

# SIMULACRES : LOUP SOLITAIRE

## AVENTURES DANS L'UNIVERS DU MAGNAMUND

Adaptation par Erick N. Bouchard © 2000  
Loup solitaire - Joe Dever © 1984-2000

### L'ORDRE DES SEIGNEURS KÄI

« Soudain, un grand nuage noir émerge à l'ouest du ciel. Les légions d'êtres aux ailes noires sont si nombreuses que le soleil en est complètement caché. Les Maîtres des Ténèbres, les ennemis anciens des Summerlundois, attaquent. La guerre est commencée... »

Joe Dever, Les Maîtres des Ténèbres

Les seigneurs Käi : moines dévôts du dieu Käi qui règne sur la sagesse, défenseurs du Sommerlund, ennemis jurés des Maîtres des Ténèbres d'Helgedad... Un univers riche et épicé né de l'imagination de Joe Dever à travers la série de Livres Dont VOUS Êtes le Héros Loup Solitaire.

J'ai adapté les règles de **Simulacres** de Casus Belli pour y permettre des Seigneurs Käi pour deux raisons : 1) j'en avais envie ; 2) Simulacres SangDragon est gratuit via le Web aussi est-il plus accessible au public qu'AD&D ou Warhammer, par exemple. Ce petit document vous aide sur le plan des règles : il vous faudra vous documenter ailleurs pour préciser la nature du Magnamund, ses habitants, leurs mœurs et leurs nations.

Tous d'origine noble, les moines de la nouvelle congrégation Käi sont créés différemment des personnages habituels. Plutôt que des habiletés associées à un métier, les moines Käi acquièrent des disciplines qui constituent des pouvoirs surnaturels dont le pouvoir accroît avec l'expérience. Dans les règles de **Simulacres**, certaines de ces disciplines correspondent à des habiletés communes, d'autres plutôt à des pouvoirs magiques. Un guerrier Käi ne pourra postuler à la hiérarchie Magnakäi qu'après avoir acquis les dix disciplines Käi, et de même un moine Magnakäi ne pourra accéder au Second Ordre Käi qu'après avoir maîtrisé les douze disciplines Magnakäi. La voie du Käi est longue et rigoureuse...

À moins que le Maître de Jeu n'en décide autrement, un moine Käi débutera au rang de Novice (2 disciplines en plus des 15 points d'Aventure initiaux). Si le groupe se compose entièrement de moines Käi, il sera possible de débiter au rang de Disciple (4 disciplines), voire même davantage. Les autres types d'aventuriers sont couverts plus loin.

### LES DISCIPLINES KÄI, MAGNAKÄI ET DU SECOND ORDRE

#### Disciplines Käi

(10 points d'Aventure)

Bouclier Psychique  
Camouflage  
Communication Animale  
Chasse  
Guérison  
Maîtrise des Armes  
Maîtrise Psychique de la Matière  
Puissance Psychique  
Orientation  
Sixième Sens

#### Disciplines Magnakäi

(20 points d'Aventure)

Art de la Chasse  
Contrôle Animal  
Écran Psychique  
Exploration  
Foudroiement Psychique  
Intuition  
Invisibilité  
Nexus  
Science des Armes  
Science Médicale

#### Grandes Disciplines

(30 points d'Aventure)

G.D. de l'Alchimie Käi  
G.D. du Contrôle Animal  
G.D. de l'Art de la Chasse  
G.D. de l'Écran Psychique  
G.D. de l'Exploration  
G.D. du Foudroiement Psychique  
G.D. de l'Intuition  
G.D. de l'Invisibilité  
G.D. de la Magie des Anciens  
G.D. du Nexus  
G.D. de la Science des Armes  
G.D. de la Science Médicale  
G.D. de l'Art des Simples  
G.D. de l'Élémentalisme  
G.D. du Don des Bardes

## DESCRIPTION DES DISCIPLINES

Chacune des disciplines Kā équivaut à un niveau d'habileté au rang « 0 » et coûte 10 points d'Aventure. Les disciplines Magnakā coûtent 20 points d'Aventure chacune et équivalent à un niveau d'habileté au rang « +1 »; chacune des Grandes Disciplines du Second Ordre Kā équivaut à un niveau d'habileté au rang « +2 » et coûte 30 points d'Aventure.

Outre leur niveau, les disciplines Kā, Magnakā et du Second Ordre sont essentiellement les mêmes, sinon qu'elles ouvrent la porte à des facultés plus larges : chaque niveau permet des exploits plus ahurissants, des capacités plus raffinées. Au Maître de Jeu de trancher sur ce qui se fait ou pas.

- **Bouclier Psychique/Écran Psychique//G.D. de l'Écran Psychique** : Cette discipline protège contre les assauts psychiques et les sortilèges de contrôle mental. Le moine est par ailleurs immunisé à la Puissance Psychique.
- **Camouflage/Invisibilité/G.D. de l'Invisibilité** : Cette discipline confère au moine les habiletés Camouflage et Déguisement.
- **Communication Animale/Contrôle Animal/G.D. du Contrôle Animal** : Cette discipline confère au moine l'habileté Zoologie et lui permet d'échanger empathiquement avec certains animaux (surtout les mammifères), voire de les dominer.
- **Chasse/Art de la Chasse/G.D. de l'Art de la Chasse** : Cette discipline confère au moine les habiletés Pêche et Chasse. Le moine peut également employer un arc et des flèches au même niveau.
- **Guérison/Science Médicale/G.D. de la Science Médicale** : Cette discipline accorde au moine les habiletés Premiers Soins et Médecine.
- **Maîtrise des Armes/Science des Armes/G.D. de la Science des Armes** : Cette discipline confère au moine une habileté de rang +1/+2/+3 dans une arme précise pour chaque discipline Kā maîtrisée (celle-ci compris). Les armes autorisées aux moines Kā sont : l'épée, le glaive, le bâton, la dague, le sabre, la hache, la lance, la masse d'armes, le marteau de guerre et le poignard. Les moines Kā maîtrisant la discipline de la Chasse sont également autorisés à employer un arc et des flèches.
- **Maîtrise Psychique de la Matière/Nexus/G.D. du Nexus** : Cette discipline permet au moine de déplacer de légers objets par la force de sa pensée par un test sous [\*/☉/♂]. Chaque utilisation de ce pouvoir exige un point de Précision (Énergie).
- **Puissance Psychique/Foudroiement Psychique/G.D. du Foudroiement Psychique** : Cette discipline permet d'assaillir psychiquement l'adversaire et de le distraire, lui conférant une pénalité de -1/-2/-3 à toutes ses actions. L'utilisation de cette discipline ne requiert aucun tirage.
- **Orientation/Exploration/G.D. de l'Exploration** : Cette discipline accorde au moine les habiletés Orientation et Pistage.
- **Sixième Sens/Intuition/G.D. de l'Intuition** : Cette discipline permet au seigneur Kā de percevoir les dangers imminents ou les intentions cachées par un test sous [≈/♁/♂].

### GRANDES DISCIPLINES

(30 points d'Aventure)

- **G.D. de l'Alchimie Kai** : Cette Grande Discipline correspond à l'investissement de 30 points d'Aventure dans les différentes sciences alchimistes décrites dans les règles de SangDragon.
- **G.D. de la Magie des Anciens** : Cette Grande Discipline correspond à l'investissement de 30 points d'Aventure dans les arts de la Magie classique décrite dans les règles de SangDragon.
- **G.D. de l'Art des Simples** : Cette Grande Discipline correspond à l'investissement de 30 points d'Aventure dans les arts occultes appropriés (Transformation, etc.), tels que décrits dans les règles de SangDragon.
- **G.D. de l'Élémentalisme** : Cette Grande Discipline correspond à l'investissement de 30 points d'Aventure dans les arts occultes appropriés (Conjuration, etc.), tels que décrits dans les règles de SangDragon.
- **G.D. du Don des Bardes** : Cette Grande Discipline correspond à l'investissement de 30 points d'Aventure dans les arts occultes appropriés (Charme, etc.), tels que décrits dans les règles de SangDragon. Le seigneur du Second Ordre dispose en outre d'un talent de Musique au niveau «+2.»



## HIÉRARCHIE KAÏ

Disciplines	Titre Kaï
1	Postulant
2	Novice
3	Apprenti
4	Disciple
5	Initié
6	Aspirant
7	Gardien
8	Guerrier ou Compagnon
9	Savant
10	Maître

## HIÉRARCHIE MAGNAKAÏ

Disciplines	Titre Magnakaï
1	Maître Kä
2	Maître Kä Senior
3	Maître Kä Supérieur
4	Maître Primat
5	Tutélaire
6	Principal
7	Mentor
8	Scion-Kä
9	Archimaître
10	Grand Maître Kä

## SECOND ORDRE KAÏ

Disciplines	Titre du Second Ordre Kaï
1	Grand Maître Kä
2	Grand Maître Kä intermédiaire
3	Grand Maître Kä supérieur
4	Grand Maître Primat
5	Grand Maître Tutélaire
6	Grand Maître Principal
7	Grand Maître Mentor
8	Grand Maître Éminent
9	Grand Maître Transcendant
10	Grand Maître Lunaire ou Chevalier Kä
11	Grand Chevalier Kä
12	Commandeur Kä
13	Grand Commandeur Kä
14	Grand Maître Solaire
15	Grand Maître Suprême

## AUTRES AVENTURIERS

Les compagnons des Seigneurs Kä ne sont pas tous des moines : certains d'entre eux adhèrent à la Confrérie de l'Étoile de Cristal, d'autres sont des chevaliers de Durenor ou encore de simples mercenaires. Ils peuvent être de multiples nationalités : Vaderishs, Naels, Aluviens, Mythéniens, Vassas, Tianais, Finisterriens... À des fins de simplicité, il est recommandé de créer les autres héros à la manière typique de **Simulacres**. Les Magiciens de la Confrérie maîtrisent pour leur part les champs de la Magie Hermétique, de la Magie Élémentaire, de la Métamagie, de la Guérison, de l'Invocation, de la Divination, de la Protection, de l'Enchantement, du Charme et de la Métamorphose.

## NOS ADVERSAIRES, NOTRE RAISON DE VIVRE

Les règles de **Simulacres** utilisent un format simplifié pour décrire les ennemis en Personnages du Meneur de Jeu (PMJ) Faibles, Moyens, Forts ou Exceptionnels (voir SangDragon p.12); pour les créatures, ces attributs sont simplifiés en six traits : test de combat, test de perception, blessures, points de souffle (PS) et points de vie (PV).

Les tableaux suivants vous permettront de convertir assez facilement un monstre de la saga de **Loup Solitaire** aux règles de **Simulacres**. Les créatures immunisées à la Puissance Psychique, au Foudroiement Psychique ou même à la Grande Discipline du Foudroiement Psychique seront considérées comme possédant respectivement le Bouclier Psychique, l'Écran Psychique ou la Grande Discipline de l'Écran Psychique.

Habilitété	T. Combat	T. Perception	Blessures	Endurance	PV/PS
1-5	5	7	[A] PS	1-5	3/3
6-10	6	7	[B] PV	6-10	4/3
11-15	7	8	[C] PV	11-15	4/4
16-20	8	8	[D] PV	16-20	5/4
21-25	9	9	[E] PV	21-25	5/5
26-30	10	10	[F] PV	26-30	6/5
31-35	11	11	[G] PV	31-35	6/6
36-40	12	12	[H] PV	36-40	7/6
41-45	13	13	[I] PV	41-45	7/7
46-50	14	14	[J] PV	46-50	8/7
51+	15	15	[K] PV	51+	etc.



## QUELQUES ADVERSAIRES

### Barbares des Glaces

PMJ Moyen (⊕1)

Métier : Chasseur ou Magicien

Les clans nomades des Barbares des Glaces habitent les terres stériles d'Ixia et de Kalte sous l'autorité plutôt dissipée du Brumalmarc. Le froid et ses dangers sont leur lot quotidien. Extrêmement farouches, même leurs enfants sont d'incroyables archers. Depuis l'assassinat de celui-ci par Vonotar le Traître (voir Les Grottes de Kalte), les Barbares des Glaces sont retombés dans le chaos pour la lutte de sa succession. Leurs chamans connaissent les règnes de l'Air, de l'Eau, de la Glace, du Chamanisme et des Runes.

### Chadakines (Shadakin)

PMJ Moyen

Métier : Guerrier (maliend) ou Magicienne

Jusqu'à la mort du sorcier Charatchak par le sorcier Majdar Astre d'Or, les barbares Chadakines et leurs sorcières maléfiques constituaient les sujets favorisés par le tyran. Défaits par l'action concertée du héros et de la Pierre-de-Lune, ils constituent désormais une nation chaotique sans foi ni loi, déchirée entre les sorcières des multiples clans chadakines. Craintes par leurs mâles, ces dernières maîtrisent les règnes de la Divination, de la Sorcellerie, du Vaudou, du Chamanisme et du Spiritisme.

### Drakkarims

PMJ Fort (Officier : Exceptionnel) (⊕2)

Métier : Chevalier

Les Drakkarims constituent une élite guerrière au service des Maîtres des Ténèbres d'Helgedad. Dissimulés derrière des masques sépulcraux, vêtus d'armures noires, ces fanatiques ne craignent ni la mort ni la torture. La terreur qu'ils inspirent sur le champ de bataille est notoire. Ces cavaliers émérites sont fréquemment montés sur des Kraans, voire des Dragons. Si tous les Drakkarims sont susceptibles de tomber en transe de Berserkr (⊕2), seuls les officiers Drakkarims maîtrisent les disciplines de l'Attaque Psychique et du Bouclier Psychique.



### Gloks

PMJ Moyen

Métier : Chasseur ou Guerrier (mahotek)

Les Gloks verdâtres vivent en tribus primitives sous le joug des Maîtres des Ténèbres. Généralement menées par les Drakkarims, leurs légions sont redoutées pour leur cruauté et leur nauséabond parfum corporel. Ils maîtrisent habilement les Kraans, le pistage et les techniques de siège.

### Monstre d'Enfer (Helghast)

PMJ Fort (⊕3)

Métier : Espion

Les Monstres d'Enfer (ou Helghasts) sont des morts-vivants métamorphes au service de Naar, dieu des Ténèbres. Leur capacité à prendre un visage humain leur permet de s'infiltrer dans les terres des Hommes pour y semer la zizanie. Bien qu'extrêmement rusés et puissants (même à mains nues), ils craignent comme tous les morts-vivants le Glaive de Sommer. Ces horreurs maîtrisent les disciplines kā de la Chasse et de la Puissance Psychique ainsi que la discipline Magnakai de l'Écran Psychique.

### Maîtres des Ténèbres

PMJ Exceptionnel, Génie du Mal (/⊕1/⊕3/⊕3/⚡3)

Métiers : Chevalier et Guerrier-Magicien

Durant l'âge d'or des Majdar/Shianti, le dieu Naar créa vingt héros qui constitueraient son bras armé pour la conquête du Magnamund. Déposés au nord du continent en l'an 3072, ils jurèrent de reconquérir l'empire d'Agarash le Damné. Incapables de respirer sans sorcellerie l'air pur du Magnamund, les Maîtres des Ténèbres règnent sur les Terres Obscures au nom de Naar. Némésis du Sommerlund et de l'ordre Kā en particulier, leur trahison est parvenue à anéantir la totalité des moines Kā à l'exception du Maître Suprême Loup Solitaire, qui a rebâti l'ordre grâce à la légendaire Pierre de la Sagesse. En dépit de leurs mœurs perverses, les Maîtres des Ténèbres gouvernent d'une main de fer leurs redoutables légions et ne rêvent que de reprendre leur vengeance.

Les vingt Maîtres des Ténèbres originaux sont **Vashna**, Seigneur de Helgedad ; **Zagarna**, Seigneur de Kaag ; **Haakon**, Seigneur de Aarnak ; **Dakushna**, Seigneur de Kagorst ; **Kraagenskul**, Seigneur de Helgedad ; **Chlanzor**, Seigneur de Gazad Helkona ; **Menashga**, Seigneur de Nadgazad ; **Tomogh**, Seigneur de Gournen ; **Unc**, Seigneur de Aarnak ; **Slutar**, Seigneur de Kaag ; **Gnaag**, Seigneur de Mozgoar ; **Shebnar**, Seigneur de Helgedad ; **Taktaal**, Seigneur de Helgedad ; **Zhanshal**, Seigneur de Aarnak ; **Ghanesh**, Seigneur de Helgedad ; **Nhorg**, Seigneur de Gourizaga ; **Mrugor**, Seigneur de Helgedad ; **Xog**, Seigneur de Helgedad ; **Ghurch**, Seigneur de Ghargon et **Khatellu**, Seigneur de Helgedad.

## QUELQUES CRÉATURES

### Akranior

Ces entités cyclopéennes, obscènes et tentaculaires que sont les Akraniors sommeillent sans rêves dans les glaces éternelles depuis leur bannissement du Magnamund par les dieux de la lumière. Parents des morts-vivants, serviteurs du dieu Naar, ces êtres de pure malfaisance peuvent cependant être contrôlés par les antiques effigies des Anciens. Ils ne craignent que le pouvoir des dieux étincelants et la flamme du Glaive de Sommer.

T. Combat	9	PS/PV	8/8
T. Perception	9	☠/⊕/⚡	2/0/0
Blessures	[E] PV		

### Bakanal

Mi-chemin entre l'ours et le gorille, le Bakanal habite les étendues glacées de Kalte où il chasse toute créature qui a le malheur de glisser entre ses doigts. Son huile, bien qu'horriblement puante, a cependant l'avantage de protéger efficacement contre le froid, astuce qu'emploient tous les Barbares des Glaces. La discipline Magnakā du Contrôle Animal peut les tenir à distance [≈/■/♥].

T. Combat	8	PS/PV	6/5
T. Perception	8	☠/⊕/⚡	1/0/0
Blessures	[D] PV		

### Démon des Glaces

Emprisonnés par la magie des Anciens, les Démons des Glaces disposent de redoutables pouvoirs sur les éléments (Air, Eau et Givre) lorsqu'ils échappent à leurs prisons éternelles. Seules des armes magiques ou la sorcellerie ont effet sur eux ; ils redoutent particulièrement les armes bénites comme le Glaive de Sommer, capables de les anéantir d'un seul coup.

T. Combat	10	Art magique	+2,
T. Perception	6	Air/Eau/Glace	2/2/3
Blessures	[C] PV	☠/⊕/⚡	2/0/0
PS/PV	6/6		

### Elfes

Dieu merci, il n'y a pas d'Elfes dans le Magnamund.

### Gourgaz

Le Gourgaz est un immense lézard bipède à l'intelligence simple mais rusée. D'une grande force, il arrive à ces créatures de mener des Gloks au combat, en dépit de leur individualisme farouche. Immunisés aux pouvoirs Kā portant sur l'esprit et les animaux, les Gourgaz sécrètent une hormone qui rend les Gloks furieux au combat [☠1].

T. Combat	9	PS/PV	6/5
T. Perception	8	☠/⊕/⚡	1/0/1
Blessures	[E] PV		

### Kraan

Ces animaux volants plutôt stupides font fréquemment office de montures aux légions des Maîtres des Ténèbres, et plus particulièrement les Gloks, les Drakkarims et les Vordaks. Un moine Kā qui possède la discipline de la Communication Animale peut les amadouer, voire contrôler sans trop de peine en surmontant leur Test de Combat par un test [≈/☠/♥].

T. Combat	7	PS/PV	5/5
T. Perception	8	☠/⊕/⚡	0/0/0
Blessures	[C] PV		

### Languarbarb

Ennemis juré du Bakanal, les Languarbarbs errent en meute dans les terres de Kalte pour y traquer leurs victimes et les lacérer de leurs langues rêches. Extrêmement résistants au froid, ils peuvent sentir leurs proies à de grandes distances : ils ne craignent que le feu, bien que la discipline kā de la Communication Animale puisse les tenir à distance [≈/■/♥].

T. Combat	6	PS/PV	4/4
T. Perception	11	☠/⊕/⚡	0/0/1
Blessures	[C] PV		

### Loups Maudits

Les Barbares des Glaces et les Gloks ont coutume de domestiquer ces canidés féroces pour la chasse comme la guerre. Combattant en meutes, les Loups Maudits ont un flair exceptionnel et n'hésitent pas à sacrifier leurs vies pour celles de leurs maîtres. Un maître Magnakā ne peut échapper à leur flair qu'avec la maîtrise conjointe des disciplines d'Invisibilité et de Contrôle Animal [≈/♠/♥].

T. Combat	9	PS/PV	5/4
T. Perception	10	☠/⊕/⚡	0/0/1
Blessures	[C] PV		

### Mantiz

Ces mantes géantes semi-intelligentes vivent en ruches souterraines sous l'autorité de reines pondueuses. Pullulant dans les terres des Chadakines, elles constituent une menace permanente aux villes et aux communautés des Hommes. Les Mantiz peuvent être repoussés par la Grande Discipline du Contrôle Animal sur un test [\*/☠/♥] versus leur Test de Combat.

T. Combat	9	PS/PV	6/5
T. Perception	10	☠/⊕/⚡	0/1/1
Blessures	[D] PV		

### Mutants

Les mutants sont des victimes infortunées d'expériences alchimiques ou nécromantiques tenues par des sorciers abjects. Tous sont difformes, torturés par une douleur qui les rend à demi-fous. Les mutants réagissent agressivement à toute présence « normale » qu'ils perçoivent, sauf les créatures surnaturelles qu'ils redoutent plus que tout.

(suite...)

L'esprit brisé, de nombreux mutants ont rejoint les forces des Maîtres des Ténèbres, des sorcières Chadakines ou même des syndicalistes de la CSN. De par leurs mutations, plusieurs maîtrisent le Bouclier Psychique ou même l'Écran Psychique.

T. Combat	6	PS/PV	4/4
T. Perception	6	☠/⊕/⚡	0/0/0
Blessures	[B] PV		

### Ogron

Originaires du micro-État de Coron, les Ogrons sont des demi-géants bleutés aux origines métissées (mêlant les Nains de Bor aux géants de Starn) et au cerveau généralement hydrocéphale. Appréciés comme mercenaires, ces brutes aiment à manier les armes lourdes comme le marteau de guerre et la masse.

T. Combat	11	PS/PV	8/7
T. Perception	6	☠/⊕/⚡	2/0/0
Blessures	[E] PV		

### Radjaz

Ces félins gigantesques rôdent dans les endroits frais et les souterrains pour y traquer leur proie. Farouchement déterminés, ils résistent à +1 aux disciplines Magnakä et du Second Ordre Kä de Contrôle Animal [♥/🐾/🐾] et sont immunisés à la Communication Animale.

T. Combat	11	PS/PV	8/7
T. Perception	6	☠/⊕/⚡	1/0/1
Blessures	[E] PV		

### Serpents géants

Il existe plusieurs types d'ophidiens géants dans le Magnamund, dont les types les plus connus sont le Javek venimeux à deux têtes, le Serpent de cristal, le Serpent d'eau géant et l'Ukara marin. Ces animaux féroces maîtrisent fréquemment le Bouclier Psychique et ne peuvent être influencés que par la Grande Discipline du Contrôle Animal [♥/🐾/🐾].

T. Combat	9 à 12	PS/PV	5/5 à 7/6
T. Perception	8 à 11	☠/⊕/⚡	0/1/2
Blessures	[C à E] PV		

### Vordak

Les Vordaks sont des morts-vivants intelligents qui font office d'officiers des hordes des Maîtres des Ténèbres. Exaltés et suicidaires, ils apprécient particulièrement les combats aériens (à dos de Kraan) pour y entraîner leurs adversaires dans des chutes mortelles. Les Vordaks maîtrisent les disciplines Kä de l'Attaque Psychique et du Bouclier Psychique.

T. Combat	9	PS/PV	7/5
T. Perception	9	☠/⊕/⚡	0/2/1
Blessures	[D] PV		

### Zombi

Ces monstres décérébrés servent aveuglément le sorcier, l'horreur indicible ou les groupes de pression qui les ont ramenés à une existence maudite. Ils ignorent la douleur comme la peur et ne réagissent à aucune des disciplines mentales Kä. Les armes bénies (comme le Glaive de Sommer) leur infligent des blessures doubles.

T. Combat	7	PS/PV	8/4
T. Perception	4	☠/⊕/⚡	0/0/0
Blessures	[C] PV		



### Crédits

Rédaction : Erick N. Bouchard ©  
Loup Solitaire et images: Joe Dever ©  
Simulacres: Casus Belli ©

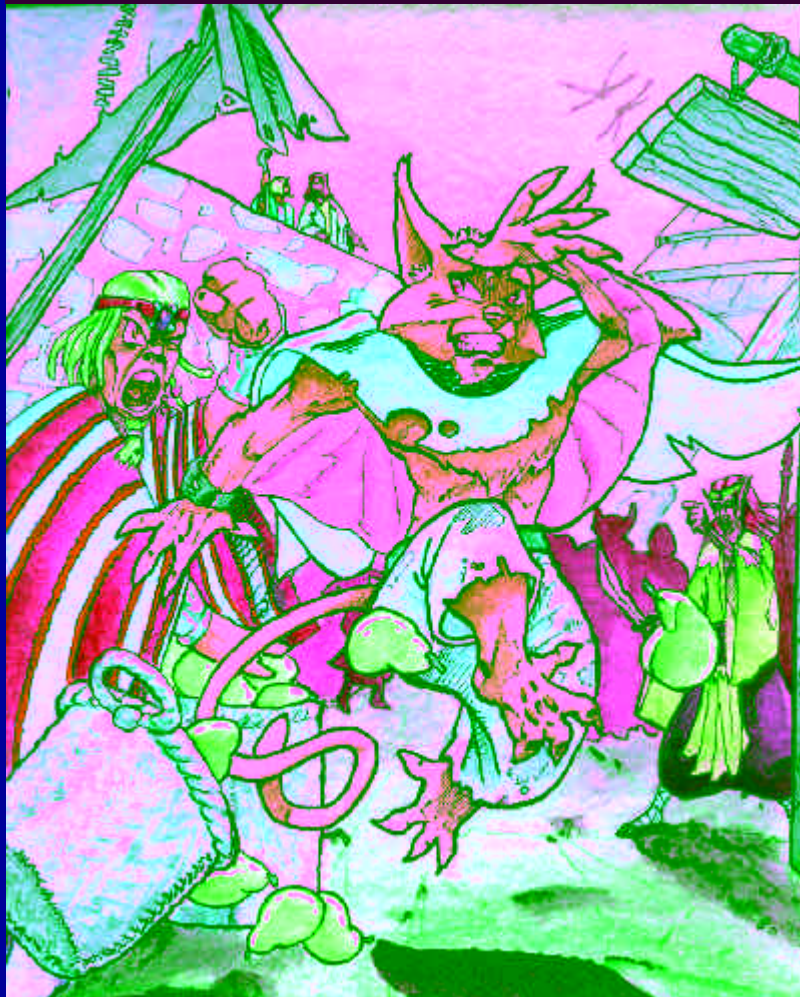
#### QUELQUES SITES INTERNET SUR LOUP SOLITAIRE...

**Lone Wolf Webring**  
<http://www.webring.org/cgi-bin/webring?home&ring=kairing>

**Lone Wolf Page**  
<http://www.geocities.com/Area51/4427/lonewolf.html>

# Les Chroniques d'Erдор

## Jeu de rôles onirique et légendaire



**E. N. Bouchard**

en collaboration avec J. F. Ducré

Illustré par S. Dallaire et plusieurs autres

Par la folie d'un tyran et la malice des dieux, le glorieux Empire des Cinq Lunes s'est effondré, plongeant dans la déchéance une civilisation millénaire, perverse et merveilleuse. Sur les cendres de Jamir se bâtit la destinée de nouvelles nations aux mœurs étranges, de machiavéliques conspirations, des secrets interdits et des guerres épiques. Entre l'étau de Raten la Destructrice et les luttes ethnocides, est-il un espoir de salut pour Erdor? Cet espoir, il repose dans la Destinée qu'ont confié les dieux impénétrables à une poignée de Héros...

Les **CHRONIQUES D'ERDOR** sont un **jeu de rôle fantastique** et onirique, inspiré des mythes de l'Antiquité orientale et africaine. En tant que Raconteur, le sort d'un monde déchiré repose entre vos mains, inscrivant vos exploits à même la Légende de la Chimère. Une odyssée fantastique à découvrir...

- ◆ La description complète d'un **univers fantastique**
- ◆ Un **système de jeu** complet, simple et ouvert, employant deux jeux de cartes standard
- ◆ Plus de **20 peuples fabuleux** aux capacités surprenantes
- ◆ Plus de **15 nations fantastiques** détaillées avec le souci d'un anthropologue
- ◆ Huit formes distinctes et flexibles de **Sorcellerie**
- ◆ Un **atlas**, un **bestiaire** et de nombreux conseils de **mise en scène**, pour débutants ou experts
- ◆ Trois **aventures** complètes, dont une aventure à jouer en solo

### **DEUX FORMATS DISPONIBLES :**

- ◆ **LIVRE PLASFITIÉ** (couverture couleur): **70,00 \$** CAN +taxes
- ◆ **LIVRE ÉLECTRONIQUE** (sur CD-ROM) : **20,00 \$** CAN +taxes  
(avec fichiers de musique, assistant de jeu et Acrobat Reader)

**Internet:** [en\\_bouchard@hotmail.com](mailto:en_bouchard@hotmail.com)

**Site Web:** <http://www.iquebec.com/enb/erdor.htm>