

Les Chroniques de Théïa

Année III

Aventures

La cotte de mailles ne fait pas le viking !

En Scania, non loin d'Uppakra, un important temple du Dragon Unique a été mis à sac et son grand prêtre écorché vif. Une bande de rôdeurs saxons est pointée du doigt, pourtant la mise en œuvre du crime ne ressemble pas à leurs façons de faire.

Pas d'attaque sauvage, pas de cris, pas de feu, seul le temple a été pris pour cible, la ville ayant été épargnée.

Le Commandeur Templier, envoyé sur place pour enquêter, a lancé une chasse à mort contre la bande saxonne. Les templiers les ont pourchassés jusque sur les terres du Schleswig où ils les ont capturés et exécutés.

Parmi les morts se trouvait le jeune frère d'un puissant chef de guerre, Tormund le manchot. À son tour il a pourchassé et capturé les Templiers, gardant en vie le Commandeur et trois de ses hommes.

À présent il demande une rançon pour leur vie. Le Grand Maréchal convoque les personnages et leur demande leur aide. Il faut élucider le crime commis contre le temple et porter secours au Commandeur et à ses hommes.

Harcèlement

Alors que les personnages se retrouvent attablés dans un relais isolé, à quelques heures de Nicea, ils assistent à l'attaque d'un groupe d'une demi-douzaine de combattants gaulois par une petite troupe de guerriers phéniciens. Les assaillants cherchent à kidnapper une

jeune et belle Gauloise aux cheveux roux.

Cette dernière est la fille d'un chef de village proche. Elle revient, avec sa petite escorte, de Nicea où elle a fait l'acquisition de soieries. Là-bas, un riche phénicien, marchand d'esclaves, l'a repérée et a envoyé un groupe d'hommes enlever la jeune femme. Il souhaite la conduire dans l'Empire phénicien afin qu'elle y rejoigne son harem.

Les personnages secoueront-ils la jeune femme et son escorte ? La protégeront-ils de futures attaques menées par les hommes du riche marchand jusqu'à ce qu'elle regagne la sécurité de son village ? Apprendront-ils pourquoi des Phéniciens veulent enlever cette jeune gauloise et châtieront-ils le commanditaire ?



Équipement

ARMES DE MAÎTRE

Un artisan qui obtient un « coup de maître » à son test d'Artisanat pour forger une arme crée une arme de maître (cf. « coup de maître » LdB p 164). Une telle arme peut conférer un +1 aux dommages primaires ou aux dommages secondaires ou encore offrir un bonus de +1 en attaque.

Ces armes, peu communes, ont un prix égal au double du prix de base de l'arme. À la création du personnage, lors du choix de l'équipement, un personnage peut acheter une arme de maître au prix de l'arme de base multiplié par 2.

MODIFICATEURS D'ARMES

Accessoires : mousquets et mousquetons

Double canon *

Ces armes rares sont issues de l'ingénierie Frankéene. Le mousquet ou le mousqueton doit être fabriqué avec cet accessoire. Il ne peut être rajouté par la suite à une arme à feu.

L'arme dispose d'un double canon, superposé l'un sous l'autre ou l'un à côté de l'autre. Cela permet de faire feu deux fois avant de devoir recharger (Capacité 2 et Cadence 1).

Valeur : 580 potins pour un mousquet à double canon
380 potins pour un mousqueton à double canon

*(*Cette option est différente de celle qui se trouve dans l'aide de jeu intitulée « Objets extraordinaires », car elle ne possède aucune propriété magique.)*

Baïonnette à douille pour mousquet

Cette arme d'estoc est constituée d'une fine lame triangulaire d'environ 2 cm de diamètre, à double tranchant, de 45 à 55 cm de long. Dotée d'une douille ou bague entourant le canon (qui n'est donc pas obturé), elle possède aussi un coude qui écarte la lame de l'axe de la bouche (orifice de sortie de la balle). Ainsi,

elle n'a pas besoin d'être retirée du mousquet quand il faut recharger ou tirer.

Cette arme n'est utilisable que montée sur un mousquet et permet au porteur d'utiliser ce dernier comme une sorte de lance au contact.

Fixer ou retirer cette arme au mousquet requiert une action complexe.

Valeur : 70 potins

Baïonnette poignard pour mousquet

Cette arme est constituée d'une sorte de poignard doté d'une douille au niveau de sa garde qui lui permet de se fixer autour de la bouche du canon. La lame, sous ce dernier, le dépasse d'environ 20 cm.

Cette arme, montée sur un mousquet, permet au porteur d'utiliser ce dernier comme une sorte de lance au contact. L'autre avantage de cette arme est qu'elle peut également s'utiliser au corps à corps comme une sorte de poignard quand elle n'est pas fixée sur un mousquet.

Fixer ou retirer cette arme au mousquet requiert une action complexe.

Valeur : 70 potins

Baïonnette pour mousqueton

Lame de 10 à 15 cm à un seul tranchant, fixée sous le canon au niveau de la bouche par une bague.

Au corps à corps, cette arme permet au porteur d'utiliser son mousqueton comme s'il s'agissait d'une arme de contact.

Fixer ou retirer cette arme au mousqueton requiert une action complexe.

Valeur : 60 potins

Fourreau à baïonnette

Fourreau de cuir qui couvre la baïonnette lorsqu'elle n'est pas utilisée.

Valeur : 5 potins

Crosse renforcée de mousqueton

La crosse du mousqueton est renforcée par une plaque de métal épais afin de permettre à son utilisateur de s'en servir comme d'une masse au corps à corps, une



fois l'arme déchargée.

Valeur : 15 potins

Accessoire	Bonus Dommages			Bonus			Spécial	Valeur
	Cont.	Perf.	Tran.	Att.	Déf.	Init.		
Baïonnette à douille	NA	3	0	0	0	1	AA	70
Baïonnette poignard	NA	2	1	0	0	1	AA quand fixé sur un mousquet	70
Baïonnette de mousqueton	NA	1	1	0	0	1		60
Crosse renforcée	1	NA	NA	0	0	0		15

Accessoires : boucliers

Le Bouclier est une arme défensive, elle peut être modifiée pour être plus offensive. Les ajouts, ainsi

faits, vont nuire à son utilisation première en le rendant plus difficile à manier. Les modificateurs suivants vous indiquent les changements à effectuer lors de la transformation de l'un d'eux.

Modificateurs Boucliers							
Bouclier	Dom. additionnels		Mod. bonus			Spécial	Valeur
	Perf.	Tran.	Att.	Déf.	Init.		
Légers							
Pointes	1	NA	/	/	-1	Mod .encombrement +0	20
Lames	NA	1	/	-1	/	Mod .encombrement +0	20
Moyens							
Pointes	1	NA	-1	/	-1	Mod .encombrement +1	15
Lames	NA	1	-1	-1	/	Mod .encombrement +1	15
Lourds							
Pointes	2	NA	-1	/	-1	Mod .encombrement +2	10
Lames	NA	2	-1	-1	/	Mod .encombrement +2	10

ARBALÈTE À RÉPÉTITION

Provenant, à l'origine, d'un lointain royaume d'Asie, cette arme a été importée par les Phéniciens puis dupliquée par les Teutons.

C'est une petite arbalète à levier. Cette arme nécessite des connaissances en Artisanat car son entretien très fréquent est obligatoire. Elle se manie à deux mains : plaquée contre l'abdomen, on la tient d'une main et on active le levier de l'autre. Ainsi, une fois le carreau tiré, un second carreau vient s'armer et ainsi de suite jusqu'à épuisement des munitions. Un chargeur d'arbalète à répétition peut contenir jusqu'à 10 carreaux.

Cette arbalète tire des carreaux courts et sans empennages. Sa portée est donc réduite, tout comme

son pouvoir de pénétration. Cependant, elle dispose d'une meilleure cadence de tir. Le chargeur est placé sur le dessus de l'arbalète et une trappe amovible vient fermer ce dernier.

Recharger l'arme rapidement requiert la manœuvre rechargement rapide (2 points de manœuvre permet de remettre 3 carreaux, et 3 points les 10).

Cette arme n'est disponible qu'à l'ère Renaissance*

Provenance : Empire teuton



Arme	Bonus Dommages				Bonus		Munitions			Portée		Spécial	Valeur
	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.	Att.	Init.	Cap.	Cad.	Recul	Nor.	Ext.		
Arbalète à répétition	NA	1	NA	NA	0	1	10	1	0	10	20	Se manie à 2 mains	90

ARME LÉGENDAIRE

Claidheamgula, l'épée sanguinaire

Claidheamgula a été forgée il y a six siècles en Eire pour un champion qui devait protéger ses terres contre les raids incessants de Fomorés surgis des brumes de l'entre-monde.

Ainsi, armé de cette épée, le champion et son armée mirent rapidement un terme aux exactions des géants. Mais il devint dépendant à la sensation de puissance et de vigueur que lui conférait l'arme. Rapidement, il se transforma en un nouveau fléau pour les habitants de l'île des anciens, en développant un goût morbide pour les massacres sanguinaires. Tout conflit, mineur comme majeur, devenait prétexte à des affrontements mortels. Là, où certaines querelles auraient pu se régler par des jeux ou de menues rançons, seul le sang satisfaisait le champion.

Les rois se réunirent en une assemblée extraordinaire pour juger les actes du champion et il fut condamné au bannissement. Refusant le jugement de ses maîtres, le champion se retourna contre eux et causa la mort de plusieurs chevaliers protecteurs. Il s'en suivit une chasse à l'homme qui, selon la légende, aurait vu l'intervention des jeunes dieux.

Après de longues lunes et de nombreuses morts, le champion fut enfin tué. Ici les récits à ce sujet deviennent divergents. Certains prétendent qu'il fut transpercé par la lance du dieu Lug, d'autres, qu'un héros lui ravit son arme et l'embrocha avec.

Quoi qu'il en soit, tout autant pour honorer ses anciens exploits que pour marquer son bannissement, il fut enseveli avec les honneurs d'un héros dans une tombe isolée sur la petite île déserte de Reachrainn au large des côtes de Laigin.

Depuis, le bruit court que l'épée aurait ramené le champion à « la vie », il serait devenu un Dearg-Due (un mort vivant buveur de sang).

Dans les parages de Dun Ailinne, les parents racontent aux enfants turbulents qu'ils risquent la visite de Deamhain Fhola (le démon du sang).

Ce magnifique cladio finement ouvragé est une œuvre de maître (+1 aux dommages tranchants), capable d'absorber l'énergie vitale des personnes qu'il blesse et d'en retransmettre une partie à son porteur.

En termes de jeu, chaque fois que ce cladio inflige des dommages, son porteur récupère la moitié de ces points, en Points de vie, depuis son bras d'arme vers toute autre localisation en suivant la chaîne de transmission des dommages, sans toutefois pouvoir dépasser son maximum dans chaque localisation.

CLAIDHEAMGULA

Arme	Bonus Dommages			Bonus		
	Cont.	Perf.	Tran.	Att.	Déf.	Init.
Cladio	0	2	4	0	1	0
Niveau de puissance 5						
Arme de maître						
Capacités : Absorption d'énergie vitale						
Attribut : Volonté						

NOUVELLE CAPACITÉ LÉGENDAIRE

Absorption d'énergie vitale

Chaque fois que cette arme inflige des dommages, son porteur récupère la moitié de ces points, en Points de vie, depuis son bras d'arme vers toute autre localisation en suivant la chaîne de transmission des dommages, sans toutefois pouvoir dépasser son maximum dans chaque localisation.

Coût : 5 point de puissance.

Limite : Ne peut se sélectionner qu'une seule fois.

