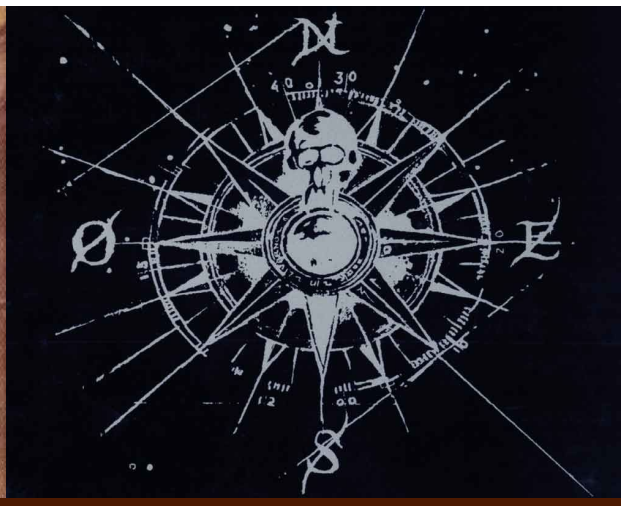
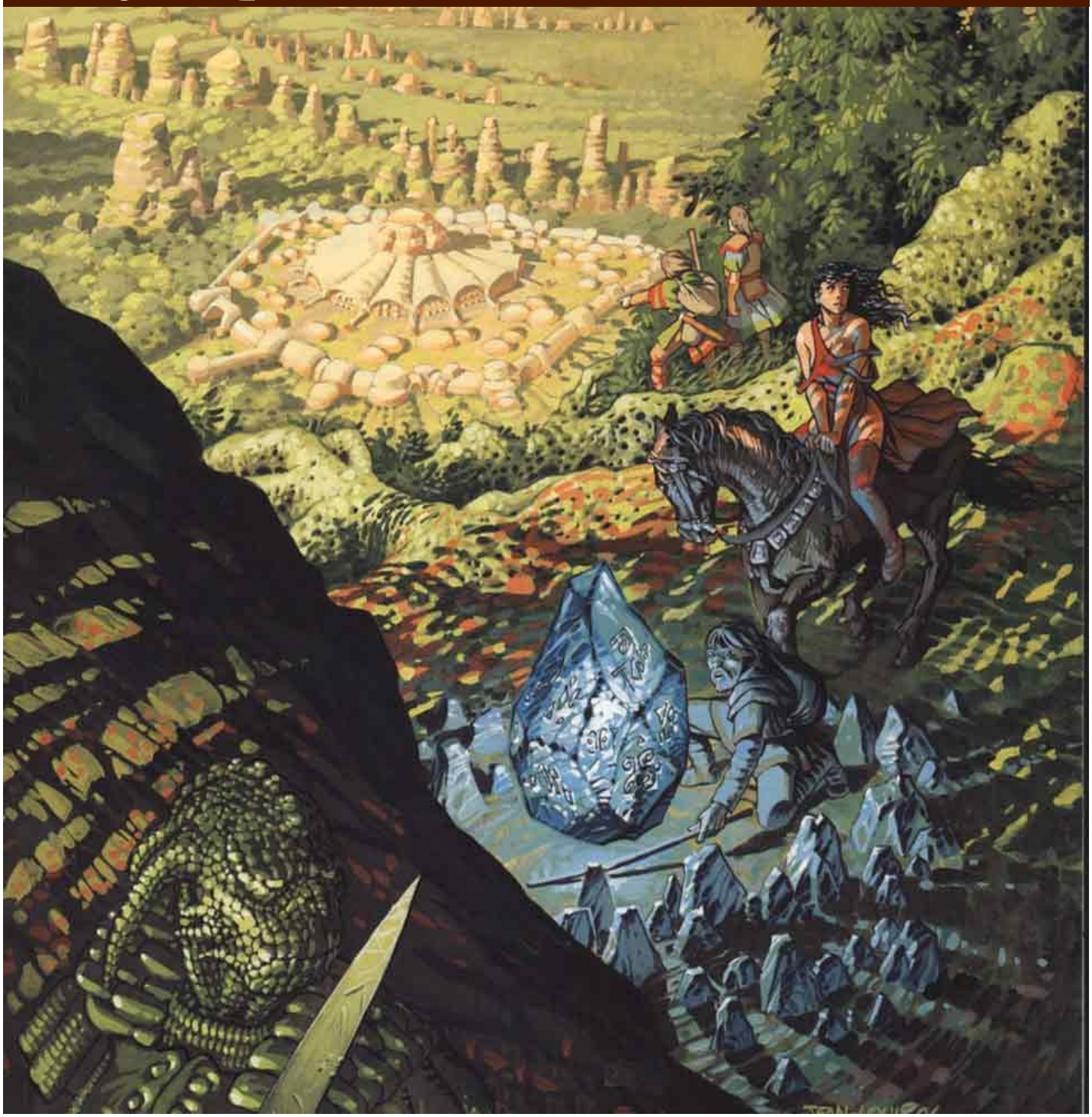
Guildes

la quête des origines



Manuel d'aventure



Glossaire

■ **Académie**
Université où les Aventuriers font leur apprentissage avant de rentrer dans une guilde et de partir vers le Continent.

■ **Astramance**
Femme immortelle d'origine inconnue vivant sur un île des Rivages et prononçant des augures.

■ **Archétype**
Profession de natif que l'Aventurier a exercer avant de rentrer à l'Académie.

■ **Art Étrange**
Discipline magique des Maisons des Rivages. Il en existe six. Ses praticiens se nomment les magiciens. Les plus grands d'entre eux sont les Maîtres Étranges.

■ **Attributs**
Qualités de l'Aventurier calculées à partir de ses Caractéristiques : Art Guerrier, Art Étrange, Art Guildien.

■ **Autochtone**
Habitant du Continent. S'oppose à natif, habitant des Rivages.

■ **Aventurier**
Personnage du joueur, membre d'une guilde.

■ **Caractéristiques**
Qualités innées de l'Aventurier.

■ **Chapitres**
Les quatre départements d'activité d'une guilde : Savoir, Loom, Guerre et Politique.

■ **Charge**
Quantité de Loom contenu dans un objet sur le Continent, et pouvant être absorbée dans le guilder constellé d'un magicien.

■ **Civilisations**
Humains autochtones établis sur le Continent. Elles comprennent cinq types : Drak, Lore, Urbis, Arkhè et Wish, qui se répartissent en peuples.

■ **Compétences**
Connaissances et savoir-faire de l'Aventurier dans les domaines professionnels.

■ **Constellation**
Instance dirigeante des guildes. Elle comprend un sénat qui rassemblent les maîtres de guilde les plus éminents.

■ **Continent**
Terre gigantesque et inconnue apparue il y a deux cents ans au sud des Rivages.

■ **Cosme**
Le monde de *Guildes* dans sa totalité, comprenant les Rivages, le Continent, les Feux-du-ciel, les trois lunes, les sept mers...

■ **Destin**
Points que l'Aventurier peut employer pour bénéficier d'avantages lors de la création de personnage, ou bien garder pour bénéficier d'avantages en cours de jeu.

■ **Difficulté**
Référence pour juger de la faisabilité d'une action et de la qualité de sa réussite. On emploie indistinctement « degré » ou « niveau » de difficulté.

■ **Écrin**
Région entourée de barrières naturelles et habitée par un peuple autochtone. On parle aussi de territoire.

■ **Focus**
Support matériel sur lequel on a retranscrit un sort.

■ **Grand Métier**
Corps de métier rassemblant diverses professions.

■ **Guilde**
Compagnie d'Aventuriers partant à la découverte du Continent pour y tracer et explorer des routes. Les Aventuriers sont les employés d'une guilde jusqu'à en créer une ou en devenir le Maître.

■ **Guilder**
Monnaie des Rivages. On parle en général du guilder d'Écume, mais il existe aussi le guilder de Corail et le guilder de Sable (ou Sable).

■ **Guilder constellé**
Guilder que l'Aventurier se voit remettre quand il devient apprenti des guildes, à sa sortie de l'Académie. La matière dont il est fait, l'Écume du Continent, permet de récolter le Loom et de le dépenser dans les sorts. Il contient donc une charge de chaque Loom de couleur. Seuls les Aventuriers portent le guilder constellé.

■ **Loom**
Substance permettant de pratiquer la magie, comme énergie consommée par le lancer des sortilèges et comme contenant d'informations. Il existe sous une forme spirituelle, l'étincelle de Loom, chez les natifs des Rivages, et sous forme matérielle, sur le Continent, imprégnant des choses, animaux, végétaux, minéraux, objets, etc. Sous sa forme pure, le Loom ressemble à du cristal de couleur.

■ **Machinations**
Techniques secrètes d'influence, de manipulation et de communication développées par les guildes.

■ **Magie**
Effets liés à la présence ou à l'emploi du Loom : actions objets, créatures, etc. Elle englobe les Arts Étranges, les six disciplines magiques des Rivages, ainsi que toutes les choses loomiques présentes sur le Continent, et enfin les disciplines magiques des autochtones.

■ **Maison**
Peuples des Rivages. Il en existe six : Ulmeq, Gehemdal, Venn'Dyss, Ashragor, Keyza, Felsin.

■ **Natif**
Habitant d'une Maison des Rivages.

■ **Phylums**
Ensemble de sortilèges qui peuvent être combinés entre eux pour former un sortilège extrêmement puissant. Ces sortilèges sont à découvrir dans les fragments de Loom du Continent. Il y a un phylum différent par voie de chaque Art Étrange.

■ **Rivages**
Territoires du nord de Cosme où se trouvent les Maisons dont les Aventuriers sont originaires.

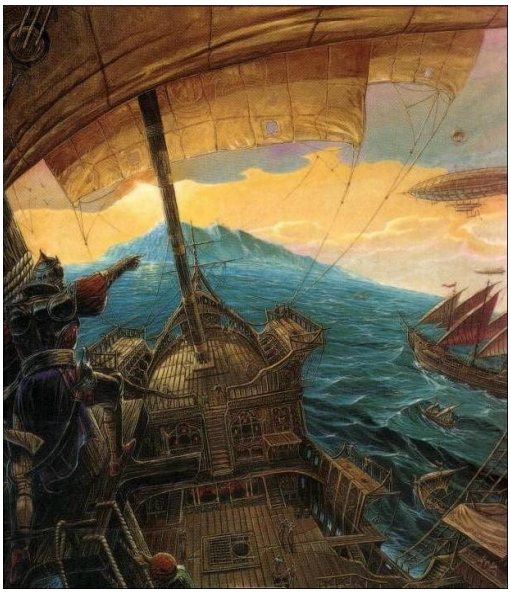
■ **Saison**
Sur les Rivages, il y a deux saisons : La Bise, qui est froide, et l'Ardence, qui est chaude.
Sur le Continent, il y a cinq saisons : le Printemps, l'Été, l'Automne, l'Hiver et le Temps sacré.
C'est à la fois un climat et une influence magique.

■ **Sortilèges**
Effets réalisés par l'usage des Arts Étranges. Les tours sont les plus simples, tandis que les sorts nécessitent la dépense de Loom et sont plus puissants. Un sortilège doit être appris auprès d'un Maître Étrange ou lu dans le Loom du Continent.

■ **Syndics**
Modes de gestion de la guilde, direction administrative et exécutive.

■ **Test**
Jet de dé. Test et jet sont indifféremment utilisés, et emploient généralement la formule : Caractéristique + compétence + 2d6.

■ **Transient**
Créatures humanoïdes que l'on rencontre sur le Continent. À ne pas confondre avec les peuples autochtones, qui sont humains. Les Transients se répartissent en races.

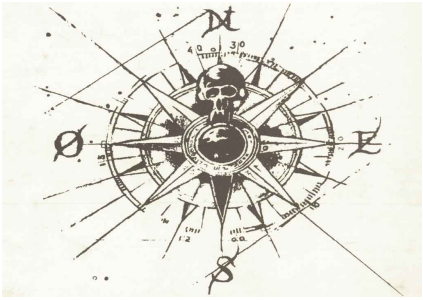


Chronologie

Selon la datation guildienne, l'épopée des Aventuriers se déroulent quelques années après 200. Mais le monde de Cosme n'a pas 200 ans, il a connu une longue histoire, faites de mythes, de guerres et de cataclysmes commençant il y a plus de 4000 ans de cela.

Dans les grands livres des Kheyza, l'une des Maisons des Rivages, on peut trouver les fragments de l'histoire des Rivages. Chaque version porte un mythe, une histoire différente. Toutes rapportent comment les hommes des Rivages se dressèrent sur leurs jambes et bâtirent leurs civilisations, leurs Maisons afin de vivre mieux dans un monde dur et sans pitié.

Pourtant, le Destin se réveilla et de la manière la plus frappante qu'il soit. Le Continent apparut aux confins de la mer Océane dans les régions australes jusqu'alors inconnus des marins, transformant à tous jamais les Rivages. Alors les natifs devinrent des Aventuriers au cœur intrépide...



-4200 (Avant le Continent)
Le cataclysme

-4000 (AC)
Les Temps héroïques

-3700 (AC)
Le premier Empire Métallique

-3500 (AC)
Fin du premier empire, début des Guerres éternelles.

-2500 (AC)
Fin des Guerres éternelles, début du deuxième Empire métallique.

-2100 (AC)
Chute du deuxième empire.

-600 (AC)
Établissement des Maisons, tels que les personnages les connaissent.

-500 (AC)
Le Déclin (ou la Stagnation).

-5 (AC)
La célèbre prophétie sibylline des Felsins.

0
L'arrivée du Continent marquée par le grand raz-de-marée.

1 (Âge de l'Aventure)
Premières ambassades des Maisons.

5 (AA)
La formation des premières guildes.

7 (AA)
La prophétie des origines par l'Astramance.

10 (AA)
Mise en place du Sénat de la Constellation.

11 (AA)
Création du Guilder et du Guilder Constellé.

50 (AA)
La découverte du Loom sur le Continent en quantités fabuleuses.

100 (AA)
Le guildien devient la langue commune aux Rivages.

150 (AA)
Établissement de Port-Franc.

207 (AA)
Aujourd'hui, l'exploration est permanente.

Les Venn'Dyss

Gouvernement : république, oligarchie.
Capitale : Brizio
Géographie : archipel, climat tempéré, paysage de plaines et de collines.
Population : 60% de paysans, 25% d'artisans et commerçants, 15% de hauts-bourgeois.
Exportations : riz, navires, vin, objets technologiques.
Importations : soieries, produits exotiques de luxe, métaux.
Artisanat et art : menuiserie, toutes les formes d'art.
Architecture : colonnades, sculptures omniprésentes, balcons, tourelles, bâtiments fins et gracieux.
Particularité : l'imprimerie existe et les livres sont assez répandus.
Habillement : recherché, dentelle, soie, voiles, couleurs vives, chapeaux, écharpes.
Armes de prédilections : rapière,main gauche, crache-feu, canne d'escrime.
Traits physiques des natifs : cheveux longs, yeux et teint clairs, physionomie assez fine.
Nom propre : Celia Miramene, Belini Mariolo, Aureste de Lamandor, Fatrice Delaurine...
Art Étrange : l'Art Sorcier (interdit, sous peine de condamnation à mort). Loom jaune.

Depuis l'apparition du Continent, une terrible maladie frappe les Venn'Dyss : la Langueur. Les victimes perdent progressivement le contact avec la réalité, passant la plus grande partie de leur temps à dormir ou dans un état proche du somnambulisme. Puis, elles s'endorment et deviennent de plus en plus légères, jusqu'à ce qu'elles s'envolent dans les airs et disparaissent !

L'Astramance, oracle des Rivages, a prédit que le remède à ce fléau serait découvert sur le Continent...

Les Ashragors

Gouvernement : théocratie.
Capitale : Toholl
Géographie : plaines, marais mortuaires, falaises rocheuses, montagnes escarpés, vastes étendues de terres stériles.
Population : 50% de non morts, 25% d'esclaves, 20% d'hommes libres, 4,5% de membres du clergé, 0,5% de nobles.
Exportations : bois, bétail, métaux précieux.
Importations : esclaves, céréales, café.
Artisanat et art : musique, poésie, torture.
Architecture : gothique, dérangeantes, angles impossibles.
Particularité : le territoire ashragor est interdit aux étrangers. Les Ashragors pratiquent la nécromancie de manière intensive et les non-morts sont totalement intégrés à la société.
Habillement : simple et dépouillé, de couleurs ternes, plus la couleur est sombre et plus le rang est élevé. Chez les nobles, le vêtement est recherché, complexe et plein d'entrelacs étranges. Capes, robes de moine.
Armes de prédilections : fouet, knout, épée d'os.
Traits physiques des natifs : chez les nobles : peau très pâle, couleur des yeux parfois étranges – beaucoup d'albinos. Sinon, physique très variable, peau noire ou blanche. Individus de petite taille.
Nom propre : Arthrarth, Metilev, Jashran, Ithria, Kranian, Miathara...
Art Étrange : l'Art Démonique (démonologie, nécromancie). Loom noir.

Parmi les légendes ashragores, certaines évoquent un portail démonique dont la quête serait l'un des but du PanDémon. Ce lieu, imprégné de Loom noir, permettrait à Ashragor d'invoquer de nouvelles armées de démons, de faire venir sa femme et son fils sur Cosme et de déclencher l'Apocalypse...

Les Gehemdals

Gouvernement : monarchie impériale.
Capitale : Korlonn.
Géographie : montagnes enneigées, vastes forêts, torrents déchaînés, climat froid, glaciers.
Population : 1% de nobles, 2% de prêtres, 20% de mineurs et de bûcherons, 12% de marchands et d'artisans, 65% de paysans.
Exportations : bois, pierres, métaux, objets forgés, bière.
Importations : métaux précieux, gemmes, denrées alimentaires.
Artisanat et art : forge, charpenterie, sculpture, chant, musique.
Architecture : grandiose et pratique, murs de défense immenses protégeant les villes, maisons souvent en pierre de taille.
Particularité : les Gehemdals ont par deux fois uni les Rivages sous leurs Empires métalliques.
Habillement : vêtements épais, fourrures, cuirs, barbes et moustaches fréquentes, tatouages et scarifications.
Armes de prédilections : épée, lance, hache, usage fréquent du bouclier.
Traits physiques des natifs : grande taille, stature imposante, cheveux clairs, voix grave, cheveux longs.
Nom propre : Horwen, Meÿldir, Thranrog, Fiana, Emridg, Djârmin...
Art Étrange : l'Art Métallique. Loom rouge.

Les récits sur les héros et les Dieux peuplent la vie géhemdale. Les Dieux étaient très présents, choisissant ceux qu'ils jugeait dignes – par leurs exploits – de festoyer après leur mort au banquet divin. Mais au cours du Cataclysme, les Dieux disparurent, se retirant (d'après les légendes), au sommet d'une montagne, déçus par les hommes. Lorsqu'apparût le Continent, les Gehemdals se lancèrent à sa conquête. Il espéraient y retrouver la légendaire Vallée des Dieux...

Les Felsins

Gouvernement : sultanat.
Capitale : Hadjik.
Géographie : relief montagneux, climat tropical, de nombreuses cascades, végétation luxuriante, grands archipels ceinturant une immense île (siège de l'Empereur).
Population : 20% de nobles, 10% de guerriers, 45% de paysans, 25% d'artisans.
Exportations : services, art, soie.
Importations : céréales, bois, viandes.
Artisanat et art : musique, peinture abstraite, enjolivure.
Architecture : palais altiers, fresques nombreuses, omniprésence des jardins, hauts minarets, vastes cours ouvertes.
Particularité : Stériles avec les membres des autres Maisons, très proches des animaux.
Habillement : vêtements amples ou très près du corps, de couleurs pastels. Étoffes douces et soyeuses.
Armes de prédilections : arc, dard de guerre, cimeterre, Takshir.
Traits physiques des natifs : pilosité très développée, mais hommes et femmes souvent glabres, yeux de couleurs exotiques, peau brune ou gris-bleue.
Nom propre : Naïle Meril, Eloï Asker, Yusai Meïldi, Suraya Faïdi, Eyda Aïdim...
Art Étrange : l'Art Mystique. Loom invisible.

Les lointains ancêtres des Felsins se sont réveillés dans de merveilleux palais, amnésiques, dépouillés de tous leurs souvenirs. Ils n'ont jamais accepté cette situation et ont cherché pendant des siècles à retrouver le secret de leur passé. Mais rien ne leur a jamais permis de comprendre ce qui s'était passé jadis. Suite aux augures de l'Astramance, ils sont partis vers le Continent espérant trouver un moyen de lever la malédiction...

Les Ulmèques

Gouvernement : théocratie mystique.
Capitale : Fayrik.
Géographie : grands plateaux, vallées fertiles, canyons.
Population : 45% d'intouchables, 30% d'artisans, 10% de marchands, 10% de guerriers, 5% de nobles et de Rêveurs Sacrés.
Exportations : gemmes, joaillerie, céréales, artisanat local, parfums.
Importations : bétail, métaux précieux, étoffes précieuses.
Artisanat et art : joaillerie, parfumerie, musique.
Architecture : monumentale et imposante, colonnes, bas-reliefs.
Particularité : consommation de drogues très importante. À leur mort, les Ulmèques laissent derrière eux une gemme aux propriétés magiques.
Habillement : coloré, décoratif, voyant, abondance de bijoux, les Ulmèques aiment les ornementations corporelles (tatouages, peintures, scarifications, perforations, etc.).
Armes de prédilections : hachette, lance, tranchoir (sorte de bouclier aux rebords acérés).
Traits physiques des natifs : petite taille, corpulents, peau brun rouge.
Nom propre : Mictily, Titlectic, Chiali, Cozalt, Xonechli, Yanqitl, Zyanya...
Art Étrange : l'Art Onirique. Loom vert.

Mythe fondateur de la religion et de la magie ulmèque, la Bibliothèque du Savoir, aurait jadis contenu « tout le savoir du monde ». Lors du Cataclysme, elle disparut. Depuis, les Ulmèques ont échafaudé maintes théories sur sa localisation actuelle. Ils ont émis l'hypothèse que le seul moyen de retrouver leur bibliothèque était la trace qu'elle avait laissé dans Nocte. Mais depuis l'apparition du Continent, les Ulmèques se sont rendus compte que cet antre de la connaissance ravivait leurs rêves. Ils en ont donc conclu que la Bibliothèque du Savoir devait se trouver sur cette terre mystérieuse...

Les Kheyzas

Gouvernement : conseil de sages et d'anciens hiérarchisé en pyramide.
Capitale : -
Géographie : vastes plaines du Désert de Zar. Par ailleurs, les Kheyzas se déplacent sur pratiquement tous les territoires des autres Maisons, à l'exception de ceux des Ashragors.
Population : nomades divisés en six tribus. Pas de notion de noblesse ou de bourgeoisie.
Exportations : artisanats, services.
Importations : artisanats complexes, métaux.
Artisanat et art : maroquinerie, tissage, tannage, musique, chant.
Architecture : quelque soit leur habitat, il leur permet toujours de se déplacer : chariots et montures, canots et radeaux, ou tentes.
Particularité : Gardiens de l'Astramance, l'immortelle des Rivages.
Habillement : vêtements simples, en étoffe grossière mais très résistante, sur lesquelles ils brodent et peignent des arabesques symboliques.
Armes de prédilections : arc, couteau, lance, bâton.
Traits physiques des natifs : peau ambrée ou noire, cheveux longs et sombres, visage fin.
Nom propre : Anbrom, Bisno, Dawith, Liliana, Gergel, Nadja, Palko, Simza...
Art Étrange : l'Art Sémantique. Loom violet.

Pour les Kheyzas, leur langue est la dernière à porter les germes du langage des Origines, dans lequel les mots étaient indissociables des choses qu'ils désignaient. Ils cherchent à retrouver le langage ancestral et, à travers lui, découvrir le Vrai nom : la somme de tous les autres qui donnerait à son utilisateur un pouvoir sur Cosme tout entier. L'Art Étrange kheyza est intimement lié à cette vision des choses puisqu'il a pour focus la découverte des véritables noms et leurs utilisations pour altérer le monde. D'après les légendes, le Vrai Nom se trouve sur le Continent. Les Kheyzas l'y recherchent, inlassablement.

Les guildes

Les guildes, fondées il y a plus de 200 ans ont tissé un nouveau système d'organisation, de nouvelles institutions par-dessus les cultures et les Maisons. Les Rivages ont donc muté. Grâce aux guildes, un nouveau dynamisme apparut et sortit les natifs de la léthargie des Maisons. Une nouvelle énergie entraîna une renaissance des hommes de Cosme.

Le Continent, ainsi que les guildes, offrirent pour tous d'innombrables opportunités de changer le cours de son destin, de faire fortune et d'acquérir une réputation.

L'Académie

Sûrement l'une des Institutions les plus connues des guildes. L'Académie est le nom générique de toutes les écoles, les universités, les cours pratiques et théoriques que prodiguent les guildes à leurs nouvelles recrues avant de les envoyer sur le Continent. Ces cours peuvent très bien se tenir dans de grands bâtiments construits par un consortium de plusieurs guildes ou tout au contraire être reçus sur un bateau pourri, bringuebalé par les courants des sept mers, et donnés par un vieux compagnon manchot.

Généralement, les cours de l'Académie sont gratuits, payés par la guilde qui embauche. En échange, le nouvel apprenti formé donne un certain nombre d'années à cette guilde. Ce contrat peut être par la suite reconduit en fonction de ce que souhaite la guilde et l'Aventurier.

La hiérarchie guildienne

Novice
Jeune recru de la guilde qui suit les enseignements de l'Académie.,

Apprenti
Désigne l'Aventurier qui monte sur le bateau pour la première fois et pose le pied sur le Continent.

Compagnon
Après, plusieurs années de services et d'aventure, lorsque l'individu devient expérimenté.

Maître de chapitre
Par nomination, élection ou prise de force, l'individu de vient maître de chapitre et participe au développement de la guilde et à sa direction.

Grand Maître
Autorité suprême de la guilde, il préside avec ses pairs au futur des Rivages, du Continent et de Cosme dans son ensemble.

Le Sénat de la Constellation

C'est l'institution à la fois la plus importante et la plus méconnue des guildes. Lieu politique où se rassemble l'ensemble des guildes pour discuter des grandes orientations de la découverte, de l'exploration et du commerce du Continent.

Pour siéger au Sénat, il faut :
- Avoir ouvert une nouvelle Route
- Ses troupes soient supérieures à 50 hommes,
- Le Maître est vécu au moins une expédition sur le Continent pour le compte d'une autre guilde et qu'il est quitté son employeur sans déroger aux lois de l'ancienne guilde.

Chaque guilde est tenue, sous peine d'expulsion du Sénat, de rédiger un carnet de route pour les expéditions qu'elle met en place. Ces carnets doivent pouvoir être consultables par tout autre guilde. La teneur des informations est à la discrétion de la guilde.

Tout conflit économique ou guerrier doit être porté à la connaissance du Sénat qui règle de manière « démocratique » les oppositions en faisant voter les autres membres dans une sorte de grand jury public.

Enfin, les guildes ont l'interdiction de travailler exclusivement pour une Maison en particulier.

Équipement

■ **Le guilder constellé**

Symbole et et objet précieux des Aventuriers par excellence.

Le guilder constellé est fabriqué en Écume pure, contenant une quantité microscopique des Looms du Continent.

Certaines guildes n'hésitent pas à sertir au sein du guilder des pierres précieuses.

Le guilder constellé est important pour chaque Aventurier car il est magique. En effet, c'est cet objet qui lui permettra de conserver les énergies magiques trouvées sur le Continent : les cinq Looms de couleur. Il constituera alors un réservoir de Looms dans lequel l'Aventurier pourra puiser pour lancer des sorts qu'il découvrira sur le Continent.

En général, chaque Aventurier est fier de son guilder et y apporte beaucoup de soin.

Ce nouveau métal devient la matière première permis la création du guilder constellé et de la nouvelle monnaie : le guilder.

Guider de corail (ou le Corail)
Pièce ronde dorée

Guilder d'Écume (ou l'Écume)
Pièce ronde argentée

Guilder de sable (ou le Sable)
Pièce rectangulaire noire.

1 Corail = 10 Écumes = 100 Sables

■ **Équipement fourni par la guilde**

- 1 arme au choix
- dague
- sac à dos
- grande couverture
- nécessaire de premiers soins
- veste de cuir
- bottes de cuir
- hamac
- corde de 20 mètres
- 2 torches
- besace contenant de la nourriture de voyage pour 1 semaine
- gourde de 2 litres
- vêtements de rechange
- malle avec emblème de la guilde

Argent de départ en fonction de la guilde de l'Aventurier.

■ **Quelques prix**

- Vêtements de voyage : 20 Écumes
- Bière : 2 Écumes
- Repas moyen : 2 Écumes
- Rations de voyage : 10 Écumes
- Couteau : 10 Écumes
- Épée courte : 70 Écumes
- Épée longue : 150 Écumes
- Armure de cuir souple : 20 Écumes
- Matériel de 1er soins : 50 Écumes
- Cheval : 100 Écumes
- Chambre d'auberge : 3 Écumes

■ **La monnaie**

Après le reflux qui suivit le raz-de-marée dû à l'émergence du Continent, certains marins et explorateurs trouvèrent dans des criques et sur des récifs des traces d'un métal inconnu. Il l'appelèrent l'Écume. Manifestement issu des fonds marins, produit d'une manière ou d'une autre par le Continent, cette Écume se révéla un métal très facile à forger et à conserver.

Règles de jeu

Généralités

L'objectif est bien sur de faire le plus haut résultat possible qui est ensuite « lu » sur une table de résolution. Ce procédé permet de réaliser des faits héroïques ou bien de connaître des déboires particulièrement importants (réussite ou échec normal, spécial ou critique).

■ **Un jet simple**
- Pour une compétence :
Caractéristique + compétence + 2d6
- Pour une caractéristique :
Caractéristique x2 + 2d6

› Si un 12 sort sur le jet de dés, l'Aventurier peut relancer et rajouter à son score 2d6 supplémentaires.
› Si 2 sort, l'aventurier doit relancer 2d6 et soustrait le résultat au score obtenu au préalable.

■ **Un jet d'opposition**
Attaque (actif)
= Caractéristique + compétence + 2d6
(position dur les colonnes de la table)
Défense (passif)
= Caractéristique + compétence + 2d6
(position dur les colonnes de la table)

Combats

■ **Initiative**
Art Guerrier + 1d6
(Agile + 1d6 pour les créatures)

■ **Attaque**
Art Guerrier + Compétence d'arme + 2d6
(Fort ou Agile pour les créatures)

■ **Parade/Esquiver**
- Art Guerrier + Compétence d'arme + 2d6
- ou Agile + Esquive + 2d6

Attention : qu'une attaque à la fois.

■ **Riposte**
Le Défenseur riposte, il devient alors Attaquant et son adversaire devient Défenseur.

■ **Dégâts**
Réussite spéciale : dégâts + 1d6
Réussite critique : dégâts + 2d6
Échec critique : l'Attaquant perd son arme...

■ **Le Sheï**
Terme felsin qui représente la science du combat. Il permet d'utiliser des tactiques de combat, à la fois concentration, maîtrise, intuition et adaptation. Il représente les atouts du combattant.

Score en Sheï
= niveau de la compétence de l'arme utilisée en combat.
Le Sheï n'est pas cumulable d'une arme à l'autre dans le même combat.

Les points de Destin

En plus de l'expérience, l'Aventurier peut utiliser des points de Destin (dans la limite de sa réserve). Un Aventurier avec sa réserve de points de Destin au maximum pourra utiliser ses points à sa guise, ou en une seule fois.
Pour 1 point :
- retenter un test
- abaisser d'un niveau de difficulté. L'Aventurier doit alors le déclarer avant le lancer de dés.

Expérience

L'Aventurier évolue en dépensant ses points de Destin gagnés au cours de ses aventures. Le principe est le même que pour un Jet simple (voir ci-dessus), sachant qu'un échec doit être obtenu.
Le jet se fait sous la Compétence à augmenter + la Caractéristique appropriée.
Plus on investit de points de Destin (limite à 5), plus on a de chance de faire un échec et donc d'augmenter sa compétence.
Quelque soit le résultat du test, les points de Destin dépensés sont perdus.

Guildes
la quête des origines

Jeu de d'aventure et de découverte médiéval fantastique.

"Il y a 200 ans, un Continent a émergé au-delà de la mer Océane :
une terre nouvelle et magique, un monde mystérieux rempli de trésors oubliés.
Pour partir à la découverte de ce Continent, les natifs des Rivages ont créé les guildes :
des compagnies d'Aventuriers maîtrisant les Arts Guerriers du combat et les Arts Étranges de la magie.
Au bout de la traversée commence l'aventure :
civilisations et peuples inouïs, havres oubliés, créatures hostiles, lieux enchantés, trésors fabuleux... et les puissances vertigineuses du Loom, la substance aux mille sortilèges !"

Livret compilé et mise en forme par **Solaris** (janvier 2011).
Les éléments graphiques et le texte de la dernière page restent propriété de leurs auteurs respectifs.
Guildes la quête des origines est un jeu édité par Multisim.