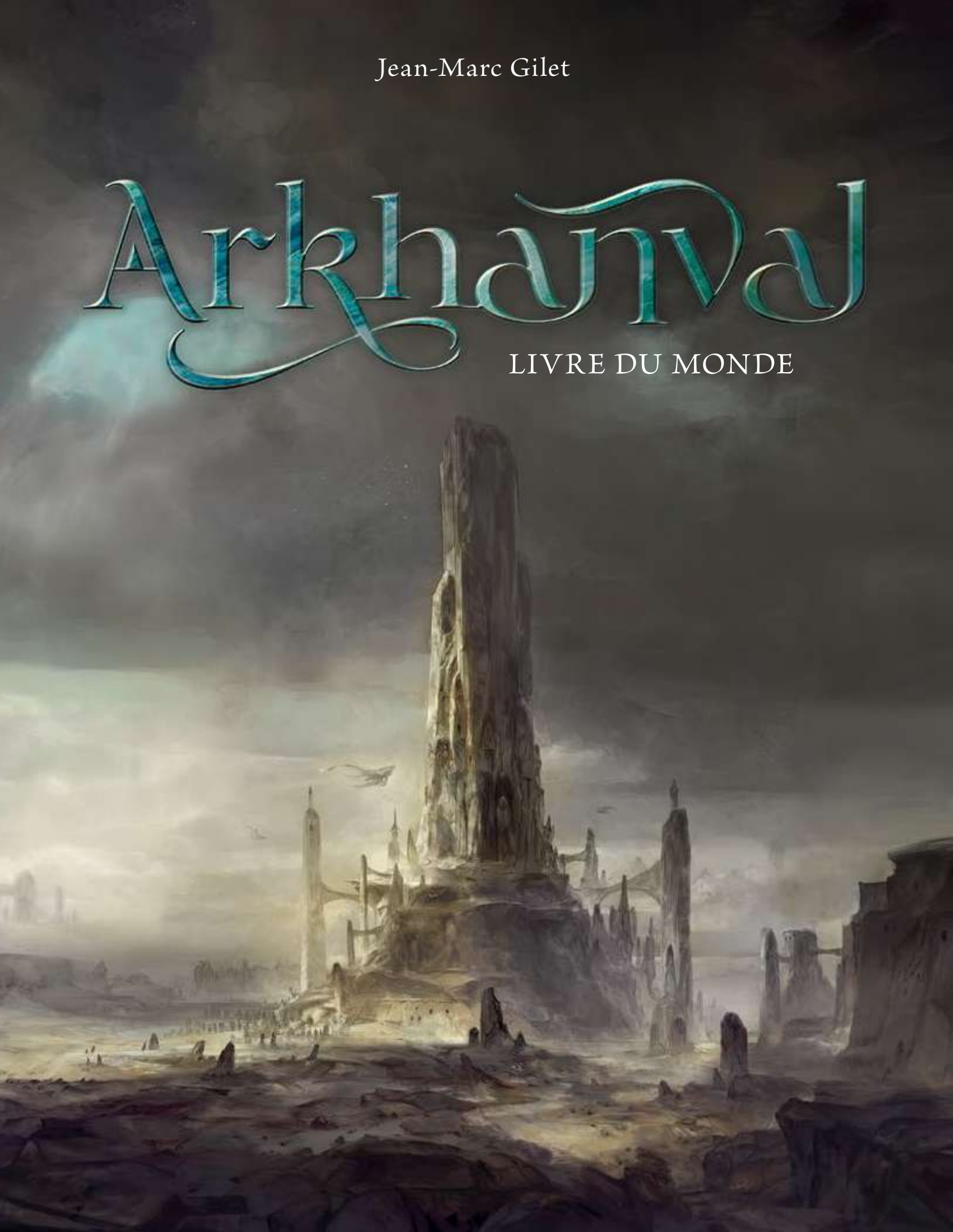
Jean-Marc Gilet

Arkhanval

LIVRE DU MONDE



Introduction

Que vous soyez originaire d'Arkhanval ou d'ailleurs, soyez le bienvenu.
Le monde que vous allez fouler de vos pas est riche en surprises. Explorer Arkhanval peut être aussi gratifiant que dangereux. À l'époque où se déroule le jeu, le Troisième Âge, les personnages peuvent croiser toutes sortes de créatures insensées ou d'individus hauts en couleur. Peut-être même feront-ils partie de ces égarés que leurs rêves auront transportés sur cette terre de magie. C'est donc tout un espace de défis, de démesure et d'imprévus qui s'ouvre sous les pas des aventuriers qu'incarneront les joueurs.

Arkhanval est la source d'inspiration des artistes, le cœur battant de toutes les mythologies. En Arkhanval, nos légendes sont l'histoire.

L'écho de tout ce qui se passe dans ce monde résonne dans les autres dimensions. L'écho de ce qui se passe dans les autres dimensions résonne en Arkhanval.

Arkhanval est bien plus qu'un univers, c'est une réalité dynamique parcourue de courants d'énergie, sources de créations, de mutations et de destructions. Un corps vaste comme le monde dont la somme de ses habitants constitue la conscience en devenir. Une réalité qui nourrit les dormeurs de tous les univers et se nourrit d'eux.

Le sel d'Arkhanval réside dans son imprévisibilité. Qui sait ce que vous pouvez être amené à y rencontrer. Le merveilleux peut aisément côtoyer l'effroyable. Toutefois, depuis plusieurs siècles, Arkhanval est endormi. Le chaos qui l'animait en permanence a été magiquement maîtrisé et, à mesure que les hommes étendent leur influence, sa magie s'est estompée. Les dieux ont disparu, bien des peuples et des créatures ne sont plus que de vagues souvenirs. Les rêveurs des autres mondes ne ramènent plus de leurs voyages que des cauchemars sans âme et des rêves sans saveur. D'aucuns prétendent que l'hégémonie humaine est à l'origine de l'affaiblissement de la magie d'Arkhanval. Cependant, de récents événements sont en train de tout remettre en cause. De simples soubresauts du chaos qui se retourne dans son sommeil ? De nouvelles fenêtres se sont ouvertes sur des dimensions effroyables, l'ambition territoriale des hommes les fait se dresser les uns contre les autres, des forces obscures sont à la recherche des Piliers de l'Union afin de briser toutes les défenses du monde.

Les Gardiens d'autrefois ne sont plus, le monde d'Arkhanval est menacé de toute part, les Piliers de l'Union chancellent. Quelle place les personnages tiendront-ils sur l'échiquier qui se met en place ?

L'ENTRERÊVE

La forêt était si dense, si sauvage, que nul homme ne semblait y avoir posé les pieds. Je marchais depuis des heures, à travers la brume, définitivement perdu. J'avais abandonné tout espoir quand je l'ai enfin trouvé. À moins qu'il n'ait simplement fini par accepter ma présence. Il était là où il devait être. Nulle part et partout à la fois. L'arbre-monde occupait presque entièrement l'espace d'une vaste clairière. L'établissement auquel il avait donné naissance était en partie couvert de plantes grimpantes aux fleurs blanches et mauves. De ses racines étaient nées les fondations, tandis que ses branches avaient confectionné une toiture aussi élégante que robuste. Portes et fenêtres n'étaient là que parce que l'arbre l'avait décidé ainsi. La main de l'homme n'était visible nulle part. Un parterre de fleurs et d'aromates encerclait l'édifice, embaumant la clairière d'une incroyable variété d'essences d'où émergeait l'odeur du thym et du romarin.

Je me suis avancé en prenant garde d'imprimer le moins de traces possible de mon passage.

Arrivé face à la porte d'entrée, j'hésitai un instant, ignorant s'il fallait frapper ou simplement pousser la porte. Je choisis cette seconde option, persuadé que je ne serais pas ici si l'Arbre n'avait pas accepté ma présence.

L'intérieur était chaleureux et convivial. Le bois était omniprésent. Les tables, les chaises, le comptoir, la moindre étagère, tout n'était que le fruit d'excroissances dessinées par l'Arbre lui-même. Il n'y avait pas deux chaises identiques. Accoudoirs, dossiers et pieds étaient sculptés de formes chimériques que je ne parvenais pas à identifier. Dans les branches du plafond apparaissaient un phénix en vol et une multitude d'oiseaux criants de réalisme. Une odeur de cèdre, de miel et de tarte aux pommes encore chaude embaumait l'espace.

Sur ma gauche, un petit comptoir séparait la pièce en deux parties inégales. À son extrémité, le tronc de l'Arbre s'élevait en dessinant ce qui devait être le plancher de l'étage. Les mots intrigants du livre de Jossarêve me revinrent alors en mémoire : « Fais attention de ne pas t'endormir trop profondément, tu pourrais te réveiller dans un autre ailleurs. »

J'avais encore plus hâte de voir ma chambre et de m'ouvrir au grand voyage.

Derrière son comptoir, l'aubergiste, une gnome sans âge au visage illuminé d'un grand sourire, semblait m'attendre.

— Bienvenue dans mon modeste établissement. Je m'appelle Ukminda. Je vous en prie, prenez place parmi nous.

Une dryade, née d'un saule pleureur, était en pleine conversation avec une femme à la peau couverte d'une fourrure blanche striée de rayures bleu foncé. Sur les épaules d'écorce de la dryade, un être d'une dizaine de centimètres de haut, aux ailes de papillon trop grandes pour lui, bombait le torse en me défiant du regard.

Un rôt sépulcral, à déraciner un arbre et faire fuir une légion de gobelins, résonna alors dans la pièce. Je me tournai vers l'origine du retentissant grondement et découvris, assise sur le rebord de la fenêtre, une pixie pas plus grande que ma main qui fumait la pipe, en tournant le dos à l'assistance. Une odeur de soufre parvint jusqu'à nous avant de se dissiper derrière celle de la tarte qu'Ukminda commençait à découper.

— Excusez-moi, dit la petite pixie d'une voix enfantine. Vêtue d'une robe légère, ses longs cheveux descendaient jusqu'à ses pieds et retombaient sur son visage, nous voilant complètement le moindre de ses traits.

— Je m'appelle Galimaë.

Galimaë. J'avais beau avoir entendu parler d'elle, j'avais bien du mal à croire ce que j'avais sous les yeux. Galimaë, celle que les dragons craignent, car elle connaît leurs véritables noms. Aucun doute, j'avais bien trouvé l'Auberge entre les Mondes. Enfin, j'avais trouvé l'une de ces portes qui me permettraient de rentrer chez moi.

Extrait du Récit d'un voyageur égaré

La Porte des Songes

« Ami, entends-tu les complaintes oubliées ?
Entends-tu le silence des Gardiens ?
Connais-tu la raison qui mit fin à leur règne ?
Oyez, écoutez les chroniques d'autrefois.
Que demain les liens renoués nourrissent les Endormis.
Amis, chantez ces rites d'autrefois afin que l'avenir ait un nom. »

Le Premier Âge
L'âge du chaos

À l'origine, Arkhanval était en création perpétuelle. Impossible de définir combien de temps dura ce Premier Âge ; des dizaines de milliers d'années, des centaines de milliers, voire beaucoup plus ?

Nourri par l'imagination fertile et absurde des rêveurs de tous les univers connus ou inconnus, le chaos provoquait des bouleversements incessants. Ainsi se côtoyaient les créatures les plus variées et les plus incroyables dans les décors des plus délirants aux plus minimalistes. Tout n'était qu'éphémère, car telle était la nature d'Arkhanval. Rêves et cauchemars apportaient sans cesse leur lot de monstruosités, de cataclysmes, de mutations, de féerie, de réalisations… Le monde a été si longtemps instable qu'il était peu probable d'y recroiser deux fois la même personne ou de se rendre deux fois dans un même lieu.

La plupart des créatures qui parcouraient les terres d'Arkhanval en ces jours primordiaux ne vivaient que le temps d'un souffle. Pourtant, en certaines d'entre elles, l'énergie créatrice vibrait plus fort qu'en nulle autre. Ainsi naquirent les Premiers-nés ; des êtres issus du chaos originel et doués d'une conscience suffisamment sophistiquée pour leur permettre de dépasser leurs besoins primaires et de se projeter vers l'avenir.

Les Premiers-nés tentaient de préserver ce qu'ils construisaient, mais en vain… Leurs créations étaient aussi grandioses qu'éphémères ; des cités cyclopéennes bâties de leurs rêves en une nuit et englouties l'instant suivant dans un cataclysme sans nom, balayées en un souffle par des dragons gigantesques ou des océans de lave expulsés de volcans déchaînés…

Beaucoup cherchèrent un sens à la folie qui régissait ce monde… Certains se firent la guerre sans raison, d'autres s'abandonnèrent à la contemplation, jusqu'au jour où les plus remarquables d'entre eux décidèrent de s'unir afin qu'Arkhanval ait enfin un avenir. Les Premiers-nés lièrent leurs pouvoirs en une véritable symphonie de rythmes, de couleurs, de hauteurs et d'intensités. Leur musique fut le premier vecteur de contrôle du monde. Elle organisa le chaos de la création et la matière telle des ondes sonores qu'il fallait orchestrer. Ainsi naquit le premier des arts magiques. Puis apparut la danse, qui projeta la musique dans de nouvelles dimensions, en ancrant davantage le corps dans la magie du monde. En troisième lieu vinrent les arts graphiques, le moyen de fixer les forces en présence. Le dessin, la peinture et bientôt toutes sortes de symboles, qui n'en étaient qu'une subtile variation, définirent les contours de la signentropie.

Certains Premiers-nés partagèrent ainsi leurs connaissances en élaborant des théories sur l'âme et le corps d'Arkhanval et le pouvoir qu'il était possible d'exercer sur eux. Ces êtres sublimes s'érigèrent alors en Gardiens du monde.

Arkhanval fut divisé en onze territoires et chaque Gardien fut chargé de bâtir les fondements d'un rituel long et complexe, destiné à imprimer dans les artères de la création les plus puissants signes magiques qu'ils aient jamais tracés. À travers la signentropie, les fils du chaos furent rassemblés, canalisés et noués en un faisceau de nœuds gordiens de pure énergie. Ainsi, les onze Piliers de l'Union furent scellés en des lieux tenus secrets, chacun d'entre eux servant l'ensemble. La déflagration magique qui accompagna le rituel ébranla les fondements mêmes du monde ; une onde de choc si puissante que des pans entiers d'Arkhanval furent pulvérisés et des continents disloqués. Quand le calme revint, le grand fleuve Thanaros était né et une seconde lune dominait le monde. Dans bien des contes pour enfants, elle serait l'œil d'Arkhanval, s'amusant de voir ainsi ses enfants tenter de s'émanciper.

La géographie d'Arkhanval a très peu évolué depuis cette époque. Les Piliers de l'Union recouvrent entièrement le monde de leur magie. Ils maintiennent l'énergie créatrice sous leur emprise. Au chaos originel succéda l'ordre, un ordre précaire, mais au moins le monde cessa de se transformer sans cesse.

Le Second Âge
Le règne des Gardiens

L'Union ne fut pas un long fleuve tranquille. Arkhanval s'était stabilisé, mais dans un équilibre fragile. L'influence des rêveurs les plus puissants continuait de provoquer quelques soubresauts dans la création. Certains Gardiens eux-mêmes continuaient de jouer avec les forces vives du monde, sans compter nombre de magiciens qui gagnaient chaque jour en puissance, à mesure que croissaient leur connaissance et leur maîtrise des arts magiques. Certains finirent même par égaler les Gardiens, d'autant plus qu'ils n'avaient pas le poids de l'équilibre du monde sur leurs épaules. Ces êtres d'exceptions, indépendants, renégats, diraient certains, développèrent ainsi des pouvoirs tout aussi considérables et n'hésitaient pas à manipuler l'âme et le corps d'Arkhanval à leur convenance.

Les Gardiens avaient une attitude très différente vis-à-vis de l'Union. Chacun d'entre eux avait des projets, des ambitions personnelles, parfois aux antipodes les uns des autres. Les onze provinces historiques d'Arkhanval progressèrent de manières différentes, en fonction de la perception du pouvoir et de la magie de chacun de leur dirigeant.

Malgré les Piliers de l'Union, maintenir l'équilibre d'Arkhanval demandait des efforts, de la concentration, une attention de tout instant. Tandis que certains Gardiens s'y consacraient entièrement, d'autres cherchaient des alliés pour les y aider. Pendant que certains se vouaient corps et âme à cette tâche, empêchant tout changement ou au contraire en modelant la création à leur convenance, d'autres en profitaient pour vivre pleinement leur nouveau statut de dieux vivants et combattre tous ceux qui se mettaient en travers de leur route.

Des conflits éclataient régulièrement. Avec autant d'intérêts contradictoires aux mains d'êtres surpuissants survint ce qui devait arriver : des guerres incessantes. Certaines étaient purement territoriales, d'autres s'apparentaient clairement à des conflits idéologiques, voire religieux. Les alliés d'hier devinrent des ennemis.

Le monde connut un déchaînement croissant de violences. Certains Gardiens cherchèrent même des soutiens dans d'autres plans d'existence. Arkhanval se trouva ouvert aux quatre vents. Depuis les pluies de feu aux terres submergées, des assauts de hordes de démons aux créatures de cauchemars, Arkhanval retrouva des airs de son Premier Âge. Ce fut une période de combats épiques et sans fin, chaque camp espérant voir émerger sa vision de l'ordre mondial. Toutefois, jamais l'existence des Piliers d'Arkhanval ne fut remise en question, ni leurs fondements ébranlés.

Ce fut aussi un âge de grande servitude pour la plupart des peuples – qu'il s'agisse des Enfants d'Arkhanval, descendants des Premiers-nés, ou de tous ceux venus les rejoindre par la suite – pions dérisoires dans les batailles entre puissants. Leur sort leur importait peu, voire pas du tout. Seul Arkhanval et l'avenir qu'ils s'étaient imaginé étaient dignes d'intérêt et cela demandait une énergie trop importante pour avoir le temps de se soucier de simples mortels. Pourtant, épouvantés devant leurs faiblesses, les habitants d'Arkhanval en appelaient constamment au soutien de ces dieux indifférents.

De toutes les créatures sillonnant le monde, les hommes étaient les moins adaptés à la réalité d'Arkhanval, sans doute parce que leur origine était ailleurs. Incapables de tirer avantage des forces du chaos, ils n'étaient que servitude et dévots au service de divinités ignorant jusqu'à leur existence. Pourtant, c'est dans leur rang que sonna la

révolte. Len Mai était le nom de leur meneuse. Elle appartenait à la tribu des Nirandjanas, qui sillonnait le monde depuis le Premier Âge et était appelée communément la Mémoire d'Arkhanval ; une tribu persécutée pour le souffle de liberté qu'elle véhiculait partout où elle passait. Len Mai était une jeune humaine désireuse de libérer les hommes de l'emprise des dieux autoproclamés. Désireuse de les affranchir de leurs croyances et de leurs servitudes. Désireuse de mettre fin au règne des Gardiens et des magiciens tenant sous leur coupe des civilisations entières tout en invitant fréquemment le chaos à leur table de jeu.

Insouciante, idéaliste, Len Mai commença par se dresser contre ceux qui opprimaient les siens depuis des décennies. Elle fut rapidement vaincue et laissée pour morte dans les terres glacées du Grand Nord. Son récit aurait dû rester sans suite dans les livres d'histoire, mais elle réapparut, des années plus tard, plus forte que jamais. Que lui était-il arrivé pendant ses années d'errance ? Les fables les plus incroyables circulent sur ce mystère. Jamais Len Mai ne se confia à ce sujet. Quoiqu'il en soit, un à un, les hommes se rallièrent derrière cette femme capable de terrasser les plus puissants de ses ennemis. Nombre de Gardiens entendirent parler d'elle et la considérèrent comme une menace pour l'existence qu'ils avaient imaginée. L'Hénokien fut envoyé pour mettre fin aux jours de Len Mai et ramener l'ordre partout où elle était passée.

L'Hénokien n'était pas une créature ordinaire : c'était la forme ultime du combattant. Inébranlable, inarrêtable. Ni homme, ni dieu, mais une idée, un concept auquel seul Arkhanval peut donner corps ; un inkarné. Pendant des siècles, il avait été le bras armé des Gardiens, asservissant des cités entières, terrassant les créatures les plus effroyables, repoussant le cauchemar au-delà des portes du monde.

Le combat de l'Hénokien contre Len Mai dura trois jours et trois nuits. Maintes fois il eut la possibilité de triompher, mais systématiquement renonçait à mesure qu'elle lui ouvrait les yeux sur le sens de son existence, tandis qu'il en apprenait davantage sur lui-même. La confrontation fut vécue comme une véritable révélation pour l'Hénokien. Il comprit qu'il n'y avait aucune gloire à se battre pour les plus forts si l'oppression sur les sans-armes en était la conséquence. Au terme d'un combat épique, Len Mai, vaincue, remit son destin entre les mains de son adversaire. Alors, il renonça une dernière fois et embrassa sa cause. L'Hénokien déposa les armes et devint Voyageur, celui qui parcourt le monde pour venir en aide aux plus faibles. L'histoire de l'Hénokien est devenue celle d'un dieu devenu homme. Abandonnant tout ce qu'il était, tout ce qu'il représentait, il se dressa contre ses anciens maîtres.

Après des décennies d'une fureur sans nom, le chaos échappa complètement à tout contrôle et donna à tous une bonne leçon quand il emporta le monde dans une folie plus grande encore. Le salut d'Arkhanval vint alors de ses enfants. Nés de la pierre, du feu, de l'eau, des plantes ; telluriens, elfiniens, essilfides, krömmholds, deskaléides, paléciens… tous ces peuples engendrés par le chaos et la magie des dormeurs s'unirent pour renverser les Gardiens, chasser leurs avatars et toutes les créatures et monstruosités qui avaient envahi leurs vies. Dans un monde ravagé, ils s'unirent pour en appeler à la magie des origines et supplier Arkhanval de sauver ses enfants. Arkhanval entendit leur appel et prit alors conscience de lui-même. Des entrailles du monde aux cimes les plus élevées naquit une symphonie dont l'origine était à la fois partout et nulle part, qui enfanta à son tour une enfant à travers la fille de Voyageur et de Len Mai. Véritable incarnation de la conscience d'Arkhanval, elle fut en mesure d'entrer en sympathie avec le chaos et de l'ouvrir à tous les possibles. Elle se joua du réel et tissa une œuvre aux harmoniques audacieuses et colorées. Par-delà les dimensions que perçoivent les hommes, là où le temps même perd toute signification, là où sommeillent toutes les trajectoires, un immense courant traversa la matière et l'organisa. Chaque pousse, chaque pierre, chaque arbre se nourrissant de la sève chaude et soyeuse du chant et des rêves de la nouvelle chamane des Nirandjanas.

Les Gardiens furent vaincus. Selon les légendes, certains d'entre eux amorcèrent un changement radical d'existence, d'autres disparurent sans laisser de trace ou trouvèrent refuge dans d'autres mondes. Il est aussi probable que quelques-uns aient gardé un discret contact avec leurs fidèles et préparent leur retour… Quoi qu'il en soit, aucune dépouille ne fut clairement identifiée.

Le nouvel ordre d'Arkhanval repose désormais sur une dualité inconnue du commun des mortels qui sans cesse s'apprivoise et se nourrit d'elle-même : l'arkentropie et l'arksonge.

Le Troisième Âge
Le temps des humains

La magie a été domptée, maîtrisée, canalisée. Arkhanval s'est équilibré et est devenu moins sensible aux rêves des dormeurs. Les interactions avec les autres dimensions se sont estompées, un avenir s'est construit. Toutefois, malgré sa relative stabilisation, Arkhanval reste en proie à bien des soubresauts. C'est toujours un monde en mouvement, un monde de changement, de créations et de destructions. C'est dans sa nature. Comprendre la vie en Arkhanval, c'est vivre au rythme des conséquences d'une histoire perpétuellement agitée.

Les répercussions du repli du monde sur lui-même se font ressentir bien au-delà de ses frontières physiques. Dans des univers autrefois baignés par sa magie, les dieux ont disparu et elle s'éteint inexorablement, annonçant le règne de l'ordre, l'émergence de civilisations plus pragmatiques, la fin des artistes torturés, des créateurs de génie… Même les grandes symphonies se sont tues. Peu de voyageurs et de rêveurs d'Outre-Monde trouvent le chemin d'Arkhanval désormais. Toutefois, les portes du rêve ne sont pas hermétiques.

Arkhanval est donc endormi. Ses différents peuples disparaissent en silence au profit des hommes. Leur civilisation se développe, le commerce a supplanté la magie. Des liens se nouent entre les cités. La population ne cesse de s'accroître. Toutefois, la stabilité du monde n'est qu'illusoire. Depuis quelques années, de soudaines mutations et des phénomènes imprévisibles surviennent à nouveau. Le cauchemar frappe aux portes d'Arkhanval. Des créatures monstrueuses ont trouvé de nouveaux accès, à moins que quelqu'un ou quelque chose ne leur ait permis d'entrer, tandis que le chaos se libère doucement de sa prison. Les Piliers de l'Union pourraient être menacés et leur chute plongerait Arkhanval dans un chaos sans précédent, entraînant dans son sillage tous les peuples.

Il n'existe pas de capitale en Arkhanval, car il n'y a pas d'unité politique, sociale, culturelle, religieuse ou raciale. Il n'y a pas de vaste empire et la plus grande province, la Gal-Séide, est loin de constituer un modèle d'harmonie. Il y avait onze provinces au moment de l'édification des Piliers de l'Union, chacune rattachée à un Gardien. Il y en a désormais treize, car le royaume d'Ariandor s'est scindé en deux entités rivales et le Traddgard s'est unifié.

Il y a donc une multitude de gouvernances : assemblées de guildes, citoyens élus, anciennes noblesses du Second Âge, cénacle de magiciens, triumvirat, archontes, congrégations religieuses… quand ce n'est pas tout simplement la loi du plus fort qui s'applique.

Il n'y a pratiquement pas de routes, à peine quelques chemins tracés à force d'usage, mais il n'existe pas de relations régulières entre les grandes villes. L'absence de gouvernement central disposé à les dessiner et les entretenir complique encore davantage leur mise en œuvre. Les longues distances, les difficultés de déplacement, la variété des cultures et des croyances et une multitude de facteurs historiques ont conservé cet état de fait pendant des siècles. Cependant, les choses sont en train de changer. Certains dirigeants ont des velléités expansionnistes, des rivalités ancestrales sont attisées, des envies de pouvoir se font sentir… Les complots politiques s'étendent désormais au-delà des frontières traditionnelles.

L'Arkaneum

Entre savoirs anciens et défense d'Arkhanval, l'Arkaneum s'élève comme un bastion mystérieux et polymorphe. Fondé par le légendaire Asas-Simi, illustre Gardien aux ambitions troubles, l'Arkaneum tire son essence d'une époque incertaine où l'équilibre du monde était encore à établir. Asas-Simi voulut unir les magiciens pour prévenir les dérives de la magie, quitte à imposer sa propre interprétation du bien et du mal. Ce paradoxe originel continue de hanter les murs de l'institution.

✦ L'académie

Une école, un centre de recherche, un tribunal et même une prison ; l'Arkaneum a de multiples facettes. Il compte d'ailleurs de nombreuses salles d'études et d'entraînement. Y sont enseignés non seulement les arts magiques, mais aussi la botanique, la zoologie et l'alchimie. La bibliothèque, vaste rotonde, symbolise à elle seule le poids des siècles et la puissance du savoir.

Il s'agit de la seule institution officielle connue par tous ceux qui s'intéressent aux arts magiques. De ce fait, l'Arkaneum revendique une sorte d'autorité supérieure en matière de magie, d'autant plus que son ancienneté plaide pour lui.

Les étudiants qui en sortent ne sont pas nécessairement les meilleurs magiciens, mais ils acquièrent une forme de reconnaissance qui leur permet d'éviter d'être des parias. Avoir été instruit à l'Arkaneum est un gage de sérieux qui vous ouvre bien des portes. On retrouve certains d'entre eux à des postes à responsabilité dans de grandes institutions ou auprès d'importants dirigeants. Toutefois, les magiciens n'inspirent pas la confiance. Leurs erreurs passées, parfois catastrophiques, ont ancré une méfiance populaire durable. Ainsi, les membres de l'Arkaneum doivent faire profil bas tandis que le monde commence à frémir sous la menace d'un nouveau chaos…

La majorité des magiciens ayant séjourné entre ses murs y sont restés très attachés. Ils communiquent donc régulièrement toutes sortes d'informations et aident sur le terrain les pairs qu'ils rencontrent.

Étonnamment, au regard de l'immense notoriété de l'Arkaneum, il n'est ni gigantesque ni très peuplé. Plusieurs raisons expliquent cela. Tout d'abord, le nombre de magiciens, surtout officiels, est minime à l'échelle d'Arkhanval. Ensuite, ce n'est pas un lieu où l'on reste très longtemps ; les mages y viennent pour se documenter, échanger des services ou des informations, panser leurs blessures, y conduire un sorcultiste, chercher le droit de pratiquer sa magie ouvertement ou y faire amende honorable (ce qui revient à peu près au même). Tout cela ne nécessite qu'une durée limitée. À l'exception des enfants que l'on éduque et les jeunes adultes qui restent pour apprendre à maîtriser la puissance qui sommeille en eux, il n'y a qu'une douzaine de magiciens à demeure. Toutefois, un débat intense a lieu entre eux depuis quelques mois pour déterminer si l'institution doit jouer un rôle politique ou non. Certains l'envisagent sérieusement afin de gagner en influence, d'autres craignent de perdre de leur liberté.

✦ L'Ombregarde

La relative discrétion de l'Arkaneum contraste avec la redoutable efficacité de son bras armé, l'Ombregarde : une élite d'enquêteurs aux compétences aussi diverses qu'essentielles.

Chacun de ses membres réside dans une tour qui leur est spécialement attribuée. Ils y possèdent une chambre assez vaste dont ils disposent librement. Certains y ont même aménagé leur propre laboratoire.

L'Ombregarde peut se voir confier des missions très variées.

Elle peut être amenée à étudier des manifestations du chaos, à trouver le moyen de fermer un portail sur l'éthérêve, à localiser l'emplacement d'un Pilier de l'Union, à chercher des pierres de rêve, à capturer des créatures insolites…

Il arrive aussi fréquemment que l'Arkaneum organise des expéditions pour explorer d'anciennes cités ou des souterrains, rechercher des artefacts ou de vieux grimoires. Ce qui est rapporté de ces expéditions enrichit ses archives, sa bibliothèque, ses salles d'études ou ses coffres.

L'Ombregarde est également à la recherche d'esprits renégats : des sorcultistes ou des arkhomanciens. Utiliser les forces vives d'Arkhanval est le quotidien de tous les magiciens, mais employer cette énergie à des fins destructrices ou au service de la non-vie est considéré comme une menace pour le monde.

Tous ceux qui s'adonnent à la magie de façon anonyme, c'est-à-dire ceux qui ne sont pas passés par l'Arkaneum, sont soupçonnés de mettre en danger l'équilibre d'Arkhanval. Exploiter les forces du chaos ou son potentiel onirique sans contrôle est suspect. Il y a donc dans les sous-sols des cellules pour des mages qualifiés de renégats. Cette partie de l'Arkaneum fonctionne de manière particulièrement opaque. L'endroit date de l'époque de son créateur et est protégé magiquement par de nombreux symboles d'une puissance phénoménale qui empêchent la pratique de toute magie. Plusieurs profils s'y retrouvent plus ou moins enfermés de force :

- Des magiciens ayant subi un contrecoup de la magie qui les a profondément affectés. Ils sont là pour être soignés, voire rééduqués.
- Des sorcultistes ou rêventropes qui ont été arrêtés pour usage dangereux ou non contrôlé de la magie. Ils ont été envoyés là pour être évalués et pour apprendre à « rentrer dans le rang ».
- Des créatures dont la magie plus ou moins innée mérite d'être étudiée.
- Des magiciens qui ont vécu toute leur vie dans l'anonymat sans réellement dompter leurs pouvoirs.
- Les pratiquants de la voie des arts. L'Arkaneum est très suspicieux à l'égard de tous ses adeptes. On considère en général qu'ils ne maîtrisent que rarement ce qu'ils font et que les effets collectifs qu'ils génèrent mettent tout le monde en danger. C'est une approche qui nécessite des compétences artistiques qui ne sont pas enseignées à l'Arkaneum.
- Des pratiquants de l'éthérêve suspectés de menacer l'équilibre du monde. Il est possible de s'accommoder de mentamages dont la spécialité est de se concentrer sur le contrôle des esprits, mais il est bien problématique de voir un éthéralien capable d'ouvrir la porte à des puissances venues d'autres mondes ou d'altérer la réalité autour de lui.

Une autre priorité de l'Arkaneum est l'impératif de maîtriser le marché des pigments utilisés pour la pratique de la signentropie. L'écriture de glyphes, de runes ou d'autres symboles passe par des préparations qui nécessitent au moins l'un des deux ingrédients suivants :

- La poudre d'oncalque. Elle provient d'un minerai extrêmement rare qui n'a aucune autre vertu que celle de pouvoir emmagasiner la magie. Les exceptionnels sites de filons référencés sont au centre de nombreuses convoitises.
- La fleur d'ikwist. Cette plante pousse sur des courants d'énergie, là où le chaos se manifeste de manière impromptue. Bien des imprudents ont péri entre les mains d'entités effroyables en essayant d'en découvrir. Ses propriétés biologiques font qu'elle ne peut se reproduire. Toutes les tentatives pour la cultiver ont échoué (en tout cas officiellement). On le déniche en général dans des endroits rocailleux. Le milieu peut être humide ou désertique, elle s'adapte. Néanmoins, il n'en a jamais été trouvé dans les régions les plus froides.

✦ Le conseil

Le conseil est installé dans une tour difficile d'accès. Le pont qui y conduit est escamotable ; un mot de pouvoir (que seuls ses membres connaissent) permet de le faire disparaître complètement.

Les membres du conseil ont également à leur disposition des zones de téléportation qui relient la grande bibliothèque à la salle du conseil, là encore ils sont les seuls à pouvoir les utiliser.

- L'Archimage **Ly-se Lazaror** est une femme patiente, bienveillante, toujours à l'écoute. D'une sagesse exceptionnelle, elle incarne la quintessence de la maîtrise magique et de la compréhension profonde des arcanes, faisant d'elle une figure respectée dans

Postface

Les concepts de multivers et de passerelle entre les mondes sont extrêmement anciens, comme une réalité dont les hommes, un peu partout sur Terre, auraient eu un jour la révélation. De l'Arbre Monde qui relie royaumes et univers dans la mythologie nordique à l'époque précolombienne en passant par la Grèce antique, la Mésopotamie, la Chine ou le Rig-Veda, ils parsèment les mythologies et croyances chamaniques.

Les sources d'inspiration ne manquent pas et chaque meneur de jeu va pouvoir laisser libre cours à son imagination, car tout est possible pour voyager d'un univers à un autre. Réalités alternatives, portails, cabine téléphonique, grand escalier… Le multivers de Mickaël Moorcock avec ses mondes de la Loi et du Chaos ; les Déchirures du Rêve et le Blurêve de Denis Gerfaud dans *Rêve de Dragon* ; la figure de l'Ultime Archétype de Howard Phillips Lovecraft dans *À travers les portes de la clé d'argent*… Plusieurs réalités peuvent même se chevaucher comme dans *La forêt des mythimages* et *Lavondyss* de Robert Holdstock.

Enfin, la vision mathématique du multivers héritée de l'excellent *Flatland* d'Edwin A. Abbott nous invite à comprendre à quel point nous sommes aveugles aux dimensions qui nous tendent les bras. Si chaque figure dans l'espace n'est que le résultat de l'intersection, par un plan, de quelque figure correspondante et de plus grande dimension – tout comme un carré est la section d'un cube et un cercle la section d'une sphère – alors, de la même façon, le cube et la sphère sont la section de formes à quatre dimensions que les hommes ne connaissent qu'à travers leurs conjectures ou leurs rêves. Si un carré n'a pas conscience de n'être qu'un élément d'un cube alors nous ne sommes également qu'une arrogante figure géométrique persuadée de sa complétude. Et que dire de ce cube qui ne sait même pas qu'il n'est lui aussi qu'une partie d'un tout bien plus vaste ?

Entrevoir une autre réalité et s'y rendre sont deux choses très différentes. Se déplacer dans le multivers physiquement ou par l'intermédiaire du rêve doit rester exceptionnel, au risque de perdre toute la féerie de cette expérience extraordinaire. Les êtres capables de voyager physiquement sont extrêmement rares. D'autant plus que depuis l'Union, Arkhanval est devenu moins accessible. L'immense majorité des habitants et des créatures d'Arkhanval y sont nés et n'ont rien connu d'autre. Ils n'ont pas non plus conscience qu'un tel périple est possible.

Pour le cas où l'un de vos scénarios conduirait les personnages dans un monde différent, ou qu'ils commenceraient leurs aventures ailleurs qu'en Arkhanval, voici comment un tel voyage peut être envisagé.

Le passage d'un monde à l'autre est d'abord une expérience angoissante, une plongée dans le vide, dans un néant sans fond, avec la sensation d'une chute sans fin. Il faut du temps pour surmonter ses craintes et apprivoiser l'obscurité, pour comprendre qu'il est possible de lui donner corps et de la nourrir. Certains finissent par atterrir au fond d'une grotte, d'autres se retrouvent en équilibre sur une sorte d'échiquier au-dessus du vide, quelques-uns plongent dans une spirale de symboles avant de parvenir à les comprendre… Un escalier est souvent la première issue, desservant des paliers qui donnent sur des portes de lumière… De l'autre côté, une brume étrange. Ni un brouillard ni de la fumée, mais un état de la matière entre les deux. Des particules flottent comme des flocons de neige. On s'y perd, on peut y croiser d'étranges créatures et des voyageurs égarés. Cet espace d'incertitude est appelé Outre-Monde.

Un autre cas de figure est envisageable : que l'un des personnages, ou plusieurs, soient des inkréés (voir *Guide du MJ*, p. 60).

Arkhanval

LIVRE DU MONDE

Arkhanval est un monde et un jeu de rôle original de Jean-Marc Gilet.

Nous sommes en l'an 430 du Troisième Âge. Arkhanval est un monde en plein essor démographique, scientifique, culturel, économique. Arkhanval est un monde en paix, mais une paix de façade.
Pendant des siècles, les Piliers de l'Union sont parvenus à maîtriser le chaos qui nourrit la création et à la protéger des influences extérieures. Désormais, Arkhanval sort peu à peu de sa longue léthargie. Magiciens imprudents et rêveurs insouciants mettent à mal le fragile équilibre instauré par les Gardiens d'autrefois, risquant de ramener le monde aux temps obscurs du Premier Âge.
L'ambition territoriale des hommes (bien éloignée de celles des peuples originaires d'Arkhanval) les fait se dresser les uns contre les autres. Elle les aveugle face à la menace la plus pressante : l'Aes Sidh. Véritable légion aux ramifications tentaculaires et polymorphes, au service d'un seul maître, l'entité innommable et gigantesque tente de se matérialiser dans Arkhanval afin d'assouvir sa soif de puissance et de souffrance. Alors qu'elle est empêchée en cela par la barrière des Piliers, ses sbires œuvrent à leur destruction en s'immisçant dans les rêves des esprits les plus vulnérables.
Peu à peu, de nouvelles fenêtres s'ouvrent sur des dimensions effroyables. Des vastes territoires, inexplorés depuis la fin du règne des Gardiens qui scella le Second Âge, ressurgissent des menaces oubliées, des créatures nées du chaos et des cauchemars les plus terrifiants.
L'Arkaneum est la seule force en mesure de relever les défis qui pèsent sur le monde des songes. Ses ombregardes, vos personnages, seront-ils à la hauteur ? Deviendront-ils les nouveaux Gardiens d'Arkhanval afin que ce monde ait un avenir ?

Ce livre développe le monde d'*Arkhanval*. Il contient…

- l'histoire de ce monde ;
- des révélations sur les Gardiens ;
- une description des régions les plus importantes d'*Arkhanval*.

Le *Livre des Règles* d'*Arkhanval* est vendu séparément. Il est nécessaire pour pleinement exploiter les informations ludiques contenues dans cet ouvrage. Toutefois, il peut être lu et apprécié par tout amateur d'heroic-fantasy et nourrir son imaginaire pour sa propre campagne.

BRGARKL01

55 €

ISBN : 979-10-978865-0-9

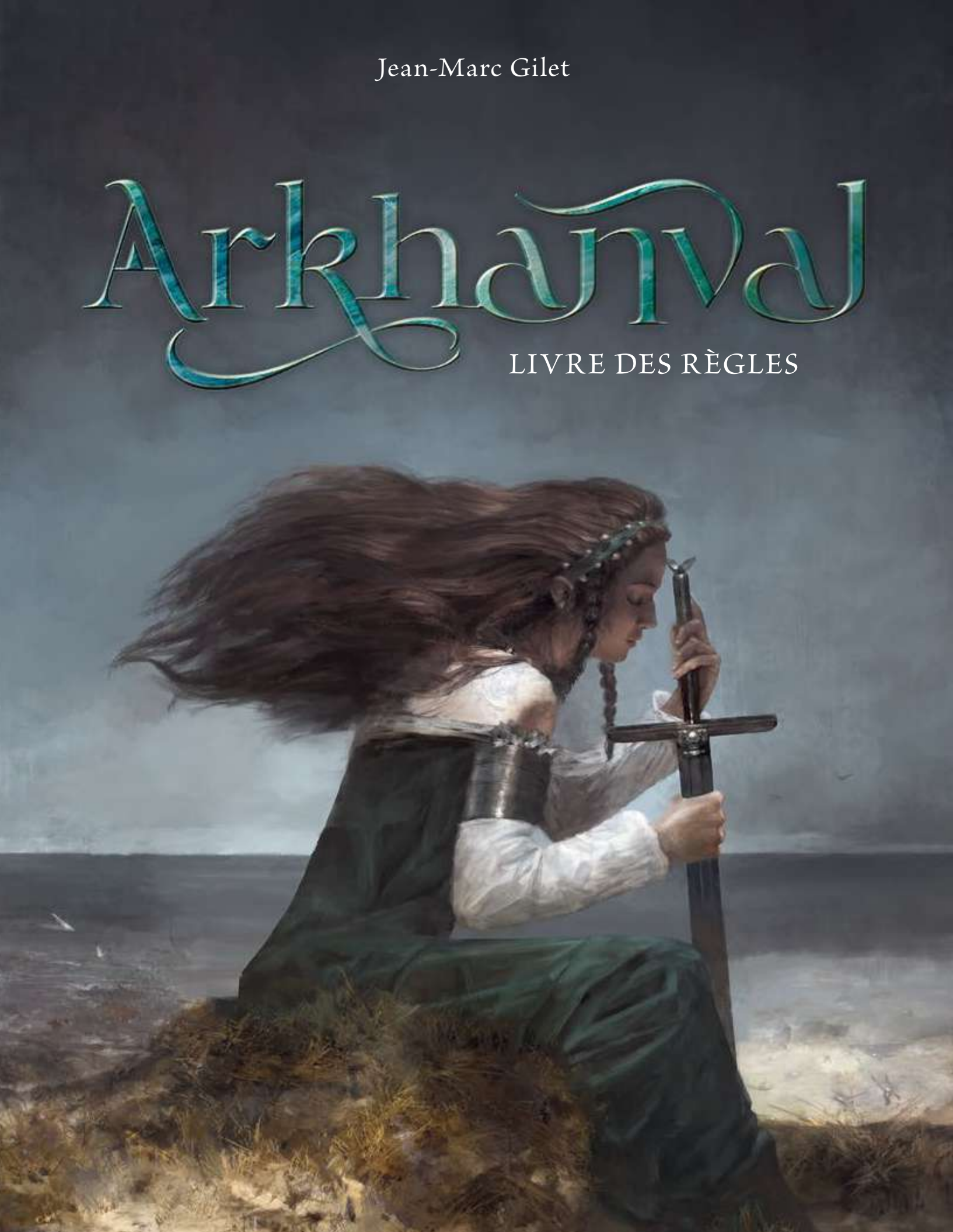
Illustration de couverture : Oscar Fayemendie
Design de couverture : Jean-Charles Pasquer

Bravelion Games

Jean-Marc Gilet

Arkhanval

LIVRE DES RÈGLES



Arkhanval

Arkhanval a été pendant des millénaires une source d'inspiration pour les artistes, la terre du rêve et des cauchemars, le cœur battant de toutes les mythologies. Tout le monde pouvait un jour être amené à l'effleurer ou y pénétrer. L'expérience ne laissait en général qu'un très vague souvenir, de ceux qui ont nourri bien des traditions, des légendes et des mythes fondateurs, à l'origine de nombreux panthéons et archétypes universels. L'écho de tout ce qui se passait dans le monde d'Arkhanval alimentait les rêveurs de tous les univers, tandis que l'écho de ce qui se déroulait dans toutes les dimensions résonnait en Arkhanval. Toutefois, depuis plusieurs siècles, Arkhanval est endormi. Le chaos qui l'animait en permanence a été magiquement maîtrisé et, à mesure que les hommes étendent leur influence, sa magie s'est estompée.

Arkhanval reste malgré tout une réalité dynamique, un monde parcouru de courants d'énergie, dont la somme de ses habitants constitue la conscience en devenir, chaque être faisant partie d'un tout. Peu d'individus le ressentent encore et sont capables d'agir sur la réalité ; c'est là le domaine des magiciens.

Explorer Arkhanval peut donc être aussi gratifiant que dangereux. Qui sait ce que vous pouvez être amené à y rencontrer ; le merveilleux peut aisément côtoyer l'effroyable. Se transformant au gré des rêves et des cauchemars de voyageurs endormis et de magiciens imprudents, c'est ainsi tout un espace de défis, de démesure, d'imprévus et de péripéties qui s'ouvre sous les pas des aventuriers que vont incarner les joueurs, car sur Arkhanval, nos légendes sont l'histoire.

Les Gardiens ont disparu, bien des peuples et des créatures ne sont plus que de vagues souvenirs. Les rêveurs des autres mondes ne rapportent plus de leurs voyages que des cauchemars sans âme et des songes sans saveur. D'aucuns prétendent que l'hégémonie humaine est à l'origine de l'affaiblissement de la magie d'Arkhanval. Cependant, de récents événements sont en train de tout remettre en cause. S'agit-il de simples soubresauts du chaos qui se retourne dans son sommeil ? De nouvelles fenêtres se sont ouvertes sur des dimensions effroyables, l'ambition territoriale des hommes les fait se dresser les uns contre les autres, des forces obscures sont à la recherche des Piliers de l'Union afin de briser toutes les défenses du monde. Arkhanval est menacé de toute part, mais nul ne semble en avoir conscience. Seuls les membres de l'Ombregarde de l'Arkaneum paraissent en mesure de relever tous les défis qui ne cessent d'assombrir le ciel d'Arkhanval.

Arkhanval est constitué de deux immenses continents : l'Arden, la grande entité du Nord, avec les impressionnantes montagnes de l'Inden Baal, et le vaste territoire de l'Ouest, l'Istara, du nom de la seconde lune, qui s'étend du Pays de Würm à la fascinante et mystérieuse cité de Cétenn.

✦ Un peu d'histoire

LES GARDIENS

L'histoire enseigne que des êtres nés du chaos originel, de l'énergie créatrice, étaient doués d'une conscience suffisamment sophistiquée pour leur permettre de se projeter vers l'avenir et d'élaborer des projets.

Certains d'entre eux auraient partagé leurs connaissances en élaborant des théories sur l'âme et le corps d'Arkhanval et le pouvoir que l'on peut exercer sur eux. Chaque Gardien aurait imprimé dans les artères du monde les plus puissants signes magiques qu'ils n'aient jamais créés : les Piliers de l'Union. Leur création serait la cause d'une déflagration magique si puissante que des pans entiers d'Arkhanval furent pulvérisés et des continents disloqués.

DES SIÈCLES PLUS TARD

Arkhanval fut divisé en onze provinces. Chaque Gardien devait s'assurer que le chaos était maîtrisé dans la partie du monde qui lui était dévolue. Ce partage n'avait rien de politique, il était purement géographique. Toutefois, malgré les siècles qui se sont écoulés, chaque province est restée marquée par l'histoire de son Gardien, sa manière de concevoir l'Union et le pouvoir, ainsi que la place qu'il souhaitait donner à la magie. Certains ont joué un rôle politique et ont contribué à créer des frontières, mais les conflits du Second Âge ont modifié l'équilibre entre les territoires. Il est communément admis qu'il existe désormais treize provinces.

Alimenté par des apports techniques et scientifiques d'une multitude d'univers, Arkhanval aurait dû devenir un monde d'innovations perpétuelles, mais ce n'est pas le cas. Le niveau de connaissances scientifiques et technologiques est en décalage avec la réalité de la vie quotidienne. De nombreuses raisons expliquent cette situation et de multiples freins à un réel essor technologique persistent.

Tout au long du Premier Âge, chaque voie de communication ainsi que toutes les grandes cités ou exploitations minières étaient systématiquement anéanties, détruites par de puissants cataclysmes, englouties dans des failles gigantesques, dévastées par des hordes de créatures sans nom…

À l'époque de l'Union et durant les années de prospérité qui s'ensuivirent, la magie était la solution à tous les problèmes. La plupart des gouvernements se satisfaisaient de la situation.

À la suite de l'effondrement du Second Âge, la plus grande prudence est devenue une seconde nature chez ses habitants. Ils ont appris à se contenter de ce qu'ils ont, rejetant les innovations et la magie avec la même force. Les bouleversements incessants du monde ont engendré une méfiance envers tout ce qui s'apparente à de la magie. Elle est considérée comme la source de tous les maux survenus au cours de l'histoire, dont certains vestiges continuent de hanter les campagnes environnantes. La plupart des peuples s'en méfient et, quand elle n'est pas tout simplement interdite, son usage est alors très réglementé, encadré. L'Arkaneum veille et un individu a besoin de son autorisation s'il veut pratiquer son art au grand jour.

Il y a peu d'exploitations minières ; il n'y a pratiquement pas de routes ; s'aventurer en dehors des villes et villages, même par les voies maritimes, reste dangereux ; la population, et donc la main-d'œuvre, est assez limitée. Le nombre d'humanoïdes d'Arkhanval, capables de travailler ensemble, est estimé à moins de dix millions d'individus.

Il est donc possible de rencontrer des scientifiques ayant mis au point des inventions étonnantes, mais leur diffusion est très limitée, voire impossible. On trouve des machines uniques pleines de mécanismes, de rouages et de bidules dont l'utilité est très relative. Le cuivre, le laiton et toutes sortes d'alliages font briller des prototypes d'armes, de machines volantes, de bathyscaphes… qui ne font rêver que leurs inventeurs.

L'imprimerie s'est répandue dans les grandes villes, mais les publications restent limitées par le prix du papier. Il existe quelques machines à vapeur, mais leur usage est circonscrit à quelques ateliers. La poudre en tant qu'explosif est interdite dans pratiquement toutes les provinces et les armes à feu sont trop coûteuses pour être développées à grande échelle. Les vertus de l'électricité sont également connues par un certain nombre de chercheurs, mais les moyens de la stocker et de la transporter sont inexistants. Elle reste donc confinée dans des laboratoires plus ou moins secrets où expérimentent de drôles de savants visionnaires. Les connaissances en matière médicale sont très avancées et s'appuient sur l'utilisation des plantes dont la variété et les potentialités sont considérables.

Enfin, même si Arkhanval est ouvert à toutes les dimensions, plus le degré d'avancement technologique des civilisations extérieures est important, plus les liens avec elles sont ténus. Il existe quelques voyageurs qui trouvent des accès, mais ils se font rares. Certains théoriciens y voient là le signe d'un antagonisme intrinsèque, une sorte de loi fondamentale qui empêcherait le chaos, le rêve et la civilisation ou le matérialisme de se développer de manière analogique. Personne ne croit vraiment à la stabilité éternelle du monde. Pour beaucoup d'habitants d'Arkhanval, il s'agit donc avant

tout de ne pas attirer la colère, l'incompréhension ou simplement l'intérêt de sa conscience endormie.

D'ailleurs, dans certaines provinces, on attribue encore une place importante aux Gardiens. Ils sont identifiés comme des divinités et altérer le Grand Œuvre revient à les défier et à s'exposer à de graves conséquences.

✦ Le ciel

Arkhanval est éclairé par deux soleils. Tjärn, le plus lumineux des deux n'est jamais très flamboyant. Certains le disent mourant, d'autres simplement trop éloigné pour s'intéresser à Arkhanval.

Il existe un second soleil, un soleil rouge : Karma. Il est la plupart du temps invisible, caché par Tjärn. Cependant, il parvient parfois à l'éclipser et le ciel se pare alors de teintes étonnantes, d'une pénombre fantasmagorique propice aux délires mystiques. C'est pendant le mois de jossarêve que Karma est le plus présent et certaines nuits, il parvient même à s'incruster et fait briller les lunes d'une aura de sang, comme un augure de bien des malheurs.

Les nuits d'Arkhanval sont parcourues par trois lunes : Eresh (la Propice aux Rêves), Istara (l'Ocrelune) et Érèbe (la Ténébreuse).

De mémoire d'homme, Eresh, sphérique, teintée de miel, a toujours été là, rassurante, impressionnante par sa taille, un véritable phare dans l'obscurité.

Istara, le second astre, est apparue brutalement à la suite de l'immense déferlement de magie provoqué par l'Union. Sa teinte lui a donné son surnom d'Ocrelune et les nuits où elle est dominante se parent de teintes allant de l'ocre au rouge sang.

L'apparition de la troisième lune, Érèbe, est très rare et imprévisible. Les astronomes parlent d'une période de révolution asynchrone. De petite taille et aux reflets changeants, les Nirandjanas associent son apparition à des événements importants de leur histoire, notamment la naissance d'une nouvelle chamane.

✦ Le calendrier

Les astronomes qui ont tenté depuis des milliers d'années d'établir un cycle cohérent entre les astres n'y sont jamais parvenus. Malgré tout, la plupart des cultures utilisent un calendrier lunaire. Comme trois lunes exercent leur influence sur Arkhanval, il existe plusieurs calendriers. Le nom des mois varie également, mais celui des Gardiens est souvent utilisé puisque c'est à l'époque de l'Union que le premier calendrier cohérent a vu le jour.

Les scientifiques d'Irkal ont toutefois imaginé un calendrier de sept mois qui fait de plus en plus consensus.

L'année comprend 330 jours. Pratiquement partout, elle commence avec Ossia. Ce premier jour de l'année a la particularité d'être le seul jour où les soleils, ainsi que les deux lunes, Istara et Eresh, se croisent, à l'aube.

Les langues

Il ne sera fait mention nulle part des langues parlées en Arkhanval. En effet, pendant les décennies qu'a duré l'entente entre les Gardiens, ils ont œuvré pour qu'une langue commune voie le jour. Uniformiser le langage, c'était pour eux imposer un vocabulaire et des structures linguistiques qui conditionneraient une manière de penser, de percevoir et de comprendre le monde afin de permettre une plus grande stabilité. C'était une nécessité à leurs yeux pour que l'Union se renforce, l'uniformisation devenant ainsi le socle d'une évidente acculturation face à l'immense variété issue du Premier Âge. Il devenait ainsi plus facile d'agir à grande échelle.

De nombreux dialectes locaux et langues régionales ou culturelles ont continué d'exister, mais ils sont souvent devenus marginaux. Pratiquement partout où ils iront, les personnages seront compris. Il reste toutefois possible qu'ils visitent un village très isolé, dans lequel ils pourraient être confrontés à une difficulté de communication. Certains habitants ayant rejeté l'Union en bloc, ils n'avaient pas de raison de conserver l'idiome qu'elle a engendré. De même, certaines cultures parlent la langue commune, mais comme un second langage, pas toujours très maîtrisé.

La période la plus froide, appelée également « le sommeil d'Arkhanval », dure 96 jours. Elle se divise en deux mois de 48 jours : jossarêve et erion. Jossarêve est marqué par la présence dominante de Karma qui plonge le monde dans une relative pénombre, même en pleine journée, y compris dans les régions les plus chaudes.

Les mois du dégel et des grandes floraisons, asas et késis, font respectivement 30 et 38 jours. La différence de durée provient de la présence dominante d'Istara pendant késis.

Les mois les plus chauds, tenkarion et ayath, se différencient par l'absence de Karma pendant tout ayath. Tenkarion et ayath ont toujours une durée de 88 jours ensemble, mais leur longueur respective oscille entre 40 et 48 jours en fonction du cycle de Karma. Le retour du froid est annoncé par un unique mois, interminable, de 78 jours : dydd sul. Eresh est présente toutes les nuits.

MOIS	NOMBRE DE JOURS	PARTICULARITÉ ASTRONOMIQUE
Asas	30	Ossia, le jour de la nouvelle année ; les nuits d'Eresh
Késis	38	Prédominance d'Istara, l'Ocrelune
Tenkarion	88	
Ayath		Absence de Karma
Dydd sul	78	Retour du froid ; le mois d'Eresh Les lunes brillent d'une aura de sang
Jossarêve	48	La pénombre de Karma
Erion	48	

Les semaines ont une durée de 11 jours. Leurs noms ont été imaginés au Second Âge et inspirés par ceux des Gardiens : Arion, Utta, Lossya, Éno, Esma, Ictus, Alti, Aya, Éthias, Alcyth, Ido.

✦ La monnaie

Le troc est souvent utilisé, car il n'y a pas de réelle unité monétaire. L'apparence des pièces de monnaie n'est donc pas standardisée et leur valeur est assez relative. Pour certains peuples et dans les régions plus reculées, elles n'ont que la valeur de leur refonte. Certains peuples ne s'intéressent même pas à l'argent. Toutefois, depuis quelques années, les pièces de monnaie fabriquées en Gal-Séide se répandent à travers tout Arkhanval. Leur qualité et leur apparence, les alliages utilisés, leur résistance à la corrosion, leur aspect et l'échelle de valeurs qu'elles proposent conviennent assez bien à tous ceux qui les ont entre les mains.

- Le platine est le métal connu et exploité le plus rare. Il n'existe pas de pièces de monnaie en platine : c'est un métal bien trop précieux et complexe à extraire. On trouve essentiellement du platine dans des objets fabriqués à l'époque des Gardiens. Ils ont une valeur incommensurable.
- Les pièces d'or ont existé, mais comme elles avaient bien trop de valeur, celles effectivement utilisées n'en étaient que plaquées et la méfiance de la plupart des commerçants à les accepter était justifiée. Cette méfiance a eu un impact sur la production et elles sont donc devenues très rares.
- L'électrum est un alliage d'or et d'argent très utilisé pour les transactions importantes.
- Le denier est une pièce en cuivre. Sa couleur orangée rencontre un grand succès.
- Le chroma est une pièce surtout composée de bronze, mais tapissée de chrome, ce qui lui donne un aspect brillant. C'est une pièce de plus en plus à la mode.
- Le sou est une pièce en bronze, brun rougeâtre, ou en laiton, un mélange de cuivre et de zinc.
- Valeur d'échange des différents types de pièces :
  - L'électrum vaut 10 deniers.
  - Le denier ou le chroma vaut 10 sous.
  - Un électrum vaut donc 100 sous.

En fonction des moyens de production et des denrées à disposition, il peut y avoir des différences de prix importantes d'une région à l'autre pour un même article. Les montants indiqués ci-dessous correspondent à des objets de qualité standard, n'ayant jamais servi ou très peu utilisés, dans une province qui ne rencontre aucune difficulté d'approvisionnement. Ces tarifs peuvent donc être revus à la baisse en fonction de leur état, mais surtout être doublés, triplés, voire multipliés par 10 selon leur rareté et les matériaux employés. Le MJ est donc libre de moduler les prix s'il juge que la situation géographique ou les matériaux utilisés le justifient (quand ce n'est pas à la tête du client…).

ÉLECTRUM	DENIERS / CHROMAS	SOUS
1	10	100

✦ Guildes, écoles et institutions

Qu'un personnage ait un background qui le lie à une école ou une guilde ne pose pas de problème, mais vivre au sein d'une guilde, intégrer une académie de magie ou de combat n'est pas simple vis-à-vis du reste du groupe, surtout quand cela arrive en cours de jeu. L'étude ou l'entraînement dans les établissements présentés dans l'ouvrage consacré au monde d'Arkhanval engageront un personnage pour plusieurs années de travail à temps plein. Pendant ce temps, les autres peuvent vivre de leurs spécialités, fonder une famille, rejoindre eux aussi une institution ou bien le MJ peut imaginer un scénario où ils viendraient en aide à celui qui les

a quittés. Il est en fait important de réfléchir à ce que font les membres du groupe pendant cette parenthèse qui leur permet de continuer de progresser, en parallèle des avantages qu'une telle institution peut procurer à leur compagnon.

Après quatre ou cinq scénarios, ou au terme d'une longue campagne, il pourrait être intéressant d'instiller l'idée de la création d'une confrérie, d'une guilde, d'une école ou de toute autre structure et proposer ainsi une approche très riche du développement des personnages en les intégrant pleinement dans la vie d'Arkhanval, sur le long terme. Les règles de lecture, d'acquisition de sortilèges, de fabrication d'armes ou d'armures sont aussi là pour inciter les joueurs à se trouver un pied-à-terre pour développer le « hors-jeu », c'est-à-dire ce qu'ils font entre les scénarios. Une fois le lieu choisi, cela permettrait d'aménager une bibliothèque (avec tous les livres qu'ils récupéreront au fil de leurs aventures), un laboratoire d'alchimie, une forge, une armurerie… Et de se créer un réseau de relations, de remplir un rôle social, culturel, économique ou politique. Établir une charte, des règles de fonctionnement, une répartition des tâches, concevoir un symbole, définir les moyens de subsistance et recruter du personnel seront également des moments intéressants de réflexion qui déborderont largement du cadre des scénarios.

Jouer dans le monde d'Arkhanval

Jouer au jeu de rôle, autour d'une table, c'est partager une histoire à laquelle chacun apporte sa pierre. Au fil des parties, l'histoire individuelle des personnages s'étoffe en même temps que la découverte du monde où ils vivent. Jouer à *Arkhanval*, c'est aussi vivre son Histoire avec un grand H et permettre aux personnages d'y tenir une place importante.

Arkhanval se veut avant tout une expérience immersive dans un univers riche et ouvert. Les règles qui sont ici présentées ont été spécialement conçues pour une complète immersion. Toutefois, il est tout à fait envisageable d'y apporter votre touche personnelle, car Arkhanval est une porte sur l'ensemble des possibles.

Il existe une multitude de jeux de rôle et autant de façons de jouer que de joueurs. Il ne s'agissait donc pas de créer une énième version d'un système existant, mais bel et bien d'ajouter à la compréhension du monde et à l'immersion grâce aux règles, tout en veillant à ce que la réalisation d'une action soit toujours au service de la chose ludique.

Quoiqu'il en soit, le meneur de jeu doit se sentir libre d'adapter les règles à la situation (et non l'inverse). Inutile de passer du temps à rechercher une règle dans le manuel de base si on a une solution pratique à proposer dans l'instant. Les règles ne peuvent couvrir tous les cas de figure et des ajustements peuvent être nécessaires, alors inutile de s'y référer en permanence.

La narration, le rythme de la partie, le roleplay, c'est-à-dire la faculté à interpréter son rôle, et une bonne ambiance autour de la table doivent toujours l'emporter sur les mécaniques.

Lancer des dés fait partie intégrante du plaisir du joueur. Cela contribue à une mise sous tension, à des moments de suspense et de véritables émotions. Toutefois, il est inutile de lancer des dés s'il est justifié de s'en passer. Ils sont là pour apporter du suspense et résoudre des situations qui ne peuvent l'être simplement par la parole. S'il n'y a pas d'incertitude pour la résolution d'une action, le jet n'est pas nécessaire.

Les règles déterminent les actions prises en charge et la manière d'évaluer les chances de succès des joueurs. Le système de résolution des actions définit leur capacité à influer sur le monde qui leur est proposé. Les jets de dés constituent donc un levier ludique au jeu de rôle ; un outil utilisé pour proposer des défis à surmonter ou pour impacter l'univers de jeu.

Mon expérience m'a appris qu'il est essentiel de connaître le résultat de son action dès que les dés ont fini de rouler. L'excitation d'obtenir une réussite ou un échec critique se trouve complètement anéantie quand le résultat final dépend d'une série de calculs et de modificateurs. Si ces derniers sont indispensables pour adapter les compétences du personnage à la situation, ils doivent être pris en compte avant le jet de dés.

Les règles du jeu

Avant de créer son personnage, il est important d'avoir en tête les grands principes qui régissent la réalisation d'une action.

✦ Résoudre une action

Qu'il s'agisse de lire un livre, de fabriquer un objet, de crocheter une serrure, de se battre ou d'utiliser de la magie, la mécanique de jeu est toujours la même :

- le rang en compétence détermine combien de dés peuvent être lancés ;
- les spécialités ajoutent des avantages qui permettent d'améliorer les compétences des PJ.

COMBIEN DE DÉS ?

Le nombre de dés à lancer est égal au rang en compétence, mais il ne peut pas, généralement, excéder 5. Il est toutefois possible d'en relancer certains, comme nous le verrons avec les résultats critiques et les spécialités. Quand il est question de jet de dés, cela implique donc le nombre de dés auquel un joueur a droit pour résoudre l'action de son alter ego. Il est variable en fonction des domaines de prédilection de chaque personnage.

Cette mécanique augmente considérablement les chances de réussir une action à chaque dé supplémentaire. Finalement, ce qui est important, ce n'est pas de savoir si une action est réussie ou non, mais de quelle manière elle est réalisée. Le nombre de réussites permet de définir ce qui est effectivement fait ou non, avec quelle efficacité et à quelle vitesse.

LE FACTEUR DE DIFFICULTÉ (FD)

Le MJ détermine le facteur de difficulté (**FD**) de l'action. C'est le chiffre minimum qu'il faut atteindre pour réussir ce qui est entrepris. Si plusieurs dés donnent au moins le résultat demandé, la qualité de réussite augmente.

QUELLE RÉUSSITE ?

La qualité de réussite (**QR**) est déterminante pour savoir qui l'emporte au terme d'un round de combat, à quelle vitesse un sortilège produit ses effets, avec quel brio une action est réalisée, quelle quantité d'informations est obtenue lors d'une exploration, ce qu'un personnage sait d'un sujet bien particulier ou qui triomphe lors d'une confrontation de compétences. Par exemple, elle sert à déterminer si une filature est discrète par rapport à l'attention des soldats en faction.

Certaines actions exigent du temps, comme le fait de lancer un sortilège, de fabriquer un objet, de lire un livre, de crocheter une serrure… Cette temporalité sera matérialisée par des jets de dés successifs. Le MJ détermine le nombre de réussites nécessaire pour mener à bien tel projet et à quelle fréquence sont lancés les dés (par exemple un jet de dés par heure pour fabriquer une épée ou lire un livre, un jet de dés par round pour lancer un sortilège…).

Chaque résultat de dé au moins égal au FD permet de se rapprocher du résultat à atteindre. Dans ce cas, on peut parler de points de réussite, de magie, de lecture, de création, de fabrication ou de tâche, en fonction de l'action entreprise.

Option : plutôt deux qu'une seule ?

Un jet de dés peut servir pour deux compétences en même temps. Par exemple, « grimper en toute discrétion » implique que le résultat du jet de dés sert à la fois pour Compétences athlétiques et Discrétion.

Associer deux compétences n'est possible que si aucune des deux n'a un rang égal à 0. Le nombre de dés lancés correspond à celui de la compétence ayant le rang le plus élevé. Chaque rang d'écart entre les compétences se traduit par la conversion d'un d10 en un d8.

Exemple : FD 7 pour grimper. Le personnage veut le faire discrètement. Le MJ peut demander d'associer Compétences athlétiques (au rang 5) et Discrétion (au rang 3). Le personnage lance alors 5 dés, mais il n'aura que 3d10 et 2d8.

L'action est donc réalisée dès que la somme des points demandés est atteinte au terme des jets de dés successifs. Le nombre de jets de dés nous renseigne sur le temps qui a été nécessaire.

RÉSULTATS PARTICULIERS

Un échec compte comme 0 point dans le décompte de la QR de chaque jet de dés. En revanche, un « 1 » sur un d10 est un échec critique et compte comme –1 dans le décompte de la QR.

S'il y a plusieurs « 1 », alors les malus se cumulent : –2, –3… Le problème qui en résulte est d'autant plus fâcheux. Par exemple, en combat, il faut effectuer un jet de dés dans le tableau des maladresses.

S'il y a un résultat négatif dans une tâche complexe qui demande plusieurs jets de dés, il est interprété en fonction de la situation : un artisan casse un outil, un texte n'a pas été compris, une ascension tourne au cauchemar…

Un « 10 » naturel sur un d10 et le dé est alors relancé. Comme il s'agit d'un dé ouvert, chaque nouveau « 10 » est relancé. Il peut donc y avoir plusieurs dés à relancer pour une même action. Ainsi, il est possible d'obtenir plusieurs succès tant que le FD demandé est atteint.

Par suite d'un dé relancé, les « 1 » obtenus ne sont pas des échecs critiques (ils ne comptent pas comme –1).

Plutôt que d'essayer d'obtenir plusieurs succès, il est possible d'additionner les résultats successifs afin d'obtenir une QR supérieure à 10. En effet, la situation peut nécessiter d'obtenir 11, 12, 13, voire davantage.

EXEMPLE : FD 9, le joueur obtient « 10 », puis « 9 ». Il peut choisir « 10 » et « 9 » (2 succès) ou les additionner pour obtenir 19 (c'est notamment utile sur les dés de dégâts en combat pour infliger un maximum de blessures à son adversaire).

Un succès critique sur un d12 se fait sur « 10 », « 11 » et « 12 ». Toutefois, la relance se fait toujours avec un d10. Quand un bonus s'ajoute au résultat d'un dé, cela ne change rien à cette règle.

Quel FD ?

Une action très facile ne nécessite aucun jet de dé.

- Même pour une **action simple** (FD 6), il faut tenir compte de la météo, de la visibilité, du stress, des blessures subies, de l'état du terrain, de la vitesse à laquelle le personnage souhaite agir, de la qualité du matériel utilisé ou de l'absence de celui-ci…
- Une action de **difficulté moyenne** (FD 7) représente 40 % de chances de réussite avec un seul dé. C'est la difficulté minimum permettant de progresser grâce au dé d'expérience.
- Une **action complexe**, qui demande une véritable expertise, n'a que 20 % de chances de réussir à FD 9, mais un joueur peut avoir plusieurs dés à lancer et des bonus qui viennent nuancer cette difficulté.
- Une véritable prouesse, un exploit, une situation héroïque ou très complexe est toutefois réalisable avec différents bonus, des spécialisations et des « 10 » relancés. Lancer 4 ou 5 dés est recommandé, d'autant plus qu'il est également possible d'utiliser des d12 en lien avec ses spécialités.

FD	DIFFICULTÉ
6	**Simple**
7	**Moyenne**
8-9	**Complexe**
10	**Héroïque**

À la suite de 2 rounds consécutifs avec une QR de 0 ou négative, toute action échoue et ne peut être retentée que dans de nouvelles conditions : météo plus clémente, meilleur matériel, aide humaine, progression dans la compétence…

Quand un personnage atteint le rang de 6 dans une compétence, au lieu de gagner un nouveau dé à lancer, le FD est diminué de 1 pour tout ce qui se rattache à cette compétence.

Compétence à 0

Quand une compétence n'a jamais été développée, un personnage peut l'utiliser mais avec difficulté. Concrètement, il utilise alors un dé à 8 faces.

Avec 1d8, non seulement les chances de réussite sont faibles, mais il n'est pas possible faire de succès critique. En outre, les actions trop complexes ne peuvent pas être tentées puisque qu'il n'est possible de faire ni « 9 », ni « 10 », ni de relancer le dé.

Les compétences magiques échappent à cette règle : elles ne peuvent pas être utilisées sans avoir au moins 1 rang.

Avec un rang de 7, tous les échecs critiques sont supprimés (les « 1 » ne sont plus comptés en négatif dans la QR finale, ni les « 2 » et les « 3 » si les circonstances l'imposaient).

Avec un rang de 8, les réussites critiques se font sur « 9 » et « 10 ». Les « 9 » sont donc relancés comme les « 10 ». En revanche, concernant l'expérience, seuls les « 10 » permettent de lancer le d12 d'expérience.

✦ Quand relancer ?

Le MJ peut autoriser qu'un jet de dés raté soit relancé si les circonstances le justifient, mais ni en combat ni pour lancer un sortilège.

> **EXEMPLE** : un crochetage raté peut être retenté si le PJ le justifie pleinement dans sa manière de le décrire ou d'aborder la situation, notamment en utilisant un autre matériel de crochetage.

Il sera également possible de relancer des dés, une règle qui sera abordée dans un autre chapitre.

✦ Le dé d'expérience

Il existe un dé personnalisé (vendu séparément) qui n'est utilisé que pour donner suite à un « 10 » et avec un FD minimum de 7. S'il y a plusieurs « 10 » pour un jet de dés, ce dé n'est lancé qu'une seule fois. Ce dé permet de gagner de l'expérience (voir la section « Expérience »).

Options de jeu

Face au cumul d'inconvénients, de désavantages, de facteurs d'incertitude (intempéries, mauvais matériel, obscurité, pression due à la panique, blessures, grande bousculade, cohue générale…), il est également possible de ne pas demander un FD très élevé, mais d'exiger de lancer deux fois les dés et de garder le moins bon résultat. Inversement, s'il y a de nombreux aléas, potentiellement positifs, le joueur peut lancer deux fois les dés et garder le meilleur résultat.

Cette option peut venir renforcer l'ambiance propre à Arkhanval en s'appuyant sur l'influence capricieuse du chaos.

Une action peut être difficile, mais aussi très dangereuse. Par exemple, nager dans des rapides est ardu, mais cela peut devenir insensé et mortel au milieu de rochers acérés. Dans ce genre de situation, comme de grimper une falaise sans outil, sans aide et sans corde, le facteur de difficulté de l'action augmente.

De la même manière, le MJ peut considérer qu'une action demande une technicité particulière (notamment si le joueur a un rang trop faible dans la compétence applicable) ou un matériel bien précis (il est par exemple difficile de tailler une pierre en joaillerie avec des tenailles et une paire de pinces). Dans toutes ces situations, les risques d'échecs critiques augmentent. Le cas échéant, le MJ peut fixer l'échec critique sur des résultats de « 1 » et « 2 », voire de « 3 », sur les d10, privilégiant ainsi le risque d'échec critique à celui d'une action simplement trop difficile pour être tentée.

C'est un cas de figure qui s'applique également à la suite de certaines blessures.

Il est toutefois important de garder en mémoire que c'est la somme globale des résultats qui détermine la QR du jet de dés. Une action peut être couronnée de succès avec plusieurs résultats négatifs.

EN RÉSUMÉ

- **Avant un jet de dés, le MJ annonce aux joueurs une difficulté (le FD).**
- **Le joueur comptabilise le nombre de succès en soustrayant le nombre d'échecs critiques pour déterminer sa qualité de réussite. En d'autres termes… QR = Succès -1 pour chaque « 1 ».**
- **Si des dés affichent des « 10 », alors il peut les relancer pour obtenir de nouvelles réussites ou pour additionner les résultats (afin d'aller au-delà de 10).**
- **S'il y a au moins un « 10 » et un FD minimum de 7, le dé d'expérience peut être lancé.**

Les arks

L'arkentropie, l'arkœur et l'arksonge définissent la nature profonde du personnage et la manière dont il est lié et influencé par les énergies d'Arkhanval.

- ✦ L'arksonge est une porte sur l'esprit, le spirituel, l'âme, la conscience, la pensée.
- ✦ L'arkentropie définit le rapport aux corps, aux forces vives du monde, à la matière.
- ✦ L'arkœur est le signe de l'unicité des êtres vivants, ce qui les empêche de disparaître, cette intégrité physique et cette conscience de soi qui évite de se perdre dans les deux autres arks.

L'arkentropie et l'arksonge sont en réalité les deux faces d'une même pièce, le corps et l'esprit d'Arkhanval. Les réunir et les manipuler de concert revient à entrer en harmonie parfaite avec le monde.

L'arkentropie

L'arkentropie définit à quel point le personnage est lié à la réalité physique du monde. Elle détermine la faculté à s'approprier les forces vives d'Arkhanval. Effectuer une plongée dans l'arkentropie, c'est entrer en symbiose avec lui, puiser dans les ressources autour de soi, pénétrer l'être profond du réel, tricher avec les voies de l'évolution, manipuler la matière au point d'altérer la réalité.

Cela peut se manifester de deux manières très différentes.

1. L'arkentropie reflète le lien qu'un personnage entretient avec le monde. C'est un potentiel considérable, lié à une symbiose très forte avec l'environnement, qui permet de s'immerger dans sa nature, d'entrer en harmonie avec les forces qui l'animent. Cependant, jouer avec des forces aussi considérables n'est pas sans risque, loin de là : mutations et folie (voire pire) menacent les imprudents.
2. L'arkentropie symbolise également le lien avec le passé, la mémoire de son peuple, son origine, les souvenirs d'un état initial différent de ce qu'il est aujourd'hui. L'évolution du personnage pourra tellement le rapprocher de cette origine qu'il sera en mesure d'acquérir des pouvoirs exceptionnels voire des mutations importantes. Un rang élevé implique que le personnage est issu d'une longue lignée de créatures profondément ancrées dans la genèse d'Arkhanval ou, au contraire, qu'il est un être unique sur le point d'évoluer. Dans les deux cas, il est probable qu'il démontre des signes physiques évidents de sa nature exceptionnelle et de l'imminence de profondes mutations.

L'arkœur

L'arkœur représente la résistance physique, l'énergie, la force vitale, ce qui fait l'unicité de chacun. C'est ainsi la constitution d'un personnage, sa faculté à ne pas succomber aux mutations et aux influences extérieures et donc également un élément important pour résister à la douleur, à la maladie, aux poisons. L'arkœur reflète aussi la capacité à s'approprier le moment présent, à vivre intensément. Cela se traduira par une capacité à modifier le résultat de certains jets de dés.

Enfin, l'arkœur détermine le degré de blessures qu'un personnage pourra encaisser.

ARKŒUR	NOMBRE DE BLESSURES		
	Légères	*Graves*	*Critiques*
1	3	2	1
2	4	2	1
3	4	2	2
4	4	3	2
5	5	3	2
6	5	3	3
7	5	4	3
8	6	4	3
9	6	4	4
10	6	5	5

L'arksonge

L'arksonge représente la capacité à s'extraire de sa condition, à voyager vers d'autres dimensions et à s'approprier la réalité onirique du monde et à la manipuler. C'est le reflet de la capacité à se projeter dans le monde des rêves, à vivre une expérience spirituelle, à formuler et à s'approprier de nouveaux concepts, à sortir de son corps, à maîtriser de nouveaux sens, à se projeter vers l'avenir, à anticiper, à imaginer.

✦ Gagner des points d'ark

Chaque ark progresse séparément. Chacun présente 10 cercles à cocher, que l'on trouve sur la feuille de personnages.

Arrivé à 10 cercles cochés, l'ark monte d'un point **et ses cercles sont effacés**.

Quand il s'agit de l'arkentropie, le joueur doit faire un tirage avec 1d00 dans la table de l'arkentropie. À chaque point gagné (et non à chaque cercle coché), son personnage connaît donc surtout une évolution physique.

S'il progresse d'un point en arksonge, le tirage se fait avec 1d00 dans la table de l'arksonge. Par ce biais, le personnage évolue principalement d'un point de vue mental ou psychologique.

Une progression en arkœur permet de gagner en niveau de blessures (voir ci-contre) et d'améliorer certains jets de résistance, notamment dans les situations de combat, contre la fatigue, la douleur, la maladie, les poisons.

✦ Utiliser les arks

Les PJ ont un destin hors norme. Cela se traduit notamment par leur faculté à se transcender, à puiser dans des ressources enfouies au plus profond d'eux-mêmes, dans les énergies qui les entourent ou dans le sang qui coule dans leurs veines. Ils ont pour cela la faculté de puiser dans les points d'ark.

Deux possibilités s'offrent aux joueurs :

1. Effacer 1 cercle d'ark peut ajouter 2d10 à son lancer de dés. Cela permet d'atteindre des QR exceptionnelles, pour pouvoir lancer des sortilèges en un round, pour affronter des adversaires plus forts que soi… Le PJ doit alors effacer 1 cercle qui avait été coché sur la feuille de personnage. C'est sans risque pour son équilibre physique ou mental, mais ce sera donc au détriment de l'expérience gagnée dans cet ark (voir le chapitre Expérience, p. 93).
2. Utiliser les cercles qui ont été cochés comme des points de chance ou d'héroïsme. En effaçant 1 cercle coché, le joueur peut relancer 2d10 de son choix.
3. Si le MJ souhaite épargner les PJ avec des résultats sur les tables de blessures graves ou critiques qui les condamneraient, il peut autoriser d'effacer 1 cercle pour en atténuer l'effet.

Dans tous les cas, le joueur a donc à choisir entre continuer de faire progresser les arks de son personnage ou augmenter ses chances de succès en effaçant 1 cercle.

L'utilisation des cercles d'ark est l'apanage des PJ, c'est notamment ce qui fait d'eux des individus hors norme. Les créatures et les PNJ n'en ont pas à dépenser.

✦ L'influence d'Arkhanval

Les tables de l'arksonge et de l'arkentropie sont là pour rappeler aux joueurs qu'Arkhanval est vivant et que la magie n'est pas sans risque.

Une grande sensibilité à la magie de ce monde peut entraîner des transformations physiques ou mentales, des mutations, des avantages ou des désavantages, définitifs ou chroniques. De même, un lien puissant avec le monde des rêves et la puissance du multivers peut conduire un personnage vers de profonds bouleversements psychiques.

À la création d'un personnage

Le nombre de points dans les trois arks dépend du peuple dont est issu le PJ (voir p. 24-48).

Créer un ombregarde

Il est inutile de postuler pour devenir membre de l'Ombregarde, car c'est elle qui viendra à vous. Certains élèves sont sollicités, mais en général des liens se nouent après avoir rendu service à l'un des membres de l'Arkaneum ou après s'être fait connaître pour avoir surmonté de grands périls. La plupart du temps, ce sont les membres du conseil qui attribuent les missions. Elles proviennent souvent d'une demande d'aide venue de l'extérieur de l'Arkaneum, mais elles peuvent être aussi le fruit de recherches menées en son sein par le conseil ou le bibliothécaire.

✦ Méthode

Les priorités diffèrent selon les joueurs. Le MJ peut imposer certaines contraintes ; l'ordre indiqué ci-dessous peut donc varier. Il est possible de commencer par définir un passé, mais le joueur devrait privilégier l'amorce de la création de son alter ego par le choix du peuple.

1. Répartissez les points dans les arks et effectuez d'éventuels tirages dans les tables d'arksonge et d'arkentropie (cela peut avoir des incidences sur les étapes suivantes).
2. Choisissez ensuite **2 archétypes principaux** (ceux dans lesquels il sera le plus facile de progresser). Il convient alors de définir quelques éléments d'histoire personnelle afin que le MJ intègre les personnages dans son récit.
3. Les joueurs investissent des points dans les compétences* et choisissent des spécialités.

CRÉER UN JEUNE OU UN DÉBUTANT

Le joueur dispose de **40 points** à répartir en fonction du coût indiqué dans le tableau ci-dessous. Ce nombre peut connaître quelques ajustements en fonction des origines du personnage ; certaines cultures imposent des ajustements ou des priorités. Le MJ peut également octroyer des bonus ou des malus en fonction du passé imaginé.

NIVEAU	3	2	1
POINTS	5	3	1

Le personnage a **2 cercles cochés** dans les arks de son choix. Le joueur choisit **3 spécialités** dans ses archétypes principaux (2 dans l'un et 1 dans l'autre, ou 3 dans le même).

CRÉER UN OMBREGARDE EXPÉRIMENTÉ

Le joueur dispose de **50 points,** avec les coûts suivants :

NIVEAU	4	3	2	1
POINTS	7	5	3	1

Le personnage a **1 spécialité supplémentaire** dans un archétype principal.

CRÉER UN VIEUX BRISCARD

Le joueur dispose de **60 points,** avec les coûts suivants :

NIVEAU	5	4	3	2	1
POINTS	10	7	5	3	1

Le personnage a **2 spécialités de plus** pour un total de 5. L'une d'elles peut être choisie dans un archétype secondaire.

CRÉER UN MAGICIEN

Les joueurs de **magicien** doivent mettre des points de côté s'ils souhaitent que leur personnage connaisse des sortilèges. À la création, un sortilège coûte un nombre de points équivalent à son FD.

BLESSURES

Le nombre de blessures que le personnage peut encaisser découle du rang en **arkœur**.

Ambidextrie

Chaque joueur lance 1d6 et 1d12. Si le d12 obtient le meilleur résultat, le PJ est droitier. Si c'est le d6, il est gaucher. En cas d'égalité, le personnage est ambidextre.

**N'importe quelle compétence, pas seulement celles des archétypes principaux.*

✦ En résumé

TYPE D'OMBREGARDE (À LA CRÉATION)

PERSONNAGE	CERCLES D'ARK	PTS DE COMPÉTENCES	NIVEAU MAX.	SPÉCIALITÉS
Débutant	2	40	3	3
Expérimenté	2	50	4	4
Vieux briscard	2	60	5	5*

** L'une des spécialités peut être choisie dans un archétype secondaire.*

1. Notez le nom de votre ombregarde ici.

2. Notez les archétypes principaux de votre ombregarde ici.

4. Notez l'origine de votre ombregarde ici.

3. Notez le peuple de votre ombregarde ici.

6. Vous noterez les compétences supplémentaires de votre ombregarde dans des cases comme celles-ci.

5. Notez les rangs (voir ci dessous) de vos compétences dans les cases de la colonne de gauche. Vous noterez l'expérience dans les cases de la colonne de droite.

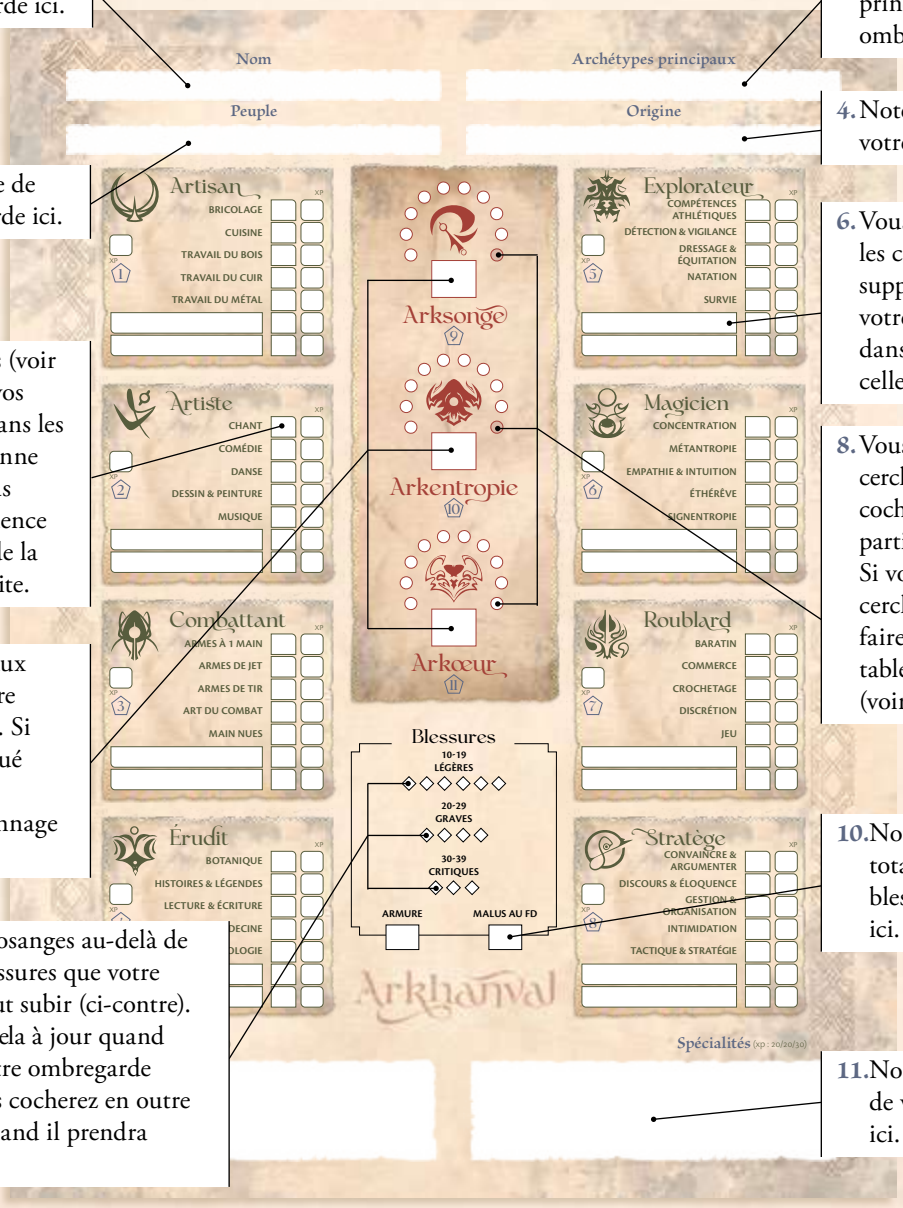
8. Vous cocherez ces cercles ou effacerez vos coches en cours de partie (voir p. 70 et 94). Si vous cochez un cercle ◯, vous devez faire un tirage dans la table correspondante (voir p. 71-77).

7. Notez les niveaux des arks de votre ombregarde ici. Si rien n'est indiqué pour le peuple choisi, le personnage commence à 0.

10. Notez votre malus total au FD dû aux blessures encaissées ici.

9. Noircissez les losanges au-delà de la limite de blessures que votre personnage peut subir (ci-contre). Vous mettrez cela à jour quand l'arkœur de votre ombregarde changera. Vous cocherez en outre ces losanges quand il prendra des blessures.

11. Notez les spécialités de votre ombregarde ici.



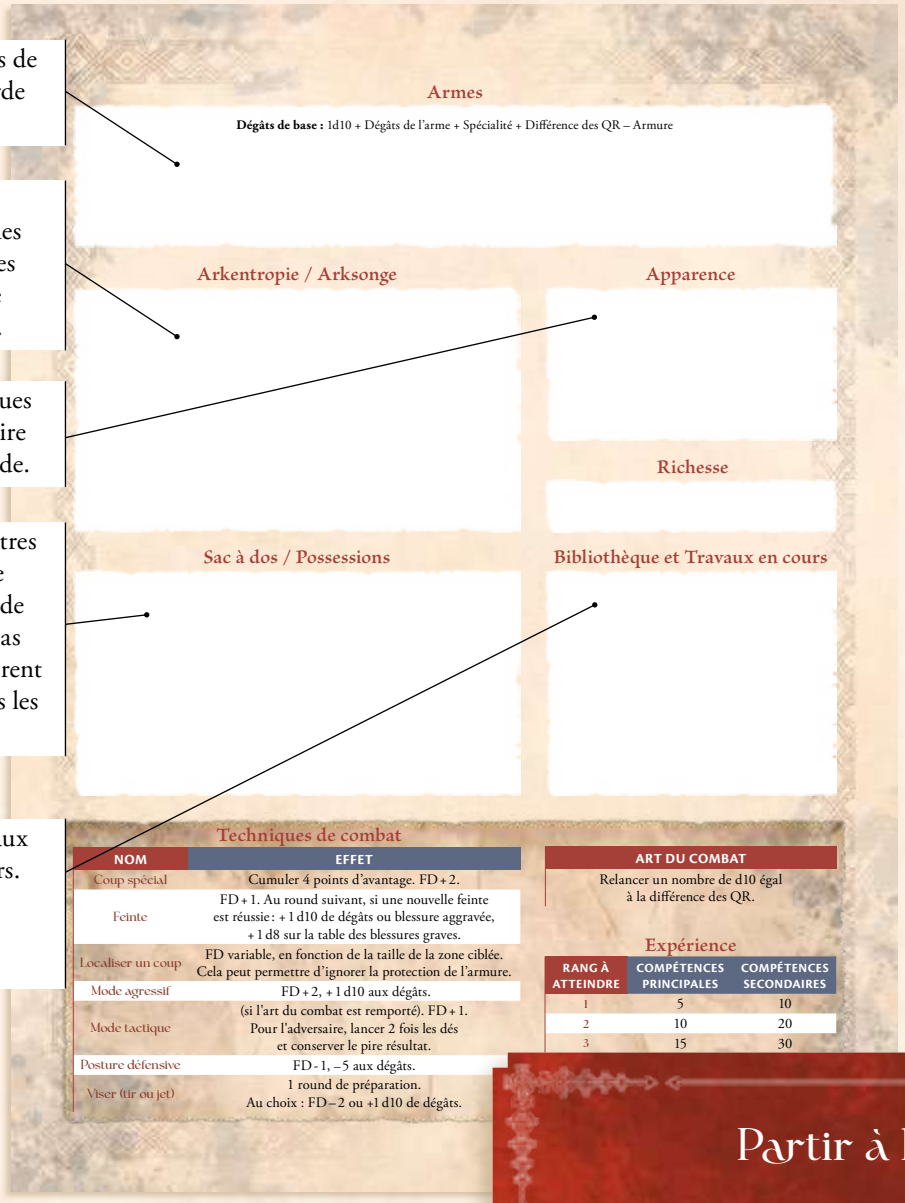
12. Notez les armes de votre ombregarde ici.

13. Notez les conséquences des tirages des tables d'arks sur votre ombregarde ici.

14. Notez ici quelques mots pour décrire votre ombregarde.

15. Notez ici les autres équipements de votre ombregarde ici. N'oubliez pas ceux que procurent les rangs 2 dans les compétences.

16. Notez vos travaux d'étude en cours. Ne les négligez pas ; ils sont sources de XP.



Armes

Dégâts de base : 1d10 + Dégâts de l'arme + Spécialité + Différence des QR – Armure

Arkentropie / Arksonge

Apparence

Richesse

Sac à dos / Possessions

Bibliothèque et Travaux en cours

Techniques de combat

NOM	EFFET
Coup spécial	Cumuler 4 points d'avantage. FD + 2.
Feinte	FD + 1. Au round suivant, si une nouvelle feinte est réussie : + 1 d10 de dégâts ou blessure aggravée, + 1 d8 sur la table des blessures graves.
Localiser un coup	FD variable, en fonction de la taille de la zone ciblée. Cela peut permettre d'ignorer la protection de l'armure.
Mode agressif	FD + 2, + 1 d10 aux dégâts.
Mode tactique	(si l'art du combat est remporté). FD + 1. Pour l'adversaire, lancer 2 fois les dés et conserver le pire résultat.
Posture défensive	FD - 1, –5 aux dégâts.
Viser (tir ou jet)	1 round de préparation. Au choix : FD – 2 ou +1 d10 de dégâts.

ART DU COMBAT
Relancer un nombre de d10 égal à la différence des QR.

Expérience

RANG À ATTEINDRE	COMPÉTENCES PRINCIPALES	COMPÉTENCES SECONDAIRES
1	5	10
2	10	20
3	15	30

ARKŒUR	NOMBRE DE BLESSURES		
	Légères	*Graves*	*Critiques*
1	3	2	1
2	4	2	1
3	4	2	2
4	4	3	2
5	5	3	2
6	5	3	3

LES RANGS DE COMPÉTENCE (À LA CRÉATION)

RANG	5	4	3	2	1
POINTS	10 pts	7 pts	5 pts	3 pts	1 pt

Partir à l'aventure

Avant de partir à l'aventure, les membres de l'Ombregarde ont accès à un équipement très complet. Dans une salle qui leur est réservée, dans la seconde tour de l'Arkaneum, chacun dépose ce qu'il ramène de ses voyages. Ainsi, l'entraide de ses membres permet de bénéficier d'un important matériel et d'armes de toutes sortes.

L'Ombregarde remet en outre 2d10 pièces d'électrum à chaque mission (pour le groupe).

Une fois sur le terrain, s'identifier comme membre de l'Ombregarde auprès de la population n'est pas toujours une bonne idée. Le souvenir des conflits entre magiciens et des catastrophes qu'ils ont pu provoquer avec leur magie n'incite pas à la confiance. Il faudra donc toujours bien peser le pour et le contre d'une telle décision.

Cette feuille de personnage est disponible en téléchargement gratuit sur le site https://braveliongames.com/jeux/arkhanval/

L'expérience

Voir son personnage évoluer est l'un des principaux plaisirs du jeu de rôle. À la fin d'une histoire, les actions et l'implication des PJ ne doivent pas rester sans conséquence. Ils ont progressé en termes de compétences, mais pas uniquement ; ils ont sans doute profité de plus en plus pleinement du monde qui les entoure, ont créé des liens, se sont faits des ennemis, ont joué un rôle dans la vie politique, ont échafaudé de grands projets d'avenir…

Le joueur devra faire un choix cornélien concernant l'expérience : gagner des dés supplémentaires ou acquérir de nouvelles spécialités.

Les spécialités peuvent procurer des avantages très importants, mais développer les compétences permet de lancer un maximum de dés et ainsi d'augmenter sa qualité de réussite. Il est donc judicieux de développer spécialités et compétences en parallèle.

À la fin de chaque journée particulièrement éprouvante, riche en émotions, déterminante pour la réalisation du scénario ou pour l'accomplissement personnel des personnages (défini selon leur background, leur psychologie, leurs ambitions…), le MJ octroie des points d'expérience aux joueurs. Ce nombre de points varie en fonction de l'importance de ce qui a été réalisé ou du stress occasionné, pour un maximum de 20 points par jour. **Ces points sont répartis le matin, au réveil.** Ils peuvent être placés dans les compétences utilisées avant le repos (avec succès ou non) ou dans un archétype correspondant (ce qui permettra d'acquérir de nouvelles spécialités), mais jamais dans les arks. S'ils ne permettent pas de monter d'un rang ou de gagner une spécialité, ils sont quand même notés sur la feuille du personnage en vue d'un cumul prochain avec d'autres points.

Les points d'expérience peuvent être utilisés dans l'apprentissage des sortilèges si le PJ remplit au moins l'une de ces conditions :

- il a un livre contenant les éléments nécessaires à son apprentissage ;
- un magicien connaissant le sortilège l'aide dans son apprentissage ;
- il s'entraîne assidûment.

S'ils ne permettent pas de monter d'un rang ou de gagner une spécialité, ils sont quand même notés sur la feuille du personnage en vue d'un cumul prochain avec d'autres points.

Le tableau ci-dessous indique le nombre de points d'expérience nécessaires pour monter le rang d'une compétence en fonction de l'archétype qui lui est associé. En effet, le coût n'est pas le même si la compétence est en lien avec l'un des deux archétypes principaux. Les compétences liées aux deux principaux archétypes sont principales et toutes celles liées aux autres archétypes sont secondaires.

RANG À ATTEINDRE	COMPÉTENCES PRINCIPALES	COMPÉTENCES SECONDAIRES
1	5	10
2	10	20
3	15	30
4	20	40
5	25	50
6 et +	30	60

Progresser dans un archétype permet d'acquérir une de ses spécialités. Chaque spécialité coûte 20 points pour les deux archétypes principaux, 30 points pour les autres archétypes.

✦ Progresser grâce aux jets de dés

Lancer les dés revêt un intérêt d'autant plus particulier et grisant qu'ils permettent potentiellement de progresser à chaque jet, à condition d'être en situation de stress ; le FD doit être au minimum de 7, traduisant ainsi que l'expérience se gagne face à la complexité.

Gagner de l'expérience directement en cours de jeu grâce aux jets de dés est possible. À chaque fois que l'on obtient un « 10 » pour un FD 7 minimum, le dé est relancé. Le d12 est alors utilisé pour tenter de convertir cette réussite particulière en expérience. **Un seul d12 est lancé, quel que soit le nombre de « 10 » qui a été obtenu.** Le point gagné ainsi viendra s'ajouter aux points d'expérience déjà notés sur la feuille de personnage.

✦ Le dé d'expérience

Nous retrouvons sur les faces les huit symboles qui correspondent aux différents archétypes de la feuille de personnage. À chaque fois qu'un joueur tombe sur l'un de ses deux archétypes principaux, il peut mettre 1 point dans la compétence utilisée ou dans l'archétype auquel elle est liée (dans la perspective de gagner une spécialité). Plutôt que d'utiliser un dé ordinaire qui nécessite d'identifier et de mémoriser le rôle de chaque chiffre, les symboles vous apportent un surplus d'immersion.

Le dé affiche également les trois symboles représentant les arks. Si la face obtenue est l'une de ces trois-là, le joueur peut cocher un cercle de celui qui correspond au symbole (sauf pour certains peuples qui ont une règle différente).

Le douzième symbole correspond au « A » d'Arkhanval. Quand le d12 s'arrête sur cette face, le joueur peut choisir l'option de placement du point d'expérience : dans la compétence utilisée, dans l'un de ses deux archétypes principaux (en vue de l'acquisition d'une nouvelle spécialité) ou en cochant un cercle de l'un des trois arks.

Certaines actions demandent plusieurs jets de dés (fabriquer un objet, incanter un sortilège, lire un livre…). Dans ce cas, le dé d'expérience est lancé pour les « 10 » à FD minimum de 7, comme pour toutes les autres actions, mais avec une différence importante : le dé est lancé tant qu'il n'est pas couronné de succès puis il devient inutile de le lancer quand un succès est obtenu. Autrement dit, une même action, même si elle est longue à réaliser, ne peut rapporter plusieurs points par le biais du dé d'expérience.

Quand un d12 est utilisé à la place d'un d10 pour une compétence, le dé d'expérience est lancé pour les résultats allant de « 10 » à « 12 » (toujours avec un FD 7 minimum).

Quand une réussite critique est obtenue dans un lancé de dés qui concerne un ark (par exemple un jet de résistance en arkœur) et que le symbole du dé d'expérience indique l'un de ses archétypes, le point d'expérience va dans l'ark utilisé (il faut donc cocher un cercle).

Note : si vous ne disposez pas du d12 Arkhanval (avec les symboles), 1d12 ordinaire peut faire l'affaire. Il suffit d'attribuer un chiffre à chaque archétype, c'est pourquoi ils sont numérotés sur la feuille de personnage. Chaque joueur n'a alors qu'à retenir les deux chiffres de ses archétypes principaux. Le « 9 » correspond à un gain en arkentropie, le « 10 » en arkœur, le « 11 » en arksonge et le « 12 » au « **A** » du choix libre.

✦ Progresser avec un professeur

Un professeur doit avoir au moins deux rangs de plus que son ou ses élèves dans la compétence qu'il souhaite enseigner. Un jour de travail rapporte 1 point d'expérience s'il y a 2 ou 3 rangs d'écart entre maître et élève et 2 points d'expérience s'il y a au moins 4 rangs d'écarts entre eux.

Dans tous les cas, quand l'écart tombe à 1 rang de différence, le maître n'a plus rien à apprendre à son élève.

Ces points peuvent être utilisés dans les archétypes, afin d'acquérir une spécialité que le professeur possède.

Règle particulière

Un point d'ark est parfois converti en cercles. Cela peut survenir quand un personnage est victime de certains sortilèges ou d'empoisonnement. Les cercles disparaissent alors à un rythme plus ou moins rapide en fonction de ce qui a engendré l'affaiblissement. Ils pourront être regagnés naturellement ou avec le dé d'expérience ; là encore, chaque cas est différent. Toutefois, quand le rang initial est recouvré, il n'y a pas de jet de dés dans la table de l'arkentropie ou de l'arksonge, car il a déjà eu lieu.

Toujours dans ce cas de figure, si un personnage perd un point en arkœur (converti en cercles), le nombre de blessures qu'il peut supporter se trouve bien évidemment modifié.

✦ Progresser dans un ark

Progresser dans un ark est en grande partie hors du contrôle des joueurs, car les arks sont liés à des éléments extérieurs que personne ne maîtrise. C'est pourquoi seul le hasard peut les faire évoluer.

La progression dans un ark ne peut se faire qu'avec les cercles issus des jets de dés. Autrement dit, un habitant d'Arkhanval qui ne vivrait aucune situation stressante ou importante n'évoluera pas.

Quand un d10 est relancé (exception faite des dés de dégâts), l'expérience gagnée grâce aux jets de dés peut être placée immédiatement en fonction du symbole obtenu sur le d12. Pour les trois arks (arkœur, arksonge, arkentropie), cela se matérialise par 1 cercle coché. Au bout de 10, après une nuit de sommeil ou après quelques heures de méditation, le personnage lance un dé dans la table appropriée (à l'exception de l'arkœur, qui ne fait qu'augmenter les capacités de résistance et le nombre de blessures qu'un personnage peut encaisser) et le nombre de cercles cochés retombe à zéro.

Si un jet de dés comprend plusieurs « 10 », le d12 n'est lancé qu'une seule fois.

La principale réflexion pour les joueurs consistera donc à définir ce qu'ils veulent faire des cercles qu'ils gagnent en cours de jeu. Vont-ils privilégier la possibilité de relancer des dés, d'améliorer les QR ou au contraire vont-ils chercher à accumuler les cercles afin d'en avoir « 10 » et ainsi monter leurs arks ?

✦ Progresser avec un livre

La majorité de la population humanoïde d'Arkhanval sait lire et écrire. La plupart des enfants ont accès à l'éducation, que ce soit dans de véritables écoles, des guildes, des institutions religieuses ou militaires ou auprès de précepteurs. Il existe d'ailleurs quelques imprimeries qui ont contribué à la diffusion du savoir et de l'information. En parallèle, nombre de gazettes urbaines circulent un peu partout, parfois sous le manteau, au regard de leur contenu révolutionnaire ou résolument immoral. Les livres restent toutefois assez chers et sont considérés comme des biens de valeur.

En termes de jeu, la lecture est l'un des meilleurs moyens de progresser. Une fois un livre achevé, celui-ci apporte de l'expérience dans une ou plusieurs compétences, voire pour l'apprentissage de sortilèges ou l'obtention d'une spécialité. Certains ouvrages peuvent faire office d'encyclopédies et permettent une difficulté moindre quand ils sont à disposition pour travailler.

Les livres se présentent en général de la manière suivante :

- Titre, Auteur.
- Ce que l'on peut apprendre ou savoir de l'auteur.
- FD applicable à la compétence Lire & écrire / Points de lecture nécessaires / Expérience dans une ou plusieurs compétences (le lecteur n'en connaîtra la valeur exacte qu'une fois le livre terminé).
- Certains livres indiquent un rang minimum à avoir pour être en mesure de le comprendre, ou inversement un rang à partir duquel il ne peut rien apprendre au lecteur.
- Certains ouvrages contiennent quelques informations complémentaires connues uniquement une fois le livre terminé.

Vous en trouverez dans la section Littératures.

Combattre

Le combat est une confrontation de qualités de réussite. La difficulté de base est modifiée en fonction des risques pris par chacun, des postures adoptées, de la science du combat des différents protagonistes, de l'environnement, des blessures, de la qualité des armes, des spécialités éventuelles… Tous les malus et bonus sont cumulables.

Il n'y a pas un jet de dés pour l'attaque et un autre pour la défense. Savoir se battre est une synthèse des deux : on apprend rarement à se battre seulement pour se défendre ou pour attaquer. Il existe également une multitude de manières de se battre, traduites par des techniques et spécialisations.

Un PJ n'a normalement qu'une action de combat par round. Toutefois, certaines spécialités permettent d'avoir plusieurs usages de son arme dans un round. Il est également possible d'avoir des attaques gratuites (des attaques d'opportunité) en fonction des circonstances et des conséquences de certaines blessures

Les principales étapes du déroulement d'un combat sont les suivantes :

Avant un combat, un jet de dés de **Tactique & stratégie FD 7** peut être lancé si le combat a pu être anticipé. Quand le combat se déclenche sans réelle préparation, cette compétence ne peut pas être utilisée.

1 **Au premier round** de la confrontation, tous les protagonistes (y compris les lanceurs de sortilèges) font un jet d'**Art du combat FD 7**. Ils comparent leurs QR et ceux qui l'emportent sur leurs adversaires directs ont la meilleure vision de la situation. Il en résultera pour eux la possibilité de relancer autant de dés que la différence de QR qu'ils ont avec leurs opposants.

2 Chaque combattant peut choisir une **technique de combat**. Il peut en cumuler plusieurs et en changer à chaque round. **En l'absence de technique de combat,** le **FD** est de **6.**

3 En tenant compte de tous les bonus et malus liés à la technique utilisée, aux modificateurs de circonstances, aux blessures, à l'encombrement des armures, etc., chaque combattant lance le nombre de dés auquel il a droit.
Ce nombre peut bien sûr être modifié si 1 cercle d'ark a été effacé pour améliorer sa compétence.

4 On compare alors les QR. Si l'un des combattants a un meilleur résultat que son adversaire, il remporte le round. Si les QR sont identiques, alors les protagonistes se sont neutralisés ; personne n'est touché.
Il est nécessaire d'avoir une QR positive pour toucher. Si l'un des combattants obtient une QR négative, il commet une maladresse, mais son adversaire ne le touche pas s'il a une QR de 0.
Celui qui l'emporte touche son adversaire : il faut alors déterminer les dégâts infligés. Ceux-ci varient en fonction de la technique utilisée, de l'arme, de l'armure de celui qui est touché, du résultat du d10 qui sera lancé, d'éventuelles spécialités et de la différence entre les QR.
Selon les dégâts infligés, un jet de dés dans la table des blessures graves ou critiques peut avoir lieu.
Celui qui gagne le round a d'autres possibilités que de faire des dégâts (voir les techniques de combat ci-dessous), comme gagner des points en vue de la réalisation d'un coup spécial ou réserver son choix au round suivant dans le cadre d'une feinte (à condition qu'elle ait été annoncée).

5 Certains personnages peuvent avoir la possibilité de frapper plusieurs fois ou bénéficier d'une **attaque d'opportunité**.

6 **Fin du round :** jet de résistance pour quiconque a pris une blessure grave ou critique.

La magie

Afin de comprendre la magie d'Arkhanval, il faut appréhender le monde dans son ensemble. Le chaos est dans sa nature même. Il circule comme des courants d'air et des flux d'énergie telluriques aussi invisibles qu'imprévisibles. Indispensable à la vie, il engendre création et destruction. Il est énergie en mouvement, la réalité d'un monde qui serait inhabitable s'il n'y avait eu des êtres capables de le dompter.

Les plus puissants magiciens du Premier Âge du monde, les Gardiens, ont compris que le chaos était une manifestation d'un corps bien plus vaste qu'ils appelèrent Arkhanval et dont l'esprit restait à modeler. Quand ils parvinrent à créer une passerelle entre les deux, ils façonnèrent une réalité à leur convenance.

L'**éthérêve** permet d'accéder à cette réalité impalpable. Bien des religieux et des divinités autoproclamées se sont appuyés sur cet état de fait, sans réellement le comprendre. En réalité, l'esprit d'Arkhanval est constitué de la somme des esprits qui y vivent. Les rêves, les cauchemars et les ambitions personnelles de ses habitants alimentent sans cesse cet être pensant à l'échelle du monde dont ils constituent les neurones. Ainsi, plus on a de fidèles, d'esprits disponibles ou asservis, plus la puissance est grande. Une maîtrise absolue de l'éthérêve permet alors d'imprimer sa volonté dans le Grand Œuvre et ainsi d'influer sur l'évolution du monde. Seuls les Gardiens et certains êtres légendaires ont été en mesure d'effleurer un tel niveau de maîtrise.

La **métantropie** permet quant à elle d'agir sur les corps et la matière et de manipuler les éléments.

Lancer un sortilège nécessite une compétence qui est le reflet du lien que l'on entretient avec le monde. Faire de la magie est une expérience différente en fonction de la compétence que l'on utilise : mettre en lumière la face cachée du monde, renouer avec la réalité de ses origines ancestrales, entrer en communion avec Arkhanval, manipuler le feu ou la glace, altérer la réalité, se projeter hors de son corps, contrôler l'esprit d'un autre…

Chaque magicien possède une maîtrise qui lui est propre. Il n'existe pas une magie, mais des magies, des visions du monde et des manières de l'appréhender différentes.

Dans le langage courant, tout le monde comprend ce qu'est un magicien, mais, en réalité, il existe d'autres dénominations souvent plus appropriées. Certains en choisissent pour se démarquer, notamment ceux qui sont spécialisés dans une seule compétence.

- Les **rêventropes** ou **éthéraliens** parcourent le magirêve, l'éthérêve ou l'Entre-Monde.
- Les magiciens de l'arkentropie sont parfois appelés des **arkmages**.
- Le terme **mentamage** est parfois utilisé pour ceux qui se spécialisent dans le contrôle des esprits.
- Les **élémentiens** s'intéressent aux éléments, le feu, l'eau, la terre, l'air et tous leurs dérivés.
- L'**arkhentrope** ou **métantrope** pratique l'art de manipuler le chaos.

Ceux qui se lancent dans des voies sombres et incertaines sont qualifiés de sorcultistes.

✦ Lancer un sortilège

La magie n'est pas une science exacte. Le temps pour lancer un sortilège est lié à la compétence magique du magicien, ses spécialités et le hasard inhérent aux jets de dés. L'impact de la qualité de réussite est également déterminant pour le définir. Un même sortilège pourra ainsi être lancé en un round ou en beaucoup plus. Lancer un sortilège ne demande pas un nombre de rounds ou de minutes, mais un certain nombre de points de magie à cumuler.

Un magicien peut lancer autant de sortilèges qu'il le souhaite, mais attention aux échecs, ils ont des conséquences. Jouer avec la magie est risquée, car elle peut à tout moment échapper au contrôle du magicien et influer de manière imprévisible sur le cours des événements et la vie des personnages. Le chaos aime quand les choses ne se passent pas comme prévu. Si on joue avec lui, alors il rend la pareille !

Si la QR se trouve être négative, alors le magicien doit faire un tirage dans le tableau des échecs de sortilèges. Cela peut engendrer de profonds bouleversements, qui pourront être interprétés d'une multitude de manières en fonction des origines du personnage et du scénario imaginé par le MJ.

Règle optionnelle

En fonction de la place que vous souhaitez accorder à la magie et à votre vision du chaos, il est tout à fait possible d'intégrer du stress pour les magiciens qui joueraient un peu trop avec le chaos. En effet, chaque lancer de dés qui n'indique ni échec critique ni succès (donc QR à 0) pourrait être considéré comme un échec relatif ou une manipulation des forces en présence qui ne devrait pas rester lettre morte.

Dans ce cas, tenez le compte de ces insuccès à l'aide de jetons ou d'un dé (d10 ou d20 selon la limite que vous fixerez). Chaque QR à 0 fait monter le compteur. Le 11e ou le 21e point (à votre guise) déclenche un effet secondaire automatiquement (voir table correspondante), comme pour la magie spontanée (une règle abordée un peu plus loin). Le magicien peut aussi choisir d'effacer un cercle d'ark (de son choix) à tout moment pour ramener le décompte à 0.

Dans la pratique, les magiciens se retrouvent assez rarement dans le négatif pour lancer un sortilège. En effet, ils peuvent effacer un cercle d'ark en cas d'échec et il existe des spécialités pour contrecarrer cette éventualité (Sens de la magie, Expert, Grand pouvoir). De plus, le problème n'intervient en général qu'au premier ou au second jet de dés. Une fois quelques points de magie accumulés, il est très rare pour un magicien avec au moins 3 rangs dans sa compétence de retomber dans le négatif. Le véritable danger est donc pour ceux qui pratiqueraient la magie en amateur, autrement dit en ne se donnant pas les moyens d'être efficaces.

Une fois le sortilège prêt à être appliqué, il est possible de le retarder volontairement en maintenant sa concentration. **À chaque round,** un test de Concentration est nécessaire au FD du sort. Pendant qu'il se concentre, le personnage ne peut que marcher et ne peut pas parler.

Il est nécessaire de déterminer si un sortilège est lancé avant les autres actions du round. **L'initiative** d'un magicien **est déterminée par sa compétence de magie** à la place de l'art du combat. La confrontation de sa qualité de réussite avec celle des autres protagonistes en présence détermine qui agit en premier.

Lancer un sortilège n'est pas discret. Le magicien marmonne, fait quelques gestes ou donne l'impression d'être dans un état second, c'est pourquoi la spécialité Magie discrète peut s'avérer très utile.

La **Voie des arts** supprime les limites de durée dans la majorité des cas ; tant que l'artiste crée, la magie perdure. Toutefois, comme pour tous les autres sortilèges, ils ne sont réellement lancés qu'une fois que les points de magie sont atteints.

Il est possible de baisser la difficulté à lancer un sortilège en doublant les points de magie à atteindre. Le FD du sort est alors diminué de 2.

Les **sortilèges d'invocation** fonctionnent de manière particulière, puisqu'ils consistent à entrer en contact avec une entité et lui ouvrir un accès jusqu'à soi. Toutefois, la créature contactée n'a pas nécessairement envie de venir. Il faudra donc négocier avec elle ou lui permettre un jet de résistance, à moins qu'un accord préalable ou une dette l'incite à venir sans hésiter. Il est toutefois indispensable d'avoir à l'esprit qu'ouvrir un portail n'est pas sans conséquence et d'autres créatures pourraient le franchir. De plus, les Piliers de l'Union ont été créés pour empêcher que cela arrive, c'est pourquoi plus on est proche de l'un d'entre eux, plus il sera difficile, voire impossible, d'en ouvrir un.

✦ Les rituels

Certains sortilèges demandent davantage de temps pour être lancés. Il est alors précisé dans leur description que la fréquence de lancer de dés n'est plus en rounds, mais en minutes, voire en heures.

✦ Les compétences magiques

Les compétences magiques ne peuvent être développées sans un background approprié. L'histoire personnelle ou le parcours d'un personnage doit justifier la faculté de pratiquer la magie.

En tant que magicien, il conviendra de définir d'abord le type de magie qui vous intéresse.

Que vous souhaitiez créer des illusions, contrôler les esprits, jouer avec les éléments, soigner, savoir vous

débrouiller en milieu hostile, communier avec la nature, vous promener entre les mondes, lire le passé ou déchiffrer le futur, le MJ vous indiquera les compétences et les sortilèges les plus appropriés. Visez la cohérence avec votre background et votre culture et évitez les mélanges de compétences et de sortilèges dénués de sens.

MÉTANTROPIE

Le point de départ de la magie est le désordre, le chaos, l'énergie inhérente à Arkhanval. La métantropie reflète la capacité à contrôler ces forces vives et tout ce qui en découle : la nature, les éléments et les êtres vivants.

L'ÉTHÉRÊVE

Cette compétence est utilisée pour contrôler les esprits et sa propre force mentale.

Arkhanval étant aussi un portail vers d'autres dimensions, il est possible de s'y repérer, de s'y déplacer et d'y avoir une influence ; c'est à cela que sert cette compétence. L'accès aux rêves et à la conscience même du monde devient également à votre portée.

Certains sortilèges peuvent compliquer terriblement les scénarios puisqu'ils permettent d'entrer en contact avec d'autres univers ou d'altérer la réalité. Ces sortilèges devront donc être accessibles aux personnages dans le cadre d'histoires qui les prennent en compte, afin d'éviter la frustration d'avoir cet immense potentiel entre les mains et de ne rien pouvoir en faire. Si les personnages sont destinés à vivre des aventures dans tout le multivers, alors les sortilèges liés à cette compétence deviendront rapidement indispensables.

Les voyages oniriques sont communément appelés « magirêves » et le monde-passerelle qui permet d'y accéder, l'Entre-Monde ou l'Entrerêve.

LA VOIE DES ARTS

La pratique de cette magie permet d'accéder à pratiquement tous les sortilèges. Toutefois, le magicien **doit** mobiliser une compétence artistique en même temps qu'il incante. S'il veut que le sortilège perdure, il doit aussi continuer à créer. Dans les faits, cela présente l'avantage de pouvoir le maintenir plus longtemps qu'avec les autres compétences, au détriment d'un évident problème de discrétion, voire de faisabilité.

La ou les cibles doivent rester dans la zone où l'artiste est en train de créer ou à portée de vue ou d'audition s'il s'agit de musique ou de poésie.

Il est donc obligatoire d'avoir une compétence artistique de **rang au moins égal à celui de Voie des arts**. Le plus souvent, il s'agit de la danse, du dessin, de la poésie, du chant ou d'un instrument de musique transportable (flûte, viole, cithare…). Certains utilisent la peinture ou la sculpture, mais il faut pouvoir installer son matériel. Un instrument de musique très volumineux posera aussi forcément des problèmes. Jouer la comédie peut également servir de support aux sortilèges.

Si le magicien le souhaite, il peut associer son art à plusieurs compétences artistiques. Cela peut être judicieux pour répondre à la variété des situations. Le niveau de la compétence artistique indique le niveau de compétence magique utilisable.

> **EXEMPLE** : si vous avez 3 en Chant et 4 en Voie des arts, vous ne lancez que 3 dés.

Il n'existe aucun professeur pour cette compétence. C'est la raison pour laquelle elle est absente de la feuille de personnage.

Certains artistes vivent ces expériences de création comme une forme de malédiction. Ils semblent reliés au chaos ou au multivers à travers elle, mais sans parvenir à comprendre la nature exacte de ce lien qui s'exprime dans leurs œuvres.

LA SIGNENTROPIE

Lire un livre de magie pour apprendre des sortilèges ou des secrets hors de portée du commun des mortels peut nécessiter la maîtrise de cette compétence, si son auteur a jugé cela nécessaire. Toutefois, la plupart des ouvrages qui parlent de magie n'imposent pas cette connaissance. La signentropie est en revanche indispensable pour lire des runes, des glyphes, des symboles magiques et apposer un sortilège sur un objet ou dans un lieu.

Cette compétence ne permet donc pas de connaître des sortilèges, mais sert à canaliser la magie afin de la condenser, de la contenir dans un signe. Elle offre la possibilité de retarder des sortilèges, de les déclencher selon des paramètres prédéfinis.

La signentropie est donc la base de tout enchantement. Les symboles sont toujours très complexes et ils doivent être réalisés sans revenir en arrière (aucune correction n'est possible). **Si la QR pour la compétence est négative** à un round ou un autre, alors il faut tout recommencer : le symbole comporte une erreur et ne peut pas être corrigé.

Il est donc nécessaire de coupler un sortilège avec un signe : le personnage doit lancer le sortilège normalement et réussir, avec la même difficulté, le jet de Signentropie. Les jets de dés se font en parallèle, à chaque round.

Certains sortilèges, notamment ceux de zone, nécessitent au moins quatre signes pour la quadriller.

Connaître le symbole approprié peut demander des recherches assez poussées.

En écrivant le sortilège, une ou plusieurs conditions de lancement sont imprimées (dans la durée et/ou l'espace). Le signe n'est pas définitif. Il ne fonctionne qu'une fois, sauf si le magicien annule l'une des conditions de lancement pour opter pour une seconde utilisation du sortilège.

La QR du jet de Signentropie **détermine combien de conditions il est possible de programmer** pour le lancement du sortilège.

La difficulté majeure réside dans le matériau nécessaire au tracé du signe, car il doit être réalisé avec un pigment particulier. Sans l'un des pigments, placer un sortilège dans un signe nécessite que le magicien fasse un petit sacrifice : il doit effacer un cercle d'ark qui avait été coché.

Il existe deux pigments officiellement référencés.

- **La poudre d'oncalque**. Elle provient d'un minerai extrêmement rare qui n'a aucune autre vertu que celle de pouvoir emmagasiner la magie. Les deux seuls sites connus d'exploitation possible sont au centre de nombreuses convoitises.
- **La fleur d'ikwist**. Cette plante pousse sur des courants d'énergie. Ses propriétés biologiques font qu'elle ne peut se reproduire. Toutes les tentatives pour la cultiver ont échoué (en tout cas officiellement). Ses fleurs entrent dans la composition des pigments ou des encres qui servent à la signentropie. Elle est non seulement très recherchée, mais aussi très rare et impossible à cultiver.

  Autre difficulté, elle ne pousse que dans des régions très inhospitalières, où le chaos se manifeste souvent de manière impromptue. Bien des imprudents ont péri entre les mains d'entités cauchemardesques en essayant d'en découvrir. On la trouve en général dans des endroits rocailleux. Le milieu peut être humide ou désertique, elle s'adapte indifféremment. Néanmoins, elle n'a jamais été trouvée dans les régions les plus froides.

Certains pratiquants des arts magiques paieraient des fortunes pour obtenir l'un ou l'autre de ces ingrédients, mais l'Arkaneum met tout en œuvre pour garder le contrôle du marché afin de superviser tous les utilisateurs et toutes les utilisations de la magie d'une part et, d'autre part, parce ce que ce strict encadrement lui confère un pouvoir important et constitue une manne financière loin d'être négligeable.

Rendre un signe définitif demande un rituel plus long et un « sacrifice » personnel : 1 rang d'ark, quel qu'il soit, et non un cercle, de manière définitive. Là encore, la manœuvre nécessite un matériau capable d'emmagasiner cette énergie : une pierre de rêve.

Ce que l'on appelle un *objet magique* est ainsi un objet qui contient un sortilège définitif.

Les **pierres de rêve** ressemblent à de l'ambre avec des teintes allant du miel brun au rouge sang. Elles sont si rares que la plupart des magiciens n'en ont jamais vu.

Pour enchanter une pierre de rêve, le magicien doit sacrifier 1 point d'ark (n'importe lequel des 3).

Il existe deux possibilités pour créer un objet magique.

1. Enchanter une pierre de rêve que l'on incruste dans un objet, comme une gemme. L'objet n'est pas rendu plus résistant et si la pierre est descellée, il n'est plus magique. La gemme contient toujours le sortilège.
2. Une pierre de rêve est broyée, réduite en poudre et incluse dans la fabrication de l'objet. Cela concerne donc surtout les objets en métal dans lesquels elle sera fondue. Pour les objets en bois, en pierre ou en cuir, le joueur devra expliquer précisément comment il procède pour intégrer pleinement la pierre dans le matériau. L'objet ainsi créé est quasi indestructible et la magie y est permanente.

Dans les deux cas, la compétence Signentropie et celle du sortilège que l'on souhaite implanter sont utilisées en parallèle. Une pierre de rêve peut contenir plusieurs sortilèges, mais à chaque nouveau, un point d'ark doit être sacrifié.

Leur rareté et le sacrifice nécessaire pour fabriquer un objet magique font que jamais un personnage n'en trouvera dans le commerce, même au marché noir : il n'y a rien de plus précieux. Le potentiel d'un objet magique peut être considérable puisqu'un sortilège est paramétré comme s'il était lancé normalement.

> **EXEMPLE** : si un magicien avec un rang de 6 en Métantropie intègre dans un anneau de protection le sortilège Phalange d'airain, alors il bénéficiera de 6 points d'armure tant qu'il portera l'objet.

Il existe des roches très particulières naturellement magiques : les pierres astrales.

Elles ressemblent à des cristaux bleutés, très opaques. Elles ne se taillent pas, car elles perdent toute leur vertu si on modifie leur structure géométrique complexe. Il n'existe pas deux pierres identiques. La plupart sont grosses comme le poing et ont la forme d'une étoile à quatre branches.

Ces cristaux ont pour vertu de décliner la lumière en leur sein de telle manière que les anomalies liées à la présence de passages entre les mondes y apparaissent. Regarder à travers une pierre astrale, c'est donc observer les accès sur le multivers et ses différents passages par une subtile décomposition de la lumière.

Les sortilèges

Les sortilèges portent les noms donnés par leurs créateurs. Contrairement à la magie spontanée, ils n'ont pas d'effets secondaires, car ils ont généralement été maintes fois testés.
La liste de sortilèges ci-après peut être adaptée à votre vision du monde. Certains d'entre eux seront très difficiles à découvrir, peut-être même n'existent-ils pas. Un personnage qui débute avec un magicien devrait connaître des sortilèges cohérents les uns avec les autres et ne pas être un touche-à-tout.
Certains peuvent compromettre un scénario, veillez à ne pas donner accès à tous trop facilement.

À chaque sortilège correspondent une difficulté et un nombre de réussites à atteindre. Leurs paramètres évoluent avec le niveau de compétence. Quand il est indiqué « par rang », il s'agit du rang que le magicien possède dans la compétence.

Un sortilège peut avoir plusieurs effets, il y a alors différentes propositions énoncées dans la description. Quand un sortilège est appris, tous ses effets sont automatiquement connus. En revanche, le magicien doit choisir avant tout jet de dés lequel il choisit d'utiliser. Les effets ne se cumulent donc pas sauf quand certaines spécialisations le permettent.

Quand le FD est variable, le nombre de points nécessaires pour acquérir le sortilège (à la création ou en cours de jeu) correspond au FD le plus élevé.

À la création d'un personnage, les spécialisations peuvent être acquises dès le départ si celui-ci dépense les points nécessaires et est au minimum au rang 5 dans la compétence appropriée.

✦ Jouer avec les sentiments

Voie des arts/Éthérêve
- **Points de magie** : 4 / FD 7 ; jet de résistance.
- **Portée** : 2 m / rang.
- **Zone d'effet** : 1 cible / rang.
- **Durée** : 10 minutes / rang ; avec la voie des arts, tant que l'artiste crée, la magie perdure.

Description
- Le magicien fouille l'esprit de la cible afin de supprimer toute cause de colère, de tristesse, de peur ou de joie pour laisser la place au sentiment ou à l'émotion qu'il lui dicte. Elle peut avoir des sentiments très violents, intenses, allant jusqu'à la haine, une profonde amitié ou la passion amoureuse.
- La personne ciblée ne sait pas forcément pourquoi, mais le magicien lui inspire confiance et elle ressent à son égard un élan de gentillesse. Le sortilège s'interrompt immédiatement si le magicien fait preuve d'agressivité ou de méchanceté envers la cible.
- La cible est capable de surmonter sa peur et d'en ignorer tous les effets, qu'elle soit d'origine magique, psychologique ou morale. Une fois le sortilège terminé, si l'origine de la peur est encore présente, celle-ci a la possibilité de l'affecter à nouveau.

Spécialisations
- Les effets peuvent être cumulés.
- La durée passe à un jour par rang et le nombre de cibles est égal au rang du magicien.
- Résister au sortilège est plus difficile. Le FD est égal au FD du sortilège augmenté des points en arksonge du magicien.

✦ La fin de tous vos rêves

Voie des arts/Éthérêve
- **Points de magie** : 6 / FD 8.
- **Portée** : 2 m / rang.
- **Durée** : 1 minute / rang ; avec la voie des arts, tant que l'artiste crée, la magie perdure et un jet de résistance est nécessaire chaque minute.

Description

Le magicien fait revivre à la cible l'action la plus moralement répréhensible qu'elle ait entreprise, de manière à ce que ses actes lui paraissent abominables. Elle se sent terriblement coupable et, en fonction de ses regrets, finit prostrée ou en larmes.

Spécialisations
- Ce sortilège ou cette création artistique permet de pénétrer dans l'esprit de la victime et de détruire tout ce que le magicien trouve sur son chemin en s'en prenant directement aux facultés mentales de la cible. Celle-ci efface 2 cercles d'arksonge par round. Si la victime n'a pas de cercles disponibles, un point d'arksonge est converti en 10 cercles. Si les dommages sont suffisants pour l'entraîner dans les négatifs, la cible est réduite à l'état mental de légume pour la durée du sortilège. Les points d'arksonge sont récupérés au rythme d'un par heure à la fin de l'emprise du mage
- Résister au sortilège est plus difficile. Le FD est égal au FD du sortilège augmenté des points en arksonge du magicien.

Arkhanval

LIVRE DES RÈGLES

Arkhanval est un monde et un jeu de rôle original de Jean-Marc Gilet.

Arkhanval est bien plus qu'un univers gigantesque et imprévisible. C'est une réalité dynamique parcourue de courants d'énergie, sources de créations, de mutations et de destructions. Un corps vaste comme le monde, dont la somme de ses habitants constitue la conscience en devenir. Une réalité qui a nourri les dormeurs de tous les univers et alimenté bien des légendes et des mythologies.
Depuis que les Piliers de l'Union recouvrent entièrement Arkhanval de leur magie, l'Ordre a supplanté le Chaos originel. Cependant, sa stabilité est désormais compromise.
Explorer Arkhanval peut donc être aussi gratifiant que dangereux. Son sel réside dans son imprédictibilité. Qui sait ce que vous pourrez y rencontrer ; le merveilleux peut aisément côtoyer l'effroyable. Se transformant au gré des rêves et des cauchemars de voyageurs endormis et d'enchanteurs imprudents, c'est ainsi tout un espace de défis, de démesure, d'imprévus et de péripéties qui s'ouvrent sous les pas des aventuriers que vont incarner les joueurs.
Une organisation de magiciens, l'Arkaneum, se dresse face aux nombreuses menaces qui pèsent sur le monde. Membres de son Ombregarde, les personnages des joueurs triompheront-ils de l'horreur sur le point de déferler sur Arkhanval ?
Dans ce livre, vous trouverez toutes les règles utiles à une complète immersion dans *Arkhanval*.

Ce livre est indispensable pour jouer à Arkhanval. Il contient…

- une introduction à cet univers ;
- une présentation des espèces jouables ;
- les règles de création de personnages ;
- les règles du jeu ;
- toutes les formes de magie praticables ainsi que les sortilèges associés ;
- un scénario prêt à jouer.

Le Livre du Monde complète ce livre pour tout meneur de jeu souhaitant développer ses propres scénarios pour *Arkhanval*.

Papier, crayon, d8, d10 et d12 vendus séparément.

BRGARKL02
55 €
ISBN : 979-10-978865-1-6
9 791097 886516

Illustration de couverture : Oscar Fayemendie
Design de couverture : Jean-Charles Pasquer

Bravelion Games