **complication majeure** se produit ou vous subissez une **blesseure grave**.

1-3 : le pire se produit. Vous subissez une **blesseure grave**, une **complication majeure** se produit et/ou vous perdez cette occasion.

BAND OF BLADES

JETS DE RESISTANCE

En déterminant les résultats des jets d'action, le MJ décide des **conséquences** (une seule, plusieurs ou toutes celles qui sont listées), selon la situation fictionnelle et la position du PJ. Le PJ peut **éviter ou réduire** chaque conséquence individuelle par un jet de résistance.

Quand vous obtenez un résultat **CRITIQUE** au jet de résistance, effacez **1 stress**.

JET DE RESISTANCE

● 1 dé / rang de CARACTÉRISTIQUE

Vous réduisez ou évitez la conséquence et subissez 6 stress - le plus haut dé du jet.

ARMURE ET ARMURE SPECIALE

Cochez une case d'armure pour réduire la gravité d'une **conséquence**. En combat, l'**armure** et le **bouclier** procurent chacun 1 point d'armure contre les blessures physiques. L'**armure spéciale** (voir les actions de Spécialistes et les Capacités spéciales) réduit la gravité des conséquences dans certaines circonstances spécifiques.

MANOEUVRES DE COOPERATION

AIDE

Encaissez **1 stress** pour donner **+1 dé** à un autre joueur. Vous risquez aussi de souffrir des **conséquences** du jet. Un seul PJ peut aider sur un jet particulier.

MENER UNE ACTION DE GROUPE

Chaque PJ participant à l'**action de groupe** fait un jet pour l'action concernée. Le meilleur résultat individuel compte comme résultat général, lequel s'applique à tous les participants. Le meneur encaisse **1 stress** pour chaque résultat individuel de 1-3.

PROTEGER

Intervenez pour subir une **conséquence** à la place d'un autre Légionnaire. Vous pouvez résister ou utiliser votre armure comme d'habitude si vous le souhaitez.

PREPARATIFS

Menez une action de **préparatifs**, avec ses propres conséquences, au profit d'un ou d'autres PJs ou d'un groupe. Tous ceux qui en bénéficient gagnent **+1 effet OU une position améliorée**.

MORT

Votre PJ meurt s'il subit une blessure de niveau 4 ou supérieur, ou s'il encaisse son dernier trauma. Vous pouvez jouer immédiatement l'un des PNJs survivants disponibles. Créez un livret adapté si besoin.

CHARGES UTILES

Arme à une main : épée, lance ou hache. Toutes les armes militaires à une main, sauf dagues et poignards. Vous pouvez en emporter 2, si vous n'utilisez pas de bouclier. **De qualité** : lame de duel, épée longue, sabre, lance en bois d'arbrécœur, ou similaire. Dotée d'un nom propre et d'une qualité exceptionnelle.

Arme lourde : hallebarde, arme d'hast, grande hache, massue. **De qualité** : claymore, marteau de guerre, morgenstern. Trop lourde pour la plupart des gens, elle est bien rodée et familière entre vos mains.

Armure : principalement de cuir, renforcée de sections en mailles. Capable de stopper la lame d'un couteau ou les crocs des morts-vivants de base, mais pas d'une grande aide contre plus puissant. Procure **1 point d'armure** contre les attaques physiques. **De qualité** : ornée ou teinte. Ajustée à vos mesures.

Armure lourde : plaques de métal et cuir. Couches multiples. Ni discrètes, ni silencieuses. Les attaques avec de petites lames ou à mains nues n'ont que peu d'effet, voire sont inefficaces contre vous. Confère **2 points d'armure** contre les attaques physiques. **De qualité** : ornée, embossée ou teinte. Ajustée à vos mesures.

Bouclier : bois et renforts en métal. Confère **1 point d'armure** contre les attaques physiques. **De qualité** : bouclier entièrement métallique, embossé du symbole de votre choix.

Foudre noire : fabriquées par les Alchimistes, ces précieuses munitions sont transportées dans des étuis de cuir et de bois garnis de sciure et scellés. Frôler un mort-vivant de base avec de telles munitions suffit à le terrasser. Elles vous rendent **efficace** contre les morts-vivants. Ne pas secouer. À utiliser avec parcimonie. 3 utilisations.

Mousqueton : arme à feu à un coup, chargée par la culasse, simple, robuste et plus courte qu'un fusil, mais relativement imprécise (portée utile de 50 mètres). Dotation standard de la Légion. Les Bleus surpris sans le leur sont sévèrement réprimandés.

Huile : utile en diverses circonstances, que ce soit pour empêcher une porte de grincer ou pour remplir une lanterne. Facilement inflammable. 3 utilisations.

Livres et parchemins : vous avez justement emporté le bon traité académique ou la section adéquate des Chroniques de la Légion. Employez-les pour gagner +1 dé ou +1 degré d'effet pour vos jets de RECHERCHER. 2 utilisations.

Munitions : poudre noire et bourre ou cartouches en papier permettant de charger fusils, mousquetons et pistolets. 5 utilisations.

Pistolet : arme de poing à canon unique, à chargement par la culasse. De qualité : un revolver orité à 5 coups, magistralement conçu, finement ciselé et équilibré pour un rechargement rapide.

Rations : nourriture séchée prévue pour le voyage. Pas vraiment appétissantes si ne sont pas cuisinées. Dépensez une utilisation pour nourrir un Légionnaire pendant une journée. Souhaitons qu'un Bleu ait emporté un kit de cuisine.

Reliquaire : les ossements d'un Élu de jadis, conservés dans des fioles d'huile sacrée. Des fragments de reliques. Des tomes d'écritures saintes. Employez-le pour réduire la corruption subie de **1 point** et obtenir **+1 dé** au jet pour y résister. 3 utilisations. **De qualité** : réduit la corruption subie de **2 points**.

Vêtements d'hiver : vous évitent de mourir de froid. Si vous mourez quand même, veuillez ne pas revenir.

KITS

Tous les kits cités possèdent une version **de qualité**, même si cela n'est pas expressément indiqué.

Kit de cuisine : casseroles, poêles, grilles, épices et charbon de bois que vous devez trimballer. Si un Bleu oublie le sien, ça risque de barder.

Kit de démolition : maillet et pitons, pied de biche, hachette, forets. **De qualité** : contient également des fioles d'acide et de petites charges alchimiques à poser à la main.

Kit d'entretien d'arme à feu : pour désenrayer une arme et la modifier sur le terrain. Tout Sniper qui se respecte possède le sien.

Kit d'escalade : grappins, pitons, cordes. Indispensable en montagne, utile en forêt. Et ailleurs.

Kit de soins : antiseptiques, attelles, sutures, cataplasmes, gaze. Dépensez pour gagner une armure spéciale contre les maladies et les complications de blessures. Trois utilisations. **De qualité** : contient également des bandages, ampoules, compresses stériles et médicaments.

Kit de réparation : marteaux, limes, clous, scies, goupilles, planches, poulies, corde. Permet de saboter des pièges, de réparer des portes ou des engins de siège, etc. Trois utilisations.

Kit de soldat : couchage, briquet à silex et amadou, couteau, lanterne, petit miroir, savon, kit de rasage, truelle, pierre à affûter, une journée de rations, etc. Identiques à la dotation. Les soldats s'échangent ensuite leurs éléments et les personnalisent avec des objets supplémentaires.

MATERIEL COMMUN

Boussole et cartes : une boussole bartane **de qualité** (difficile à remplacer). Des cartes de la région que vous avez personnellement annotées.

Longue-vue : une longue-vue télescopique bartane, pour l'observation à distance. Chère. Ne l'égarez pas.

Pistolet à signaux : un pistolet à canon basculant permettant de lancer des fumigènes colorés, ou des fusées éclairantes pour le signalement nocturne. Un étui standard inclut quatre artifices.

Souvenir du pays : un bijou. Des fleurs séchées. Une belle lame portant un blason familial. Un portrait miniature. Une lettre ou un livre.

MATERIEL DU BLEU

Arme de famille : pas forcément très élégante, mais chargée d'histoire. Il peut s'agir d'une arme de corps à corps, d'une arme à feu, d'un outil agricole ou d'un arc. Comment vous est-elle parvenue ?

Espoir naïf : peut représenter un atout comme un handicap. Vous ne le garderez pas longtemps, dans un cas comme dans l'autre. *Qu'est-ce qui vous donne de l'espoir ?*

Nourriture fraîche : suffisamment pour préparer un bon repas ou un délicieux ragoût. L'une des rares choses qui peuvent vous valoir le respect des Spécialistes. Une seule utilisation. *Quelle touche secrète ajoutez-vous à vos recettes ?*

Tentes et matériel de campement : quelques abris, peut-être la tente du caporal. Pour s'abriter de la pluie. Tout le monde s'attend à ce que vous les transportiez... personne ne vous en sera reconnaissant.

MATERIEL DU SOLDAT

Voir toutes les catégories précédentes.

MATERIEL DE L'OFFICIER

Article de luxe : eaux-de-vie ou liqueurs de qualité. Un magnifique plateau de jeu. Un instrument de musique. Marquant les privilèges dus au grade. *Quel article avez-vous emporté sur cette mission ?*

Cape ornée (de qualité) : une tenue digne d'un officier. Broche blasonnée. Le symbole de votre rang au sein de la Légion. *Quelles médailles y sont épinglées ?*

Étendard de bataille : un étendard servant à coordonner les troupes. Ces étendards relèvent le moral – jusqu'à ce qu'ils tombent.

MATERIEL DU ROC

Armure de plates lourde ajustée : remplace l'armure. Il s'agit de votre armure attitrée. Conçue à vos mesures. Considérée comme étant **de qualité**. Procure **2 points d'armure**.

Grand pavois de qualité : remplace le bouclier. Un bouclier énorme qui arrête les projectiles comme les armes de corps à corps, tout en protégeant vos camarades. Procure **1 point d'armure**.

MATERIEL DU TOUBIB

Tonifiants : potions et ampoules accompagnées d'ustensiles chirurgicaux permettant de calmer les douleurs, de guérir les maladies courantes, de faciliter le sommeil, ou de soulager les souffrances de ceux qui ne peuvent plus être sauvés. Dose à usage unique.

Marque de la Déesse guérisseuse : les soigneurs et docteurs qui font serment de soin et de miséricorde (*ne causer de mal à personne, ne refuser aucun patient, accorder la merci d'Asrika envers ceux qui ne peuvent pas être sauvés*) lors d'une cérémonie dans un temple d'Asrika, au cours de laquelle ils sont brûlés au fer rouge d'une marque symbolisant des ailes repliées. Un tel symbole est universellement reconnu comme étant la marque des soigneurs. Des villageois, des inconnus, peuvent témoigner de la courtoisie aux individus porteurs de cette marque et leur accorder le passage, alors qu'ils ne le feraient pas pour d'autres.

Symbole sacré de la miséricorde : un symbole physique de la Déesse de la miséricorde, souvent porté en broche ou en collier, ou tenu à la main en rosaire.

MATERIEL DE L'ECLAIREUR

Arc et flèches de qualité : un arc recourbé panyar en bois d'arbrécœur. Silencieux comme un murmure. *L'image d'un animal y est gravée, duquel s'agit-il ?*

Flèches noires : des flèches avec des pointes de foudre noire. Vous rendent **efficace** contre les morts-vivants.

Matériel de camouflage : filets, vêtements, tentes et couchages conçus pour se fondre dans le décor. Vous pouvez ainsi dissimuler un camp entier.

MATERIEL DU SNIPER

Fusil à canon rayé : une merveille d'usinage des prêtres orites, avec une lunette assortie. Précis à 240 mètres, mais bruyant. Tire des balles chemisées.

PRESSION

Un indicateur du degré d'encerclement de la Légion par les armées des morts-vivants

PRESSION

Quand vous **avancez**, faites un jet du nombre de dés égal à la **pression**, moins le nombre de **chevaux** dépensés. Ajoutez le **temps** résultant sur les compteurs ci-dessous (1-3 : 1 segment ; 4/5 : deux ; 6 : trois ; **CRITIQUE** : cinq). Puis remettez la **pression** à zéro. Elle monte d'un cran quand le **temps** passe, ou par les pénalités de mission.

TEMPS

Le temps qui vous reste pour arriver à la forteresse de Dague-en-Ciel, et un indicateur de la puissance croissante des morts-vivants

Ajoutez **1 segment** au compteur en cours quand le **temps** passe, ou selon les résultats du jet de **pression** ci-dessus, ou quand vous subissez une pénalité de **temps** après une mission ratée. Faites reculer les compteurs quand les récompenses de mission vous octroient du **temps**. Si vous n'avez pas achevé toutes les missions de Dague-en-Ciel avant la fin du dernier compteur de **temps**, la Légion est débordée par la marée des morts-vivants et vous avez perdu le jeu.



FIN DE L'ÉTÉ
Le Sud tombe...



L'HIVER APPROCHE
Panya brûle...



RENS

Un indicateur de ce que vous savez sur les morts-vivants, leurs mouvements et sur le déroulement de la guerre en général

RENS

Dépensez un point de **rens** pour rajouter **+1 dé** à un jet d'engagement, ou pour accéder à une **mission spéciale**, en plus d'avoir privilégié un type de mission. Vous gagnez du **rens** par les récompenses de mission. Avant de choisir vos missions principale et secondaire, posez des questions de renseignement basées sur votre **rens**.

Si vous détenez **0 rens** ou +, posez 1 de ces questions :

- ◆ Quelle est la menace la plus élevée que nous risquons de rencontrer sur ces missions ?
- ◆ Doit-on s'attendre à beaucoup de déplacements ?
- ◆ Quel matériel serait utile pour cette mission ?
- ◆ Quelles sont 2 approches possibles sur cette mission ?
- ◆ Quelles escouades se méfient ou ne respectent pas le commandement ?
- ◆ Que pense notre Élu de ces missions ?

Si vous détenez **1 rens** ou +, posez aussi l'une des questions suivantes :

- ◆ Que serait-il utile d'emporter sur cette mission ?
- ◆ Qui se sent concerné par cette mission ?
- ◆ Quel défi risquons-nous d'affronter sur cette mission ?
- ◆ De quel Brisé devons-nous nous attendre à affronter les forces sur ces missions ?
- ◆ Quelles sont les ressources ou les avantages que peut trouver la Légion en tel lieu d'étape ?
- ◆ Quelle faiblesse pourrait présenter un type d'Élite que nous avons déjà rencontré ?
- ◆ Quel instinct ou envie pourrait ressentir un type d'Élite que nous avons déjà rencontré ?

Si vous détenez **2 rens** ou +, posez aussi l'une des questions suivantes :

- ◆ Quel Notoire ou quel Lieutenant risquons-nous d'affronter au cours de cette mission ?
- ◆ Quelle est la principale faiblesse de la position des morts-vivants sur cette mission ?
- ◆ Est-ce lié, et comment, à une mission précédente ?
- ◆ Dans quelle direction les Brisés se dirigent-ils ?
- ◆ Quels défis ou problèmes pourraient se poser à la Légion en tel lieu ?
- ◆ Quelle est la faiblesse d'un Notoire déjà rencontré ?

Si vous détenez **3 rens** ou +, posez aussi l'une des questions suivantes :

- ◆ Quelle serait la faiblesse d'un Lieutenant déjà rencontré ?
- ◆ Quel instinct ou envie pourrait ressentir un Lieutenant que nous avons déjà rencontré ?
- ◆ Que recherche spécifiquement tel Brisé ?
- ◆ Quelles sont les missions spéciales dont nous avons entendu parler pour tel lieu d'étape ?
- ◆ Quelles sont les dernières nouvelles du Roi des Braises ?

BAND OF BLADES

LE COMMANDANT

RÔLE

Rôle OBLIGATOIRE pour la campagne

Le Commandant incarne les objectifs et la voie que la Légion trace. Choisissez le chemin qu'elle prendra, et les missions sur lesquelles elle devra se concentrer. La Légion n'a plus assez de troupes à déployer ; privilégiez ce dont vous avez le plus besoin, et assumez les conséquences de vos choix.

AVANT DE JOUER. Pour **préparer la Légion** pour la campagne, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **DÉCRIREZ LE COMMANDANT.** Sélectionnez des traits de la liste ci-après.
- ◆ **PRESSION & TEMPS INITIAUX.** Demandez au MJ comment la 1^{re} mission a joué sur la **pression** que font peser sur vous les morts-vivants, et sur le **temps** qui vous reste pour atteindre Dague-en-Ciel.
- ◆ **RENS INITIAL.** Demandez au MJ si vous avez recueilli du renseignement au cours de la 1^{re} mission, et si c'est le cas, de quelle nature.
- ◆ **AVANCÉE.** Après les premières actions de campagne du Quartier-maître, la Légion doit obligatoirement avancer jusqu'au Front de l'ouest.

TRAITS DU COMMANDANT. À la création du rôle, choisissez parmi les traits suivants :

Héritage (1) : ◇ *Bartan* ◇ *Orite* ◇ *Zemyati* ◇ *Panyar* ◇ *Autre*

Réputation (1) : ◇ *Féroce* ◇ *Sournois* ◇ *Infatigable* ◇ *Fier* ◇ *Inspirant*

Personnalité (1-2) : ◇ *Audacieux* ◇ *Froid* ◇ *Calculateur* ◇ *Stoïque* ◇ *Orgueilleux*

Apparence (1 à 3) : ◇ *Agile* ◇ *Hagard* ◇ *Impeccable* ◇ *Balafre* ◇ *Athlétique*

VOS RESPONSABILITÉS. Pendant le cours du jeu, vous devrez :

- ◆ **SUIVRE LE TEMPS ET LA PRESSION.** La **pression** et le **temps** augmentent quand le **temps** passe ou à cause de pénalités de mission. La **pression** diminue après certaines missions, et est remise à zéro quand la Légion **avance**. Le **temps** diminue (rarement) comme récompense de certaines missions.
- ◆ **SUIVRE LA POSITION ET LES DÉPLACEMENTS.** Décidez du bon moment pour faire **avancer** la Légion. Faites un **jet de pression** (voir au dos de la feuille de Rôle). Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas. Marquez la position de la Légion et la route empruntée sur votre carte.
- ◆ **SUIVRE ET EXPLOITER LE RENSEIGNEMENT.** Dépensez votre **rens** pour gagner **+1 dé** sur les **jets d'engagement** des missions ou accéder à l'une des missions spéciales de votre position actuelle. Posez vos questions de renseignement avant chaque mission. Le **rens** s'obtient par les récompenses de mission.
- ◆ **SÉLECTIONNER LES MISSIONS.** Décidez du type de mission à privilégier, faites-en part au MJ. Il vous présentera les missions à accomplir. Sélectionnez les deux missions à effectuer, la « principale » (jouée autour de la table) et la « secondaire ». S'il y a une 3^e mission, vous ne pouvez pas la remplir et elle échoue automatiquement (vous en subirez les éventuelles pénalités).
- ◆ **COLLABORER AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez les autres joueurs pour prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent. Le destin de la Légion est entre vos mains. Bonne chance !

MISSIONS

Choisissez un type de mission à privilégier. Pénalités et récompenses en gras ont plus de chances d'apparaître.

✂ ASSAULT Raids, embuscades, attaques

RÉCOMPENSES

- ◆ Moral
- ◆ Réserves
- ◆ Temps

PÉNALITÉS

- ◆ Pression
- ◆ Réserves
- ◆ Temps

🏠 RECON. Infiltrations, patrouilles, surveillance

RÉCOMPENSES

- ◆ Rens
- ◆ Ressources
- ◆ Nouvelles recrues

PÉNALITÉS

- ◆ Pression
- ◆ Pertes d'effectifs
- ◆ Temps

RELIGIEUSES Pèlerinages, rituels

RÉCOMPENSES

- ◆ Ressources de qualité
- ◆ Temps
- ◆ Spécialiste

PÉNALITÉS

- ◆ Pression
- ◆ Pertes d'effectifs
- ◆ Moral

LOG. Fourrage, troc, travail mercenaire

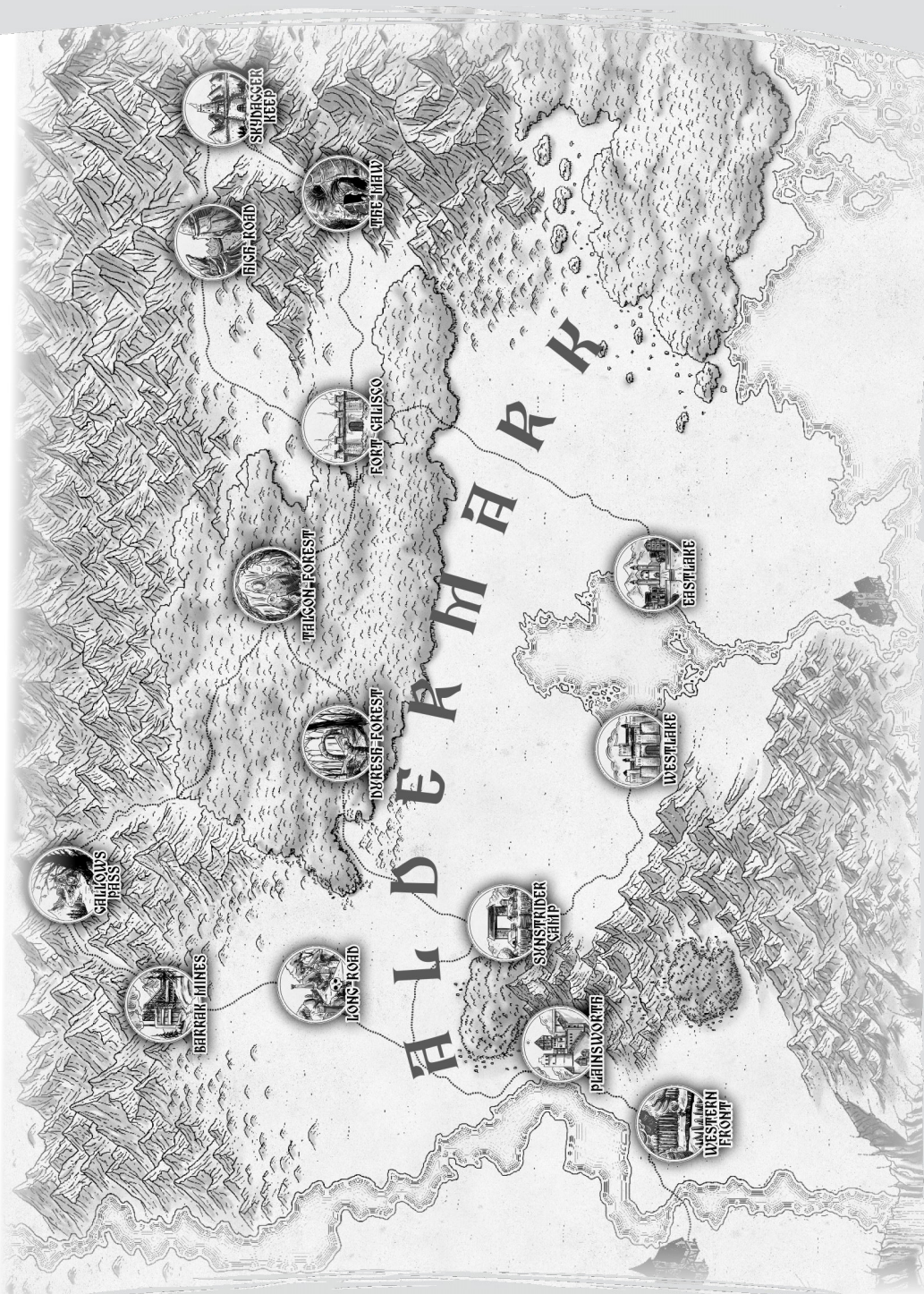
RÉCOMPENSES

- ◆ Réserves
- ◆ Ressources

PÉNALITÉS

- ◆ Moral
- ◆ Réserves

FRONT DE L'OUEST	Petit camp. Soldats fourbus. Morts-vivants nombreux.	✂🏠
PLAINE VAST	Naguère une prospère bourgade, ceinte d'une antique muraille.	✂🏠🔥👤
LONGUE ROUTE	Stèles de protection antiques. Interminable. Peu de ressources.	✂🏠
MINES DE BARRAK	Des mines riches en foudre noire.	✂🏠👤
PASSE DES PENDUS	Étroite route de montagne. Temples & rares pèlerins.	✂🏠🔥
MONTESOLEIL	Un camp de plaine très fréquenté. Cavaliers & réfugiés.	✂🏠
BOIS DE DURESH	Bêtes féroces. Chasseurs méfiants. Orientation difficile.	✂🏠🔥
FORÊT DE TALGON	Forêt sacrée pour le dieu Cornu. Présence de Grandes bêtes.	🏠🔥
RIVECOUCHANT	Cité fortifiée, méfiante et corrompue. Orgueil et intrigues.	✂🏠🔥👤
RIVELEVANT	Riche cité très religieuse et orgueilleuse.	✂🏠🔥👤
FORT CALISCO	Avant-poste militaire assiégé, au pied des montagnes.	✂🏠🔥👤
CHAUSSÉE HAUTE	Ancienne route de pèlerinage. Embuscades faciles.	✂🔥
LA GUEULE	Antique passage souterrain. Hanté. Défenseurs cachés.	✂🏠
DAGUE-EN-CIEL	Forteresse contrôlant la passe. Votre mission consiste à en assurer la défense jusqu'à ce que la neige stoppe la progression des armées des morts-vivants.	



ENGAGEMENT

Le Second réunit les dés et lance les jets d'engagement.

Les **jets d'engagement** déterminent la position dans laquelle se trouve l'escouade au début des missions principales, et le résultat global des missions secondaires. Responsable de l'envoi des troupes au combat, le Second a pour responsabilité de préparer et de faire les jets d'engagement.

AVANT CHAQUE MISSION : préparez le jet en posant les questions suivantes (base : **0 dé**) :

- ◆ **LOYAUTÉ** : tous les personnels déployés ont-ils juré fidélité à la Légion ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **RENSEIGNEMENT** : le Commandant a-t-il dépensé **1 ren** afin de vous procurer des informations en avance ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **VÉTÉRAN** : tous les personnels déployés sont-ils Spécialistes ou Soldats ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **LEADERSHIP** : certains des Légionnaires déployés risquent-ils, par méfiance ou absence de crainte envers leur chef, de désobéir au pire moment ? Si oui : **-1 dé**.
- ◆ **PARAMÈTRES** : les Spécialistes ou équipements requis manquent-ils ? Si oui : **-1 dé**.

AVANT LES MISSIONS D'ASSAUT : rajoutez les questions suivantes :

- ◆ **ARMES** : le Quartier-maître a-t-il équipé les Légionnaires de **foudre noire** ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **BLESSURES** : l'un des Légionnaires commence-t-il la mission blessé ? Si oui : **-1 dé**.

AVANT LES MISSIONS DE RECONNAISSANCE : rajoutez les questions suivantes :

- ◆ **VITESSE** : le Quartier-maître a-t-il dépensé une utilisation de **chevaux** ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **DISCRÉTION** : l'un des Légionnaires débute-t-il avec un **paquetage lourd** ? Si oui : **-1 dé**.

AVANT LES MISSIONS RELIGIEUSES : rajoutez les questions suivantes :

- ◆ **ÉSOTÉRIQUE** : le Quartier-maître a-t-il dépensé des **fournitures religieuses** ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **CORRUPTION** : l'un des Légionnaires souffre-t-il de **souillure** ? Si oui : **-1 dé**.

AVANT LES MISSIONS LOGISTIQUES : rajoutez les questions suivantes :

- ◆ **RATIONS** : le Quartier-maître a-t-il dépensé des **provisions** pour nourrir l'escouade ? Si oui : **+1 dé**.
- ◆ **ENNEMIS** : la **pression** est-elle actuellement supérieure à 2 ? Si oui : **-1 dé**.

RESULTATS DU JET D'ENGAGEMENT

- ◆ **CRITIQUE. Mission primaire** : vous surmontez le premier obstacle et vous trouvez dans une position **contrôlée** face à l'obstacle suivant. **Mission secondaire** : vous réussissez la mission sans anicroche, et l'un des membres de l'escouade est promu.
- ◆ **6. Mission primaire** : vous êtes en position **contrôlée** lorsque l'action s'engage. **Mission secondaire** : mission réussie, mais tous vos Spécialistes subissent une blessure de niveau 1. Vous pouvez choisir en plus de perdre deux Bleus et d'en promouvoir un au grade de Soldat.
- ◆ **4/5. Mission primaire** : vous êtes en position **risquée** lorsque l'action s'engage. **Mission secondaire** : choisissez : *soit* la mission échoue mais les Légionnaires rentrent sains et saufs, *soit* la mission réussit mais deux membres de l'escouade meurent et tous les Spécialistes subissent une blessure de niveau 2.
- ◆ **3. Mission primaire** : vous êtes en position **désespérée** lorsque l'action s'engage. **Mission secondaire** : la mission échoue, vous perdez trois membres d'escouade, et tous les Spécialistes subissent une blessure de niveau 3.

BAND OF BLADES

LE SECOND

RÔLE

Rôle **OBLIGATOIRE** pour la campagne

Le Second envoie les Légionnaires au combat. Affectez escouades et Spécialistes aux missions ordonnées par le Commandant – vous avez le devoir de maximiser leurs chances de succès et de survie. Vous suivez le moral, l'expérience et la santé de la troupe, et décidez qui commande les missions.

AVANT DE JOUER. Pour **préparer la Légion** pour la campagne, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **DÉCRIVEZ LE SECOND**. Sélectionnez des traits de la liste ci-après.
- ◆ **MORAL DE DÉPART**. Demandez au MJ l'état de vos **réserves** après la 1^{re} mission.
- ◆ **CRÉEZ LES SPÉCIALISTES SUPPLÉMENTAIRES**. La Légion entame la campagne avec cinq Spécialistes de n'importe quel type. À vous de détailler ceux qui n'ont pas été créés par les autres joueurs avant la première mission. Décrivez où ils se trouvaient pendant cette mission.
- ◆ **ÉTOFFEZ L'ESCOUADE INITIALE** : La Légion débute avec 6 escouades de Bleus ; ne les détaillez que si besoin. Au début, choisissez les noms et origines des membres de l'escouade qui a participé à la mission initiale, qui n'ont pas encore été joués ou nommés.

TRAITS DU SECOND. À la création du rôle, choisissez parmi les traits suivants :

Héritage (1) : ◇ *Bartan* ◇ *Orite* ◇ *Zemyati* ◇ *Panyar* ◇ *Autre*
Réputation (1) : ◇ *Insensible* ◇ *Intrépide* ◇ *Honorable* ◇ *Fier* ◇ *Protecteur*
Personnalité (1-2) : ◇ *Audacieux* ◇ *Froid* ◇ *Prudent* ◇ *Féroce* ◇ *Vindictif*
Apparence (1 à 3) : ◇ *Borgne* ◇ *Stylé* ◇ *Grisonnant* ◇ *Balafré* ◇ *Impeccable*

VOS RESPONSABILITÉS. Pendant le cours du jeu, vous devrez :

- ◆ **SUIVRE LE MORAL**. Voir les détails au bas de la page suivante.
- ◆ **DÉCIDER QUI PARTICIPE ET QUI COMMANDE LES MISSIONS**. Par défaut, chaque mission est accomplie par une escouade et jusqu'à deux Spécialistes. Si un Officier est affecté à une mission, c'est lui qui la commande. Sinon, c'est à vous d'en désigner le chef.
- ◆ **SUIVRE ESCOUADES ET SPÉCIALISTES**. Entre les missions, tenez à jour les livrets de PJs. Notez les pertes, blessures et promotions. Nommez les membres d'une escouade si besoin. Déterminez également tous les Spécialistes rejoignant la Légion.
- ◆ **FAIRE LES JETS D'ENGAGEMENT**. Voir au dos de votre feuille de Rôle.
- ◆ **SUIVRE LA PROGRESSION DES LÉGIONNAIRES**. Assurez-vous que personne n'oublie de noter son expérience à la suite des missions. Les missions secondaires confèrent 2 px aux Spécialistes participants, quel que soit leur résultat.
- ◆ **COLLABORER AVEC LES AUTRES RÔLES**. Consultez les autres joueurs avant de prendre vos décisions, mais gardez le dernier mot concernant vos responsabilités. Bonne chance !



LOUPS ARDENTS

SOLDAT ?	NOM	BLESSURES	STRESS
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	



LIONS FRACASSÉS

SOLDAT ?	NOM	BLESSURES	STRESS
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	



CORBEAUX MOQUEURS

SOLDAT ?	NOM	BLESSURES	STRESS
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	



HIBOUX FANTÔMES

SOLDAT ?	NOM	BLESSURES	STRESS
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	



VIPÈRES ASTRALES

SOLDAT ?	NOM	BLESSURES	STRESS
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	



CERFS D'ARGENT

SOLDAT ?	NOM	BLESSURES	STRESS
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	
☐		☐ ☐ ☐	

MORAL

ACTIONS DE CAMPAGNE : chaque **phase de campagne**, vous avez droit à un nombre d'actions dépendant de votre **moral** : < 4 (moral bas) : aucune ; de 4 à 7 (moyen) : une ; de 8 à 10 (haut) : deux.

Gagnez du **moral** par les récompenses de mission ou l'action QUARTIER LIBRE. Vous en perdez par les pénalités de mission, par manque de réserves (-1) ou de provisions (-2), ou si un Légionnaire meurt.

DÉSERTION : si vous êtes à **0 moral** et en perdez encore, les Légionnaires commencent à désertir (1 par point de moral qui aurait dû être perdu) : d'abord les Bleus, puis les Soldats. Si vous vous retrouvez avec moins de 15 Bleus ou Soldats (équivalent à 3 escouades pleines), le jeu est perdu.

SPECIALISTES

RÔC

NOM	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		

TOUBIB

NOM	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		

OFFICIER

NOM	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		

ECLAIREUR

NOM	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		

SNIPER

NOM	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		

AUTRE

NOM / TYPE	STRESS	BLESSURES	CAPACITÉS	ACTIONS
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		
		☐ ☐ ☐		

ACTIONS DE CAMPAGNE

Après les missions, effectuez vos **actions de campagne** suivant votre moral (demandez au Second). Dépensez des points de **réserves** pour obtenir des actions supplémentaires (au taux de 1 pour 1), et/ou pour donner des **coups de pouces** à vos actions. Vous ne pouvez effectuer chaque action de campagne qu'une seule fois par phase de campagne (sauf ACQUÉRIR et PROJET À LONG TERME, que vous pouvez répéter).

ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Quémandez, empruntez ou volez les ressources nécessaires. Faites un jet du score de **prospérité** du lieu, pour en déterminer la qualité (1-3 : mauvaise. 4/5 : standard. 6 : de qualité. CRITIQUE : qualité exceptionnelle. **Ouvriers, armes de siège** et **composés alchimiques** sont des ressources **de qualité** ; les Alchimistes et les Miséricordes sont de **qualité exceptionnelle**.

Coup de pouce : améliorez votre résultat d'un niveau. Vous pouvez dépenser plusieurs **réserves**.

QUARTIER LIBRE

Les Légionnaires sont déchargés de leurs responsabilités pour quelques jours, reçoivent de la nourriture et des boissons de choix et ont le droit de festoyer autour du feu de camp. Chaque personnage peut éliminer jusqu'à 3 **stress** et le **moral** de la Légion augmente de 2 points.

Coup de pouce : les Légionnaires éliminent tout leur stress. Augmentez le moral de 4 points.

PROJET A LONG TERME

Travaillez sur un PROJET À LONG TERME si vous en avez les moyens. Désignez un Spécialiste pour le conduire. Il fait un jet de l'action appropriée et coche des segments sur le **compteur du projet** en fonction du résultat obtenu (1-3 : un segment. 4/5 : deux. 6 : trois. CRITIQUE : cinq). Cette action est répétable, à condition de travailler sur un projet différent à chaque fois.

Coup de pouce : améliorez votre résultat d'un niveau. Vous pouvez dépenser plusieurs **réserves**.

RECRUTEMENT

La guerre a laissé partout des soldats rentrant piteusement chez eux ou des mercenaires gardant routes et villages – s'ils ne les pillent pas. Vous pouvez RECRUTER ces guerriers sur le retour, ces rebuts et ces ermites, et leur faire intégrer les rangs de la Légion. Vous gagnez jusqu'à 5 Bleus permettant au Second de regarnir ses escouades (6 escouades maximum).

Coup de pouce : deux de ces recrues sont déjà des Soldats (les trois autres restent des Bleus).

REPOS ET RECUPERATION

La Légion consacre un peu de temps aux soins et au repos. Tous les Légionnaires ajoutent une coche à n'importe quelle rangée de blessure. Une fois la rangée entièrement cochée, effacez les coches et toutes les blessures sur cette rangée. Si vous blessez un Miséricorde, un personnage ainsi soigné note une coche de guérison supplémentaire. Finalement, guérissez les Miséricordes qui étaient blessés avant cette action de récupération.

Coup de pouce : tous les Légionnaires gagnent une seconde coche de guérison.

BAND OF BLADES

LE QUARTIER-MAÎTRE

RÔLE

Rôle OBLIGATOIRE pour la campagne

Le Quartier-maître commande aux personnels non-combattants de la Légion et a la main sur tous les stocks de matériel et d'armes. Choisissez comment équiper les escouades partant en mission. Décidez quelles actions de campagne effectuer entre les missions pour vous ravitailler, acquérir des équipements indispensables, ou préparer des surprises désagréables pour vos ennemis.

AVANT DE JOUER. Pour **préparer la Légion** pour la campagne, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **DÉCRIVEZ LE QUARTIER-MAÎTRE.** Sélectionnez des traits de la liste ci-après.
- ◆ **RÉSERVES INITIALES.** Demandez au MJ l'état de vos **réserves** après la 1^{re} mission.
- ◆ **PERSONNEL INITIAL.** Choisissez un Miséricorde ou un Alchimiste. Baptisez-les.
- ◆ **PROVISIONS INITIALES.** Marquez une case de **provisions**. C'est tout ce qui vous reste.
- ◆ **MATÉRIEL INITIAL.** Choisissez 5 cases de matériel en plus. Les **consommables** (foudre noire, provisions, chevaux, fournitures religieuses) donnent des dés de bonus au jet d'engagement. Les ouvriers, les armes de siège et les charrois modifient l'approche utilisée pour les missions.
- ◆ **AJUSTEZ VOS STOCKS.** Demandez au MJ l'état des stocks de matériel après la 1^{re} mission.

TRAITS DU QUARTIER-MAÎTRE. À la création du rôle, choisissez parmi les traits suivants :

Héritage (1) : ◇ Bartan ◇ Orite ◇ Zemyati ◇ Panyar ◇ Autre
Réputation (1) : ◇ Précis ◇ Intelligent ◇ Préparé ◇ Frugal ◇ Prudent
Personnalité (1-2) : ◇ Malin ◇ Aimable ◇ Débrouillard ◇ Frugal ◇ Hautain
Apparence (1 à 3) : ◇ Stylé ◇ Opulent ◇ Flamboyant ◇ Fatigué ◇ Grisonnant

VOS RESPONSABILITÉS. Pendant le cours du jeu, vous devrez :

- ◆ **GÉRER ET DÉPENSER LES RÉSERVES.** Vous gagnez des **réserves** surtout grâce aux récompenses de missions logistiques. Dépensez-les pour disposer d'actions de campagne en plus, ou pour donner un **coup de pouce** à une action de campagne. Si le Commandant décide d'avancer, vous perdez les **réserves** que vous ne pouvez emporter (3 **réserves** max., plus 1 par **charroi**).
- ◆ **EFFECTUER VOS ACTIONS DE CAMPAGNE.** Après chaque mission, vous effectuez un nombre d'actions de campagne variant selon le **moral** des troupes (demandez au Second).
- ◆ **SUIVRE ET UTILISER VOS RESSOURCES, GÉRER LE PERSONNEL NON-LÉGIONNAIRE.** Dépensez du matériel consommable afin d'améliorer les chances de succès des missions. Notez les statuts (blessures, corruption) des Miséricordes et des Alchimistes. Travaillez sur des projets permettant d'améliorer la situation de la Légion.
- ◆ **COLLABORER AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez les autres joueurs pour prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent. Le destin de la Légion est entre vos mains. Bonne chance !

DETAILS SUR LE MATERIEL

◆ **FOUDRE NOIRE** : un métal transmué, véritable fléau pour les morts-vivants.

Règles : une utilisation de **foudre noire** ajoute +1 **dé** au jet d'engagement d'une mission d'assaut. Tous les Légionnaires (Spécialistes et membres d'escouade) affectés à la mission sont munis de foudre noire, sans dépense de charge utile.

◆ **PROVISIONS** : pour nourrir et abreuver la Légion.

Règles : consommez une utilisation de provisions chaque fois que **le temps passe** ; - 2 **moral** si vous n'en avez plus à dépenser. De même, pour ajouter +1 **dé** au jet d'engagement d'une mission **logistique** ; tous les Légionnaires affectés sont munis gratuitement de **rations**.

◆ **CHEVAUX** : un élément critique pour la logistique.

Règles : une utilisation de vos **chevaux** ajoute +1 **dé** au jet d'engagement d'une mission de reconnaissance (et équipe tous les Légionnaires de montures) ou réduit la **pression** d'un point quand la Légion avance. Vous pouvez dépenser plusieurs utilisations de vos chevaux quand vous avancez.

PERSONNEL NON-LEGIONNAIRE

◆ **ALCHIMISTES** : liés au Faiseur ou au Bâtitteur, les Alchimistes peuvent transmuier la matière. L'un de ces dieux a été Brisé, et l'alchimie corrompt désormais ceux qui la pratiquent.

Règles : ils peuvent soigner les maladies étranges et concocter des composés alchimiques. Le MJ dira si cela exige d'ACQUÉRIR DES RESSOURCES ou d'entamer un PROJET À LONG TERME alchimique (en plus de vos autres actions de campagne). Lancez un nombre de dés égal à celui de vos Alchimistes, pour déterminer l'effet, puis le même nombre de dés pour la corruption (1-3 : 3, 4/5 : 2, 6 : 1, CRITIQUE : 0). Distribuez cette corruption entre les différents compteurs de corruption de vos Alchimistes. Un Alchimiste dont le compteur est plein est retiré du jeu. Les projets dangereux peuvent ajouter +1 ou +2 points de corruption par jet.

◆ **FOURNITURES RELIGIEUSES** : les os et le sang d'un Élu de jadis, ou d'autres reliques mystiques.

Règles : une utilisation de **fournitures religieuses** ajoute +1 **dé** au jet d'engagement d'une mission **religieuse**. Tous les Légionnaires (Spécialistes et membres d'escouade) affectés sont équipés gratuitement d'un **reliquaire**.

◆ **ARMES DE SIÈGE** : baliste, catapulte, trébuchet ou canon. Servent contre les positions fortifiées ou les morts-vivants puissants ; constituent une menace de niveau 3.

Règles : exigées pour certaines missions spéciales. Peuvent permettre de réduire ou d'ignorer l'échelle ou la menace de certains ennemis. Augmentent votre score final.

◆ **CHARROI** : l'ensemble de vos véhicules divers.

Règles : chaque case de **charroi** vous permet de transporter un point de **réserves** en plus et, augmente également le nombre d'utilisations que chaque point de **provisions** procure, au taux de un pour un.

◆ **OUVRIERS** : une catégorie fourre-tout qui désigne les forgerons, les ingénieurs, les charpentiers, etc... qui voyagent et travaillent au côté de la Légion.

Règles : chaque unité d'ouvriers ajoute une coche sur tout PROJET À LONG TERME convenable, au cours de vos actions de campagne. Les ouvriers augmentent votre score final.

◆ **MISÉRICORDES** : liés à la déesse Asrika, ces moines mendiants, à l'allure malaisante, ont la capacité d'endosser les blessures d'autrui.

Règles : si vous exécutez l'action de campagne REPOS ET RÉCUPÉRATION, les Miséricordes peuvent prendre sur eux une seule blessure, pour donner à un seul Spécialiste une coche de guérison en plus. Tout Miséricorde non employé au cours de l'action REPOS ET RÉCUPÉRATION guérit de sa propre blessure.

RÉSERVES Un indicateur global des fonds et des biens échangeables dont dispose la Légion

Vos **réserves** viennent de récompenses de mission, et peuvent diminuer à cause des pénalités. Si vous devez utiliser des **réserves** mais n'en avez aucune à dépenser, perdez -1 **moral**. Dépensez-les pour disposer de plus d'**actions de campagne** ou donner un **coup de pouce**. Quand vous **avancez**, emportez un maximum de 3 **réserves** + 1 **par charroi**.

PERSONNEL NON-LEGIONNAIRE & ARMES DE SIÈGE

☐ MISÉRICORDE ☐ BLESSÉ ☐

☐ MISÉRICORDE ☐ BLESSÉ ☐

☐ MISÉRICORDE ☐ BLESSÉ ☐

OUVRIERS ☐ ☐ ☐

☐ ALCHIMISTE ☐ CORRUPTION

☐ ALCHIMISTE ☐ CORRUPTION

☐ ALCHIMISTE ☐ CORRUPTION

ARMES DE SIÈGE ☐ ☐ ☐

CONSOMMABLES & CHARROIS

☐ PROVISIONS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ PROVISIONS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ PROVISIONS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ CHEVAUX ☐ ☐ ☐

☐ CHEVAUX ☐ ☐ ☐

☐ CHEVAUX ☐ ☐ ☐

☐ FOURNITURES RELIGIEUSES ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

Dépense 1 utilisation de **provisions** quand **le temps passe** ; si vous n'en disposez pas, perdez -2 **moral**. Chaque case de provisions vous donne droit à un nombre d'utilisations égal à 3 + vos **charrois**.

CHARROIS ☐ ☐ ☐

☐ FOUDRE NOIRE ☐ ☐ ☐

☐ FOUDRE NOIRE ☐ ☐ ☐

☐ FOUDRE NOIRE ☐ ☐ ☐

☐ FOURNITURES RELIGIEUSES ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

SUITE DES CHRONIQUES

BAND OF BLADES

LE GARDIEN DES CHRONIQUES

RÔLE

Rôle FACULTATIF pour la campagne

Les Légionnaires attendent du Gardien des Chroniques qu'il leur remémore les épreuves et les tribulations auxquelles ils ont survécu, et qu'il soit leur lien avec les héros du passé. Négociez avec les autres Rôles pour les inciter à prendre des décisions conformes aux valeurs de la Légion. On compte sur vous pour noter tout ce qui se passe et garder le souvenir des morts.

AVANT DE JOUER. Pour **préparer la Légion** pour la campagne, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **DÉCRIVEZ LE GARDIEN.** Sélectionnez des traits de la liste ci-après.
- ◆ **SOUVENEZ-VOUS DES CHAMPS D'ETTENMARK.** Racontez-nous le récit de la bataille qui a vu l'offensive de la Légion se fracasser. *Quelle erreur la Légion a-t-elle commise ? Quel Brisé avez-vous eu à affronter ? Qu'avez-vous vu ? Qui vous a sauvés ? Qu'avez-vous appris ?*
- ◆ **VALEURS INITIALES DE LA LÉGION.** Barrez l'une des options de chacune des trois listes de scènes de Retour au camp selon le moral, au verso du livret pour la forteresse de Dague-en-Ciel. Expliquez comment les leçons apprises en Ettenmark ont forgé les valeurs actuelles de la Légion.

TRAITS DU GARDIEN. À la création du rôle, choisissez parmi les traits suivants :

Héritage (1) : ◇ Bartan ◇ Orite ◇ Zemyati ◇ Panyar ◇ Autre
Réputation (1) : ◇ Sage ◇ Amical ◇ Inquisiteur ◇ Dévoué ◇ Célèbre
Personnalité (1-2) : ◇ Chaleureux ◇ Intelligent ◇ Éloquent ◇ Jeune ◇ Curieux
Apparence (1 à 3) : ◇ Mou ◇ Mutilé ◇ Taché d'encre ◇ Borgne ◇ Grisonnant

VOS RESPONSABILITÉS. Pendant le cours du jeu, vous devrez :

- ◆ **NOTER LES DÉCÈS.** Notez les noms de tous les Légionnaires tombés. Le livre vous pèse, mais vous avez le devoir sacré d'entretenir la mémoire de tous ceux qui se sont sacrifiés pour la Légion.
- ◆ **RACONTER L'HISTOIRE DE LA LÉGION.** Quand 4 nouveaux noms sont ajoutés à vos listes de disparus, racontez aux Légionnaires un extrait des Chroniques. Répondez à toutes les questions que l'Histoire soulève dans votre récit, puis choisissez un avantage pour les troupes.
- ◆ **TENIR LES CHRONIQUES.** Notez les missions, les participants, et les résultats obtenus. Si des questions sur ce qui s'est passé se posent, il est de votre devoir de le rappeler aux autres. Conservez ces livres jusqu'à la fin de la campagne : si elles arrivent en sûreté à Dague-en-Ciel, elles rajouteront 10 points au score final.
- ◆ **COLLABORER AVEC LES AUTRES RÔLES.** Conseillez les autres joueurs autant que de besoin. Gardez à l'esprit les valeurs et les croyances de la Légion ainsi que les leçons que vous avez énoncées, en les leur rappelant au besoin. Bonne chance !

CHRONIQUES DE LA LÉGION

Quand un Légionnaire tombe, notez son nom. Quand quatre ont trouvé leur place dans les Chroniques, racontez une Histoire de la Légion (au moment où le temps passe), dans l'ordre indiqué, et choisissez son effet. Quand toutes les Histoires ont été dites, et si 4 noms de plus sont rajoutés aux Chroniques, vous pouvez raconter l'Histoire de votre choix – mais pas plus d'une fois avant que chaque thème ait été repris au moins une fois.

○ RETRACEZ L'HISTOIRE DE LA FONDATION DE LA LÉGION

Laissez-moi vous raconter la fondation de la Légion par le 7^e Empereur, telle qu'elle figure dans les premières Chroniques, il y a 427 ans de cela...

Qui fut le 1^{er} Commandant ? Le 1^{er} Légionnaire ? Le 1^{er} Gardien des Chroniques ?

Comment (ou pourquoi) cette personne est-elle restée dans les mémoires ?

Quelle était la terrible menace qui a motivé la formation de la Légion ?

○ RETRACEZ L'HISTOIRE DE L'INDÉPENDANCE DE LA LÉGION

À la chute du Vieil Empire, la Légion devint une compagnie de mercenaires se vendant pour les causes auxquelles ils croyaient.

Où est conservée la charte originale de la Légion ?

Quelle(s) restriction(s) inhabituelle(s) les Légionnaires doivent-ils respecter ?

Quelle cause la Légion a-t-elle précédemment défendue ?

○ RETRACEZ L'HISTOIRE DES BATAILLES QUI ONT FORGÉ LA LÉGION

Les morts-vivants ne sont pas la plus grande menace que la Légion ait affrontée. Jadis, il fut un jour où nous avons vaincu contre toute attente...

De quel pouvoir terrible disposait cette menace ?

Comment la faiblesse inconnue de cette menace a-t-elle été découverte ?

À quel prix la Légion a-t-elle surmonté cet ennemi ?

○ RETRACEZ L'HISTOIRE DE LA VOLONTÉ DE FER DE LA LÉGION

Nous avons combattu le sacré comme l'impie depuis toujours, même lors de la Guerre des dieux, quand des Élus se sont battus entre eux...

Au côté de quel Élu d'antan la Légion a-t-elle combattu ?

Quelle menace surnaturelle a-t-elle affrontée ?

Combien ont survécu et comment ont-ils rebâti la Légion ?

○ RETRACEZ L'HISTOIRE DE LA SIGNIFICATION DE LA LÉGION

La Légion n'est plus une simple unité militaire, mais une famille dont les liens ont été forgés dans le sang versé depuis des siècles.

En quoi les civils traitent-ils la Légion différemment des autres unités ?

Comment les nouvelles recrues sont-elles intégrées à la Légion ?

Quel serment doit être prononcé par tous les Légionnaires ?

Choisissez un effet sur la Légion :

Les Légionnaires en ont tiré une leçon. Les Spécialistes peuvent placer **1 px** dans n'importe quelle catégorie.

La Légion cherche à retrouver sa gloire d'antan. Votre prochain jeu de missions inclura une **mission spéciale**.

Les Chroniques remontent le moral. La Légion gagne **+2 points de moral**.

Choisissez un effet sur la Légion :

Les Légionnaires méprisent les blessures. Tous vos Spécialistes marquent une coche de guérison.

La Légion purifie les cœurs et les esprits. Tous vos Légionnaires divisent leur corruption par 2.

Les soldats travaillent sans relâche. Ajoutez trois coches à un PROJET À LONG TERME.

Choisissez un effet sur la Légion :

La Légion se retranche. -1 pression, mais le Commandant ne pourra pas avancer lors de la prochaine phase de mission.

Les Légionnaires se préparent à la guerre éclair. Prochaine mission : les Spécialistes gagnent **+1 dé** pour PARCOURIR.

La Légion fourbit ses armes dévastatrices. Prochaine mission : les Spécialistes gagnent **+1 dé** pour DÉMOLIR.

Choisissez un effet sur la Légion :

Votre Élu est ému. Votre Élu gagne **1 faveur**, comme si les Légionnaires avaient rempli une mission avec faveur.

Vous n'abandonnez jamais. Prochaine mission : les Légionnaires gagnent **+1 dé** sur leurs jets de résistance.

Les soldats se préparent à affronter l'impie. Prochaine mission : les Légionnaires gagnent **+2 dés** sur leurs jets de résistance basés sur la DÉTERMINATION.

Choisissez un effet sur la Légion :

La Légion récompense un comportement exemplaire. Un Bleu est promu au grade de Soldat.

Les Légionnaires se remémorent pourquoi ils combattent. Prochaine session : une mission (et une seule) gagnera **+2 dés** sur son jet d'engagement.

Les soldats se protègent les uns les autres. Prochaine mission principale : chaque Spécialiste gagne **1 armure spéciale**.

COMMISSIONS A LONG TERME

Pendant les **actions de campagne**, les espions peuvent recevoir des **commissions à long terme**. Un seul espion peut travailler sur chaque commission. Lancez 1 dé pour un espion formé, ou 2 dés pour un maître espion. Faites progresser le compteur de l'affectation en fonction du résultat obtenu (1-3 : un seul segment, et l'espion est blessé. 4/5 : deux. 6 : trois. **CRITIQUE** : cinq). Si un espion déjà blessé l'est de nouveau, il meurt.

VALORISATION DE MISSION

Tirez parti de vos contacts pour aider au choix des missions par le Commandant.

Terminée : à la prochaine phase de génération de missions par le MJ, dites-lui d'ajouter +1 aux jets de récompenses et pénalités de mission, sur l'une des missions du type privilégié par le Commandant. Ce type de mission doit apparaître au moins une fois dans les missions générées.



ETENDRE LE RESEAU

Vous établissez des contacts, choisissez des informateurs, et réunissez des ressources locales pour étendre et d'augmenter l'efficacité de vos espions.

Terminée : choisissez une nouvelle capacité de réseau d'espion, reliée à un élément existant du réseau. Les bonus associés sont immédiatement valables.



POSE DE PIEGE

Poussez un mort-vivant à s'exposer à une attaque en jouant sur une de ses faiblesses ou un de ses désirs connus.

Terminée : la prochaine liste de missions inclura une mission d'assaut, ciblant un Lieutenant ou un Notoire spécifique.



EMBAUCHE

Les espions vivent dangereusement. Parfois, il est nécessaire d'en recruter un.

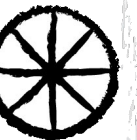
Terminée : si vous avez perdu un espion, ajoutez-en un nouveau à votre réseau. Vous ne pouvez posséder que deux espions à la fois (ou trois, si vous avez ajouté Élargissement aux capacités de votre réseau d'espions).



RECHERCHES

Vos espions recueillent rumeurs, mystères et secrets sur un lieu d'étape donné.

Terminé : vous découvrez toutes les missions spéciales du lieu en question. Si le Commandant dépense un point de **rens** pour accéder à l'une de ces missions, il peut décider de laquelle il s'agit. Si vous dépassez ce lieu, remettez le compteur à zéro.



BAND OF BLADES

LE MAITRE DES ESPIONS

RÔLE

Rôle FACULTATIF pour la campagne

Votre travail est de trouver et former des personnes capables de s'attaquer à des problèmes que cent hommes armés ne sauraient résoudre. Les gens hauts en couleurs que vous fréquentez sont chacun l'objet de dizaines de rumeurs et de légendes.

AVANT DE JOUER. Pour **préparer la Légion** pour la campagne, suivez les instructions suivantes :

- ◆ **DÉCRIRE LE SECOND.** Sélectionnez des traits de la liste ci-après.
- ◆ **ESPIONS DE DÉPART.** Choisissez deux espions dans la liste fournie ; décidez lequel est *formé* et lequel est déjà un *maître-espion*. Vous pourrez en acquérir un troisième au cours du jeu.

TRAITS DU MAÎTRE DES ESPIONS. À la création du rôle, choisissez parmi les traits suivants :

Héritage (1) : ◇ Bartan ◇ Orite ◇ Zemyati ◇ Panyar ◇ Autre
Réputation (1) : ◇ Distant ◇ Mortel ◇ Dangereux ◇ Froid ◇ Rusé
Personnalité (1-2) : ◇ Froid ◇ Calme ◇ Calculateur ◇ Arrogant ◇ Courtois
Apparence (1 à 3) : ◇ Avenant ◇ Flamboyant ◇ Banal ◇ Émacié ◇ Tatoué

VOS RESPONSABILITÉS. Pendant le cours du jeu, vous devrez :

- ◆ **DÉPLOYER VOS ESPIONS.** Attribuez-leur des **commissions** au cours des actions de campagne. Les **commissions simples** s'effectuent immédiatement (sauf les questions d'INTERROGER, qui seront posées pendant la sélection des missions), tandis que les commissions à long terme prennent du temps, et plusieurs espions peuvent avoir à se relayer pour les mener à bien.
- ◆ **DÉVELOPPER VOTRE RÉSEAU.** Vos véritables ennemis sont les Brisés eux-mêmes. Soyez prêts.
- ◆ **COLLABORER AVEC LES AUTRES RÔLES.** Consultez les autres joueurs pour prendre les meilleures décisions possible, mais gardez le dernier mot concernant les responsabilités qui vous incombent. Le destin de la Légion est entre vos mains. Bonne chance !

COMMISSIONS SIMPLES

Pendant les **actions de campagne**, les espions peuvent recevoir des **commissions simples**. Ils ne peuvent pas travailler sur des commissions à long terme en même temps.

- ◆ **RÉCUPÉRER.** L'espion guérit et récupère. Supprimez sa pénalité de blessure.
- ◆ **INTERROGER.** consultez la liste des questions de renseignement du Commandant. Votre espion peut répondre à une question de n'importe quelle liste quand des missions sont présentées par le MJ.
- ◆ **CHANTAGE.** L'espion corrompt ou menace. +1 dé à un jet pour ACQUÉRIR DES RESSOURCES.
- ◆ **ASSISTANCE.** L'espion facilite votre action ou la soutient. +1 dé à l'un des jets de PROJET À LONG TERME du Quartier-maître.

RESEAU D'ESPIONS

◆◆ ENTRAÎNEMENT

Un de vos espions formés devient un maître espion. Peut être choisi deux fois.

◆ ELARGISSEMENT

Vous disposez d'un troisième espion, **formé**.

◆ RESEAU D'ESPIONS

Vous pouvez former, soutenir et vous servir d'espions. Vous commencez avec 2 espions, l'un **formé**, l'autre déjà **maître espion**.

◆ PIÉGEAGE

Vos espions gagnent +1 dé sur leurs commissions POSE DE PIÈGE.

◆ SOURCES

Vous avez des contacts loyaux et des informateurs partout. Vos espions gagnent +1 dé pour VALORISER UNE MISSION.

◆ MARCHANDS

Vos **missions logistiques** VALORISÉES vous procurent +1 **réserves**, en plus des récompenses habituelles.

◆ INVESTISSEMENTS

Vos espions gagnent +1 dé sur les commissions ÉTENDRE LE RÉSEAU.

◆ ANALYSTES

Vos espions gagnent +1 dé sur leurs commissions de RECHERCHES.

◆ ÉVALUATION SUR LE TERRAIN

Vous pouvez poser une question supplémentaire lorsque vous INTERROGEZ.

◆ RODEURS

Vos **missions de reconnaissance** VALORISÉES vous procurent +1 **rens**, en plus des récompenses habituelles.

◆ MERCENAIRES

Vos **missions d'assaut** VALORISÉES vous procurent +1 **moral**, en plus des récompenses habituelles.

◆ ORDRES SAINTS

Vos **missions religieuses** VALORISÉES vous procurent +1 **ressource**, en plus des récompenses habituelles.

ESPIONS



ANTOINETTE : Privée de titre de noblesse de par sa naissance, cette couturière orite s'est trouvé une vocation plus adaptée. Elle a brisé d'innombrables cœurs, empoisonné nobles et guerriers, et n'a encore jamais essuyé le moindre échec.

SPÉCIALITÉ : Antoinette est automatiquement promue **maître espion**.

☐ FORMÉE

☒ MAÎTRE-ESPIONNNE

☐ BLESSÉ



BORTIS : Zemyati grisonnant, Bortis représente un atout tant sur le terrain qu'en état-major. La rumeur prétend qu'il sera le prochain Maître des espions.

SPÉCIALITÉ : lorsque Bortis fait un jet sur une commission ÉTENDRE LE RÉSEAU, il gagne +1 **segment** sur ses jets.

☐ FORMÉ

☐ MAÎTRE-ESPION

☐ BLESSÉ



TEMPÊTE CARMIN CONTRARIANTE : on ne sait pas grand-chose de lui, si ce n'est que ses yeux ont des reflets argentés. Il va et vient comme bon lui semble. De nombreuses rumeurs nimbent son passé.

SPÉCIALITÉ : il n'est jamais blessé en mission.

☐ FORMÉ

☐ MAÎTRE-ESPION

☐ BLESSÉ



IGRID : en tant qu'Aldermanie, Igrid se fond parfaitement dans le décor. Elle parcourt la région librement, prenant bonne note des nouvelles et des rumeurs.

SPÉCIALITÉ : quand Igrid INTERROGE des cibles, elle pose une question de renseignement supplémentaire.

☐ FORMÉE

☐ MAÎTRE-ESPIONNNE

☐ BLESSÉ



LIYA : cette Bartane ne porte aucun des bijoux traditionnels de son peuple et préfère agir sous couverture pour mener des missions en solo à long terme. Elle est également une duelliste virtuose, reconnue comme Maîtresse d'armes.

SPÉCIALITÉ : Liya lance +1 **dé** sur les commissions de RECHERCHES.

☐ FORMÉE

☐ MAÎTRE-ESPIONNNE

☐ BLESSÉ



ONYETIN : Ce gros ours jovial est également l'un des assassins les plus mortels des Royaumes orientaux. Il sait toujours comment repérer ou découvrir les cibles dissimulées et les caches.

SPÉCIALITÉ : Onyetin lance +1 **dé** pour VALORISER UNE MISSION.

☐ FORMÉ

☐ MAÎTRE-ESPION

☐ BLESSÉ

LA FORTERESSE DE DAGUE-EN-CIEL

La forteresse de Dague-en-Ciel doit son nom à sa haute tour pointée vers le ciel. Ses murailles barrent le seul col permettant de franchir les monts du Rempart. Elle est désormais le seul obstacle séparant les hordes des Brisés de Barta et des autres Royaumes orientaux. La Légion dispose de quelques heures précieuses avant que le gros des troupes de morts-vivants ne la rattrape ici – des heures qui doivent être consacrées préparer ces vieilles fortifications désaffectées, à abriter un contingent conséquent de défenseurs du froid mordant de l'hiver.

Vous aurez pour cela six objectifs à réaliser. La plupart d'entre eux se jouent comme une série de courtes missions à obstacle unique. Ces missions se produisent à peu près simultanément, et les Spécialistes et escouades ne peuvent être affectés qu'à l'une de ces missions. Le Commandant décide dans quel ordre les missions seront menées à bien, puis le Second détermine qui sera affecté à chacune d'entre elles, enfin le Quartier-maître dédie les ressources à chaque tâche.

MISSIONS

Cinq des objectifs doivent être atteints avant que la vague finale des morts-vivants ne s'abatte sur le donjon. Si vous ne pouvez pas accomplir (par exemple par manque d'effectifs) ou refusez ne serait-ce que l'une de ces missions, ou échouez, il vous sera pratiquement impossible d'empêcher l'invasion des Royaumes orientaux. Vous n'êtes pas obligé de remplir ces missions dans un ordre particulier, mais l'ordre présenté ci-dessous est néanmoins recommandé :

- ◆ **RENFORCER LES REMPARTS ET LES PORTES.** Dague-en-Ciel n'a pas été entretenue pendant des décennies, et n'a encore jamais été assiégée. Créez un compteur de PROJET À LONG TERME de 10 segments, et affectez-y un Spécialiste et une escouade. Faites un jet avant chacune des autres missions. Ajoutez +1 dé à chaque jet pour chaque équipe d'Ouvriers dont dispose la Légion.
- ◆ **TENIR LE PREMIER COL.** Une escouade et jusqu'à trois Spécialistes doivent absolument tenir le col en contrebas de la forteresse pendant les travaux. S'ils parviennent à repousser trois unités ennemies et un Notoire, la mission d'Assaut sera remplie. Si l'un des Brisés a déjà été vaincu, vous n'avez pas à remplir cette mission.
- ◆ **STOPPER LE GROS DES FORCES.** Affectez une escouade et deux Spécialistes à une dangereuse mission de reconnaissance, qui suppose de graver plusieurs cols et d'échapper aux patrouilles de morts-vivants. L'objectif est de provoquer une avalanche pour ralentir et désorganiser le gros des forces des morts-vivants.
- ◆ **REMETTRE EN SERVICE LES ARMES DE SIÈGE.** Certains passages souterrains mènent aux positions d'engins de siège sur les falaises en surplomb. Mais qui sait si les morts-vivants n'ont pas dépêché des unités plus agiles les rejoindre en passant par les montagnes, ou ce qui pourrait se tapir dans les tunnels ? Affectez une escouade et deux Spécialistes à cette mission logistique. Vous gagnez +1 dé sur le jet d'engagement si la Légion possède déjà des armes de siège. Sinon, vous devez réparer les vieux engins laissés à l'abandon sur les positions d'altitude.
- ◆ **REPOUSSER LA DEUXIÈME VAGUE.** Repoussez un Lieutenant et ses morts-vivants attaquant la forteresse. Votre Élué prendra part au combat. (Créez un compteur de 10 segments correspondant au duel de l'Élué et du Lieutenant.) Les morts-vivants tenteront de franchir les murailles pour prendre la place. Si la mission de renforcement des remparts et des portes a été remplie, ajoutez +1 dé à votre jet d'engagement. Affectez une escouade et jusqu'à trois Spécialistes.

LA DERNIERE VAGUE

Ca y est. Un Brisé lance l'assaut et la forteresse doit tenir. C'est la dernière vague de cette campagne, et la victoire en sera décidée par un jet de fortune. À quel degré la Légion était-elle préparée à cet ultime combat ? Réunissez les dés selon les instructions suivantes :

- ◆ **SURVIVANTS** : commencez toujours avec **1 dé** pour avoir survécu jusqu'à la dernière vague.
- ◆ **L'ÉLUE** : gagnez +1 dé si votre Élué est toujours en vie et se bat à vos côtés.
- ◆ **PRÉPARÉS** : gagnez +1 dé pour chaque arme de siège dont le Quartier-maître dispose.
- ◆ **DÉBROUILLARDS** : gagnez +1 dé si la Légion possède à la fois un Miséricorde et un Alchimiste.
- ◆ **COURAGEUX** : gagnez +1 dé si vous avez ravivé les brasiers de Kevala.
- ◆ **BÉNIS** : gagnez +1 dé si un membre de la Légion peut **TISSER** la clarté lunaire.
- ◆ **FURIEUX** : gagnez +1 dé si la Légion possède de l'Huile de feu.
- ◆ **TUEURS DE DIEUX** : gagnez +1 dé si vous êtes capable de sonner une cloche pour priver un Brisé de ses pouvoirs.
- ◆ **PILLEURS DE TOMBES** : gagnez +1 dé si vous possédez la tête et/ou la chaîne d'un ancien Élu.
- ◆ **PROTÉGÉS** : gagnez +1 dé si la Légion a une stèle de protection du Vieil Empire.
- ◆ **ÉPUISÉS** : subissez -1 dé si le **moral** de la Légion est de 3 ou moins.
- ◆ **ENNEMIS À NOS PORTES** : subissez -1 dé si il vous reste 3 **temps** ou moins.
- ◆ **HORDE INNOMBRABLE** : subissez -1 dé pour chaque Notoire toujours en vie. (Référez-vous à la liste des Brisés de votre campagne.)
- ◆ **DÉFENSES CROULANTES** : subissez -1 dé pour chaque mission de Dague-en-Ciel incomplète ou ratée (voir ci-contre).

Effectuez votre jet. Votre **score final** est affecté comme suit, selon votre résultat : **MISÉRABLES (1-3, -30 points au score final)** : la Légion aura du mal à résister l'hiver, et encore plus à résister aux morts-vivants ; **AMERS (4/5, -10 points au score final)** : la Légion peut tenir, mais ce sera probablement son baroud d'honneur ; **VICTORIEUX (6, aucune modification au score final)** : la Légion s'avère bien préparée à tenir la forteresse, et peut attendre l'heure de vérité de pied ferme ; **LÉGENDAIRES (CRITIQUE, +10 points au score final)** : la Légion décroche une victoire majeure et les morts-vivants y réfléchiront à deux fois avant de la réattaquer.

SCENES DE RETOUR AU CAMP

Après chaque mission mais avant d'effectuer vos actions de campagne, jouez une petite scène à propos de ce qui s'est passé au camp pendant la mission, ou juste après le retour de l'escouade en mission. N'oubliez pas d'appliquer les effets de la scène (les morts et désertions pendant cette phase causent aussi des pertes de moral, par ex.), et d'en tenir compte pour la suite du récit.

La scène que vous décrivez doit être sélectionnée dans l'une des listes suivantes, en fonction du moral de la Légion (consultez le Second). Toute scène jouée doit être rayée de la liste. Si aucune scène du niveau de moral actuel n'est plus disponible, sélectionnez-en une du niveau inférieur. Si la scène s'applique à un Légionnaire, demandez au Second d'en désigner un.

Ces intitulés sont là pour vous servir d'inspiration. Des expériences menées sur des morts-vivants peuvent ainsi être le fait d'un soldat cherchant à soigner un camarade souffrant de corruption et mis aux fers dans sa tente. Des réfugiés peuvent demander à être protégés, à recevoir des provisions, ou être des émissaires envoyés par une localité voisine.

	TYPE
MORAL HAUT	☐ Les soldats organisent une commémoration en l'honneur de leurs frères d'armes disparus.
	☐ Un jeune soldat exprime sa joie en tirant en l'air, encouragé par ses camarades.
	☐ Des tempêtes obscurcissent les cieux. Les rumeurs et spéculations fantasques abondent.
	☐ Des caisses de provisions disparaissent, mais personne n'admet savoir pourquoi.
	☐ Des membres d'une escouade évoquent leur pays, et demandent à un officier de parler du sien.
	☐ Votre Éluë s'est enfermée dans le mutisme et refuse de parler à qui que ce soit.
MORAL MOYEN	☐ Une bagarre éclate quand un Légionnaire est accusé de voler l'un de ses camarades.
	☐ À la suite d'une attaque de morts-vivants, la Légion doit lever le camp et changer de position.
	☐ Un soldat est surpris en train d'échanger des provisions avec des civils pour obtenir des faveurs.
	☐ Des nouvelles catastrophiques vous parviennent d'un autre front.
	☐ Une escouade refuse de partir en mission tant que son chef n'est pas remplacé.
	☐ Un groupe de réfugiés tombe sur le camp et vous supplie de les aider.
MORAL BAS	☒ Une blessure fétide chargée de souillure, dissimulée par un soldat, est découverte.
	☒ Des réserves médicales de la Légion disparaissent. Les blessés geignent de douleur.
	☒ Une expérience cachée, menée sur un mort-vivant, est dévoilée au beau milieu du camp.
	☒ Des cris se font entendre dans le lointain à n'importe quelle heure, empêchant tout repos.
	☒ Une escouade affamée qui s'était lancée dans la cueillette tombe gravement malade.
	☒ Un déserteur est repris juste avant de quitter le camp. Il doit passer en cour martiale.

LE SCORE FINAL

Voici comment calculer le score final de votre campagne. Bien qu'il soit amusant de voir à quel point votre campagne a été réussie (ou désastreuse), ce score a surtout de l'importance si vous comptez jouer de futures campagnes de ce jeu. Le score final de chaque campagne sert à préparer le chapitre suivant de l'Histoire de la Légion (comme la défense de Dague-en-Ciel). Cette grandeur vous donne une idée des chances de la Légion de parvenir à survivre jusqu'à la campagne finale (ou, si vous préférez passer directement à un futur chapitre, elle vous permet de décider comment vous souhaitez le jouer).

À la suite de la mission finale à Dague-en-Ciel :

◆ **SURVIVANTS** : vous êtes parvenus au donjon avant l'hiver ! + **20 points**.

Effectifs. Le Second réorganise les personnels afin d'obtenir des escouades complètes.

◆ **TOUJOURS DANS NOS MÉMOIRES** : pour chaque escouade éliminée (0 survivant), - **10 points**.

◆ **CONVALESCENCE** : pour chaque escouade décimée (moins de cinq survivants), - **5 points**.

◆ **SPÉCIALISTES** : pour chaque Spécialiste survivant, + **5 points**.

◆ **ÉLUE** : pour chaque avancement d'Élu, + **10 points**.

◆ **MORAL** : si votre moral est entre 4 et 7, + **5 points**. S'il est supérieur à 8, + **10 points**.

Logistique. Le Quartier-maître évalue les ressources restantes.

◆ **RÉSERVES** : pour chaque point de réserves restant, + **5 points**.

◆ **ARMES DE SIÈGE** : vous en aurez besoin pour défendre le donjon. Pour chaque arme, + **5 points**.

◆ **OUVRIERS** : pour améliorer les fortifications du donjon. Pour chaque Ouvrier, + **5 points**.

Le périple de la Légion. Le Commandant examine les missions menées à bien

◆ **MISSIONS SPÉCIALES** : pour chaque mission spéciale menée à bien, + **5 points**.

◆ **RELIQUES** : possédez-vous des reliques obtenues lors de missions spéciales ? Pour chaque relique, + **10 points**.

◆ **LIEUTENANTS** : pour chaque Lieutenant ennemi tué, + **10 points**.

◆ **BRISÉ** : si vous avez abattu un Brisé, + **30 points**.

Valeurs. Si votre campagne dispose d'un Gardien des Chroniques, ajoutez ce qui suit :

◆ **CHRONIQUES** : si vous avez fidèlement tenu à jour et conservé les Chroniques jusqu'à la fin de la campagne (c'est-à-dire qu'elles sont arrivées avec vous indemnes à Dague-en-Ciel), gagnez 10 points. En tant que concepteurs du jeu, nous adorerions les lire.

VOTRE SCORE FINAL :



Les scores faibles (moins de 100 points) signifient que vous démarrerez la prochaine campagne affaiblis et risquez d'avoir du mal à rattraper votre retard au fur et à mesure que le récit progresse. Les scores dépassant les 200 points indiquent que vous démarrerez la prochaine campagne en excellente position.

CULTURES OCCIDENTALES

ALDERMARK

L'Aldermark n'était que trop ravie d'être libérée du joug du Vieil Empire et méprise tous ceux qui en vénèrent encore les restes. Portés à la xénophobie, les Aldermanis placent leur propre culture et leurs dieux jumeaux au-dessus de tous les autres. Physiquement, ils ont la peau mate et les cheveux bruns ou noirs. Même si le pays a été en partie ravagé par les morts-vivants, ils se font une fierté de n'avoir pas encore cédé devant les forces du Roi des Braises. Ils sont réputés pour leur puissante cavalerie dans les plaines méridionales et leurs grands chasseurs dans les forêts septentrionales. Ils ont investi les fonds que leur a rapportés le commerce dans des inventions orites, acquérant ainsi la technologie de la poudre noire, des routes plus durables, et des machines à vapeur primitives alimentées par le bois issu de leurs nombreuses forêts.

Les Bartans adorent sept divinités majeures, parmi lesquelles la Déesse à la peau bleue, dont le clergé tente quotidiennement d'invoquer un Élu. Le Choix d'un Élu par cette Déesse est souvent le signal que l'Orient tout entier a perçu et compris l'imminence du danger.

Prénoms : Anjika, Ennika, Erela, Grisynn, Idlin, Joha, Karona, Katriza, Kola, Lenia, Sarina ; Aldke, Buren, Deikart, Fulon, Haghulm, Hanar, Janton, Zigfren.

Noms de famille : Beher, Jeiker, Pober, Scharel, Schmeker, Skeider, Weidt, Weyer.

DAR

Un cataclysme antique a brisé Dar. Désormais, des spectres terrifiants arpentent un désert de cendres dont ils ne peuvent sortir, et où se dressent encore quelques cités entourées de terres arables, reliées par des chemins ponctués d'anciennes stèles de protection. Au nord de Dar se trouve la Faille – un fossé si large et si profond que les eaux de l'océan, qui s'y déversent à chaque marée haute, ne l'ont toujours pas rempli. Au centre de Dar se trouve un trône de basalte, au-dessus duquel flottait jadis une couronne à dix pointes de Vrai feu. Pourquoi ses habitants demeurent-ils dans un tel enfer ? Les natifs de Dar, avec leur peau et leurs cheveux pâles, ne peuvent pas vraiment quitter l'endroit. Au bout de quelques années passées loin de chez eux, leur corps se met à saigner jusqu'à ce qu'ils en meurent ou qu'ils retournent sur leurs terres maudites. De plus, nombreux sont les habitants d'autres contrées qui refusent d'être payés en monnaie noire venue de Dar, et ont une peur superstitieuse d'attraper par contagion la malédiction du « peuple pâle ». Les habitants de Dar sont hantés, mais leur volonté est de fer et ils font ce qu'il faut.

Prénoms : Akara, Oroscha, Gada, Beila, Hikata, Mekuna, Okona, Paya, Sakara, Zagona ; Basar, Birosh, Garanj, Hirem, Kibak, Mekan, Okosh, Pogan, Sarkar.

Noms de famille : Bekatief, Lahazar, Mehalsun, Omonar, Royota, Siharun, Zohitar.

AUTRES PAYS OU RÉGIONS

LA CONFÉDÉRATION DE ROYIN. Une théocratie qui adore un dieu unique, mais dont l'Élu produit souvent une progéniture dotée elle aussi de pouvoirs qui peuvent être transmis de génération en génération. De nombreuses légendes évoquent des héros de sang divin, mais la plupart d'entre eux ont été tués lorsque le Roi des Braises a rasé le pays au début de la décennie.

LES GRANDES CITÉS DU DÉSERT. Le Désert des ossements est considéré comme une terre stérile et inhospitalière, sauf ses grandes Cités, chacune dotée d'une culture indépendante, et se dressant comme autant d'étapes tout au long des routes commerciales traversant le désert. Chacune est gouvernée par un puissant dirigeant qui revendique un titre différent. Les récits abondent sur des Rois ou Reines sorciers, et autres bêtes du désert enchaînées.

LES PRINCIPAUTÉS D'ANDRASTUS. Nul n'est capable de donner le nombre exact de minuscules cités-États constituant Andrastus à une époque donnée. Les grandes familles andrasties se livrent une guerre perpétuelle et leurs cités sont régulièrement conquises et annexées. La seule chose que l'on sait sur ce territoire déchiré par la guerre, c'est que toutes ses factions s'uniront contre des étrangers tentant de s'arroger leur territoire. Le Roi des Braises a justement dépêché l'un de ses Brisés pour le conquérir.

BAND OF BLADES

CHRONOLOGIE

0 FVE Fondation du Vieil Empire ▲

De nombreuses cultures ont existé avant cette date, mais seules celles qui se sont développées après que le Premier Empereur a unifié l'écriture sont encore bien connues. Les textes historiques suivent une notation chronologique appelée FVE – l'an 0 du calendrier est fixé à la fondation du Vieil Empire.

566 FVE Effondrement de l'Empire ▲

Le Dernier Empereur est assassiné par plusieurs Élus, le siège de l'Empire est mis en ruines. La Légion devient un corps mercenaire. Elle propose désormais ses services aux nations et personnalités capables de se les offrir.

838 FVE Apparition du Roi des Braises ►

Le Roi des Braises entre en possession d'une couronne à neuf pointes de Vrai feu et se soulève à l'ouest. Il emploie de puissants sortilèges pour massacrer la population d'une ville entière et assembler sa première armée.

De 841 à 842 FVE Conquête de Royin ►

Le Roi des Braises envahit la Confédération de Royin. Leur Élu ne se manifeste pas. L'Aldermark lève ses armées, et les dieux jumeaux de l'Aldermark choisissent leurs propres Élus.

De 845 à 847 FVE La nouvelle mobilisation ►

Shreya retourne dans les Royaumes orientaux pour lever de nouvelles troupes. Elle élabore un nouveau plan et se voit confier le commandement d'une armée. Un général bartan rachète le contrat de la Légion, qui servait dans l'Archipel. La Légion marche aux côtés de l'armée des Royaumes orientaux.

▲ 408 FVE Couronnement de Tantaros

Le Septième Empereur monte sur le trône du Vieil Empire.

▲ 422 FVE Fondation de la Légion

L'Empereur Tantaros instaure la Légion sous sa bannière personnelle, en tant qu'unité d'élite spécialisée dans la lutte contre les forces surnaturelles ou les menaces visant directement le pouvoir impérial.

▲ 658 FVE La Guerre des dieux

Les Élus se battent entre eux. La Légion est réduite à une poignée d'hommes avant de se relever.

◀ 840 FVE Le premier Brisé

Un Élu se manifeste loin à l'ouest et affronte le Roi des Braises. Il est le premier Brisé.

◀ 843 FVE La bataille pour l'Aldermark

Le Roi des Braises affronte les forces aldermaïes. Lorsque l'un des Jumeaux est Brisé, neuf Élus apparaissent dans les Royaumes orientaux. Ces derniers mobilisent à leur tour leurs armées.

◀ 845 FVE Le grand Brisement

La production en masse de foudre noire permet aux armées orientales de repousser le Roi des Braises. Mais au cours d'une bataille monumentale, cinq Élus sont Brisés. Les armées humaines tiennent bon malgré tout.

◀ 848 FVE Les Champs d'Ettenmark

Les armées orientales sont mises en déroute. Leur seul espoir est de se regrouper pour défendre la frontière des Royaumes orientaux.

AUJOURD'HUI

(848 FVE)

CULTURES ORIENTALES

BARTA

Barta est le plus vaste des Royaumes orientaux. Jadis, les ancêtres des Bartans ont fui leurs rivages lointains après une catastrophe et ont abordé les Royaumes orientaux en tant qu’envahisseurs venus d’outre-mer. Mais cela date de bien avant la fondation du Vieil Empire. Barta est un territoire fertile, qui fournit la nourriture de la majorité des Royaumes orientaux. C’est une république ; chaque région majeure désigne un responsable civil et un autre religieux, qui, une fois réunis, forme l’instance dirigeante du pays, appelée le Cercle. En tant que peuple, les Bartans respectent tout particulièrement la sagesse de leurs anciens.

La plupart des Bartans sont grands, ont les cheveux sombres, une peau dans les diverses nuances de brun, et les yeux rouges ou noirs. Leurs vêtements sont le plus souvent amples et drapés, avec des tissus aux teintes vives, qui démontrent leur maîtrise des teintures chatoyantes. Ils décorent souvent leur peau de tatouages complexes et de délicats signes peints, et portent des décorations constituées d’objets offerts par leur famille et par les personnes dont ils ont su gagner la pleine confiance. Des contrats et alliances sont scellés par l’échange de telles marques de confiance. Beaucoup de contes bartans décrivent la façon dont l’un de ces bijoux sert à se voir offrir l’hospitalité ou à demander une faveur en invoquant d’anciennes alliances.

Les Bartans adorent sept divinités majeures, parmi lesquelles la Déesse à la peau bleue, dont le clergé tente quotidiennement d’invoquer un Élu. Le Choix d’un Élu par cette Déesse est souvent le signal que l’Orient tout entier a perçu et compris l’imminence du danger.

Les noms bartans respectent la coutume du Vieil Empire et sont constitués d’un prénom suivi d’un nom de famille. Les noms de famille sont matrilineaires, se transmettant toujours de la mère à ses enfants.

Prénoms : Adikar, Arun, Karoj, Kirish, Makit, Nadit, Parkresh, Raghav, Rakash ; Adisha, Aswina, Kalyika, Kaviya, Kita, Rahika, Rashi, Riya, Seneha, Shimya, Vani.

Noms de famille : Arani, Chabarti, Dardhi, Dewa, Kapatia, Khatri, Pakshi, Manabur.

OR

Jadis une poignée de petites cités-États disparates, Or fut unifiée par un ordre religieux adorant la trinité des dieux de la Civilisation – le Faiseur, le Façonneur et le Bâtitteur. L’ordre forgea une nation en proposant un accord inédit – au lieu d’une monarchie unifiée et d’une structure hiérarchisée de la noblesse, Or allait anoblir tous ses habitants (ou presque) à la fois, et conférer à chacun des droits équivalents. C’est pourquoi la plupart des Orites possèdent un titre de noblesse quelconque (comme être le prince d’une « principauté » de la taille d’un village). Les familles devenues puissantes par le commerce ou par leurs vastes domaines sont bien connues parmi leurs pairs. Deux Orites qui se rencontrent pour la première fois se posent souvent toute une série de questions indiscrettes, visant à déterminer l’ascendance de leurs lignées et titres respectifs.

Les religions orites sont centrées sur l’étude de l’alchimie et des autres sciences et ont créé beaucoup des merveilles que l’on peut admirer de par le monde de nos jours : engins mécanoïdes, machines à vapeur, lentilles de précision, armes à feu méticuleusement usinées. Les avancées orites dans les domaines de la métallurgie, des mathématiques et des sciences sont réputées bien au-delà des frontières du pays. Les navires de nombreuses nations viennent accoster aux quais de la capitale portuaire d’Or pour faire l’acquisition de ces merveilles.

Les cités orites étant cosmopolites, leurs habitants montrent toute une variété de couleurs de peau, de cheveux et d’yeux. Ils affectionnent les broderies complexes, les vêtements de lin et de velours, ainsi que les incrustations de motifs sur leurs armures et sur leurs articles de métal ouvragé. Ils portent souvent des masques raffinés plutôt que des chapeaux – les fabricants de masques les plus talentueux sont souvent célébrés et les orites font des pieds et des mains pour s’assurer leurs services.

Titres de noblesse : écuyer, chevalier, baron, vicomte, comtesse, dame, landgrave, marquise, prince, reine...

Prénoms : Alben, Anton, Blas, Cyprian, Elrik, Farian, Leon, Marilo, Rubin, Silvin, Aurora, Chiara, Emetta, Hadriana, Katovica, Livia, Millia, Severina, Tiana, Valeria.

Noms de famille : Albrekt, Garossi, Loprio, Martiko, Rodano, Sanicci, Zardani

PANYA

Le territoire de Panya est considéré comme béni par les Panyars et maudit par tous les autres peuples. C’est une sylvie profonde parsemée de ruines antiques. Des bêtes redoutables y rôdent, et des sentiers naissent et se transforment au fil des cycles lunaires. L’impénétrabilité de Panya explique pourquoi Or et l’Aldemark ne se sont pas envahis l’un l’autre depuis la chute du Vieil Empire.

Les sentiers autour des ruines sont ceux qui changent le moins, ce dont les Panyars ont tiré avantage en bâtissant leurs cités autour de celles-ci. Ils prélèvent souvent des pierres sur ces ruines pour les réutiliser dans leurs propres constructions – ce qui leur permet d’étendre leur effet stabilisateur sur la forêt. Leurs demeures sont décorées de magnifiques gravures aux motifs complexes.

Être Panyar n’est pas une question d’origine ethnique mais de lieu de résidence. Quiconque passe plus d’une douzaine d’années en Panya gagne une marque animale – des yeux de félin, une chevelure rayée ou tachetée, des crocs. Après cette transformation, même les bêtes les plus dangereuses de ces bois tendent à les laisser en paix.

Les Panyars reconnaissent deux entités divines : le Cornu, dieu de la forêt, et Nyx, déesse de la lune. Ces deux divinités sont de nature plus tangible que beaucoup d’autres et plus incarnées dans le domaine du physique.

Les Panyars portent des noms en trois parties. Le premier qui leur est donné est une couleur, choisie par leur mère, bien qu’il ait parfois une signification toute particulière. Ainsi, l’argent est la couleur de Nyx, ce qui signifie que le Panyar ainsi dénommé est un orphelin. Le noir est la couleur des exilés et des parjures. Lorsque la marque d’un enfant apparaît, celui-ci gagne un autre nom, si trois adultes au moins parviennent à s’entendre sur ce qu’il devrait être. Le folklore et les légendes des Panyars abondent en hauts faits qu’il leur faudra imiter pour mériter leur dernier nom, le « nom d’exploit », qui vient se placer devant les deux autres. Ce nom est changeant et peut évoluer à la suite d’un exploit plus glorieux encore. Bien que ces noms soient tirés de la nature, ils ne sont jamais des noms d’animaux, car ceux-ci sont considérés comme appartenant au Cornu.

Nom d’exploit : Flamme, Braise, Torrent, Clairière, Bosquet, Récif, Orage, Tempête, Marée, Bois, Vent.

Nom de couleur : Ambre, Azur, Acajou, Saphir, Écarlate, Argenté, Vermillon, Émeraude.

Nom de symbole : Chargeur, Dansant, Fluide, Grandissant, Rageur, Debout, Déferlant.

ZEMYA

Les Zemyatis sont un peuple à la peau claire, qui réside dans la région montagneuse de Zemya, située au nord. Ils sont organisés en clans qui lancent souvent des raids pour compléter leurs réserves de nourriture ou enrichir leurs trésors de guerre. Ils ont un penchant pour les vêtements d’étoffe épaisse aux cols relevés, habituellement galonnés de broderies d’or et d’argent. Les hommes comme les femmes portent des bijoux métalliques dans leurs tresses et accessoirisent leurs costumes de pièces forgées ressemblant à des plaques d’armures.

Tous les Zemyatis portent à la ceinture une petite dague rituelle qui sert tant à sceller des pactes de sang et des contrats qu’à accomplir des rituels sacrés, comme celui du deuil, ou celui d’appartenance au clan : chaque clan a ainsi un arbre arrosé du sang de tous ceux qui souhaitent le rejoindre. Chaque famille fait à son tour pousser à proximité (parfois même au milieu) de la maison familiale un arbre lui-même issu d’une bouture de l’arbre clanique. Les Zemyatis croient qu’en chacun de ces arbres réside leur Dieu Vivant, qui ne répond certes à aucune prière zemyatie, mais dont ils sont persuadés qu’il maudirait tous ceux qui enfreindraient les règles de l’hospitalité ou les serments jurés devant de tels arbres. Les arbres qui poussent directement à l’intérieur de maisons ou de grottes sont des signes de sites sacrés zemyatis.

Les noms zemyatis sont toujours liés à leurs clans. Les membres du clan partagent le même nom, et se distinguent par des patronymes/matronymes et des surnoms. Un patronyme ou matronyme reprend le prénom du parent et lui accole un suffixe. Ainsi Vikei, fils de Boryev, donne Vikei Boryevich ; Kariya, fille d’Eleya, serait appelée Kariya Eleyovna. Les surnoms (Vikei le Borgne, Boryev Hache-affûtée, Eleya Cheveux-de-feu) sont également courants.

Prénoms : Adrimir, Colay, Gabridyor, Liavel, Maleksei, Melislav, Theonin, Viltory, Alik, Dania, Emilinya, Freriya, Isalana, Klarina, Sverena, Tatinika, Valentina, Zaya.

Patronyme / Matronyme : (masculins) -ovich, -evich, -ich ; (féminins) -yevna, -ovna, -ichna. Ces terminaisons viennent s’accoler au prénom de votre père ou de votre mère, pour donner par exemple Malekseevich ou Klarinovna.