

ENCARTA

Par Diwall, sur une idée de Krevette développée par Verdun pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Common BY-SA-NC.

UNIVERS

HISTOIRE

AU COMMENCEMENT

Au commencement, le monde d'Encarta n'était qu'une seule terre entourée d'un océan et éclairée par un seul astre. Le monde était perpétuellement éclairé et réchauffé par sa lumière. La nuit se distinguait uniquement par une luminosité décroissante sans réel obscurité. Les humains vivaient en paix sur cet unique continent et n'adoraient qu'un seul dieu, la Lumière. A l'exception de quelques créatures sauvages, il n'y avait aucun danger et la vie s'est ainsi écoulée paisiblement pendant de nombreuses générations.

LUMIERE & TENEBRES

Mais aucun paradis ne saurait durer éternellement et bientôt les Ténèbres, attirées par la Lumière, s'infiltrèrent dans les endroits sombres du monde, regroupant leurs forces pour plonger Encarta dans l'obscurité. Les habitants d'Encarta ne comprirent ce qui se passait que trop tard. Une nuit, les Ténèbres surgirent du sol et attaquèrent l'astre dispensateur de lumière. Les humains gémirent de terreur à l'idée de ne plus jamais revoir la Lumière. La bataille dura plusieurs jours, plongeant le monde dans un crépuscule angoissant. Il n'y eut au final ni vainqueur, ni vaincu. Au plus fort de la bataille, une explosion se produisit qui éparpilla une partie de la force vitale des deux combattants sur Encarta. Une trêve fut instituée : la Lumière ne brillerait plus que la moitié de la journée sur le monde laissant ensuite la place aux Ténèbres.

LES ECLATS

Une partie de la force vitale des deux entités fut éparpillée à travers Encarta. Ces parcelles d'énergie furent nommées « éclats » et prirent deux formes :

Une forme matérielle – ces éclats prennent la forme de cristaux lumineux tenant dans le creux d'une main. En fonction de leur couleur, ces cristaux ont des propriétés uniques que les humains ont appris à exploiter en les intégrant à des objets pour leur octroyer des « pouvoirs magiques ».

Une forme immatérielle – ces éclats ressemblent à de fugaces feux-follets, à peine perceptibles. Contrairement aux éclats prenant la forme de cristaux, ces derniers semblent doués d'une vie propre et errent à travers le monde à la recherche d'un hôte, qu'il soit humain, animal ou végétal. Ils entrent en symbiose avec ce dernier et ne le quitteront qu'à sa mort pour partir à la recherche d'un nouvel hôte.

LES PORTEURS D'ECLAT

LUMIERE

Les êtres vivants dotés d'un éclat deviennent des parangons de leur espèce, dotés de certains pouvoirs leur permettant de devenir des champions de la Lumière. Ces pouvoirs diffèrent en fonction des individus et du type d'éclat qui s'est lié à eux. Il est difficile de reconnaître le porteur d'un éclat lumineux. Seuls ses yeux brillent d'une lueur vive en rapport avec la couleur de l'éclat.

TENEBRES

Ceux qui deviennent l'hôte d'un éclat ténébreux se voient aussi dotés de pouvoirs mais ces derniers s'accompagnent fréquemment de tares mentales et de difformités physiques. Aucune lueur n'est visible dans leurs yeux. Leur regard est dérangent car il semble vide. La légende veut que l'éclat ténébreux « dévore » l'âme de son porteur.

HASARD OU DESTINEE ?

Les éclats semblent choisir leurs hôtes au hasard sans distinction d'origine, d'âge, de sexe, de profession ... Les humains sont les principales « cibles » des éclats mais les animaux ou les plantes servant d'hôtes sont suffisamment nombreux pour être un phénomène connu.

Les éclats lumineux ne semblent pas avoir d'influence sur le libre-arbitre de leurs porteurs. Le fait que les porteurs d'éclats lumineux aient tendance à diriger leurs pas vers des endroits où les Ténèbres sévissent n'est probablement qu'une étrange coïncidence ... Par contre, dès qu'ils sont identifiés en tant que tels, le reste de la population attend d'eux qu'ils agissent pour les protéger des Ténèbres.

Les éclats ténébreux sont bien plus dangereux. Ils font ressortir les pires travers de leurs hôtes et les poussent fréquemment à des actes vils et haineux. Ces derniers rompent rapidement tout lien qu'ils pouvaient avoir avec la société humaine pour chercher la compagnie de leurs semblables. Seule une poignée d'entre eux sont capables de servir les Ténèbres en infiltrant la société humaine sans se faire remarquer.

LA GUERRE CONTINUE

La Lumière et les Ténèbres ne s'affrontent plus dans les cieux. Leur combat les a laissés trop affaiblis. Ils ont perdu une partie de leur énergie vitale sous la forme des éclats. La guerre continue mais à la surface d'Encarta par l'intermédiaire des porteurs. Il existe en effet un moyen de détruire définitivement un éclat en l'empêchant de se remettre à la recherche d'un nouveau porteur après la mort du dernier : il faut pour cela utiliser une arme avec un éclat de cristal opposé à l'éclat qu'on veut détruire. Certains pouvoirs magiques offensifs ont aussi cette propriété.

GEOGRAPHIE

ECLATEMENT

Si Encarta était à l'origine constitué d'un seul continent, l'explosion finale de la bataille entre la Lumière et les Ténèbres a provoqué à la surface du monde une série de catastrophes (tremblements de terre, tsunamis, éruptions volcaniques, ...) plus effroyables les unes que les autres. Quand le calme est revenu au bout de plusieurs mois, le continent n'existait plus. A sa place se trouvait un archipel constitué de quatre îles principales et d'une multitude d'îles plus petite autour de ces dernières. Chaque grande île abrite une peuplade humaine avec une culture distincte. Elles abritent toutes un royaume et entretiennent des relations plus ou moins tendues. L'océan qui borde l'archipel a été surnommé l'océan des Larmes, la légende voulant qu'il soit constitué des pleurs des survivants du cataclysme qui a frappé le monde.

ILE D'EASA

Bâton / Arabe

L'île d'Easa est la plus méridionale de l'archipel. Le climat est désertique à l'intérieur des terres et méditerranéen sur une étroite bande de terre au bord de l'océan. Le centre de l'île est majoritairement occupé par le désert du Vide dont le paysage répétitif est entrecoupé de petits massifs montagneux. D'après la légende, l'intérieur de l'île aurait été une jungle luxuriante avant d'être brûlé lors de la bataille entre la Lumière et les Ténèbres. Toujours est-il que l'on trouve de nombreux cristaux lumineux sous le sable faisant du désert un des endroits d'Encarta où ils sont le plus nombreux.

Les habitants de l'île sont petits et minces. Ils ont la peau plutôt foncée, des cheveux courts et une pilosité peu développée. Ils apprécient les vêtements longs et amples qui les protègent de la morsure du soleil. Ils sont surtout connus pour être un peuple d'artisans talentueux. Ils comptent dans leurs rangs des maîtres sachant enchâsser des cristaux dans des objets. Très peu d'entre eux habitent le désert, la quasi-totalité de leurs communautés étant construites sur le littoral.

Les Porteurs de Cristaux

Les habitants de l'île du Bâton sont passés maîtres dans l'art de l'intégration de cristaux lumineux dans des objets. Malgré les dangers mortels du désert qui occupe le centre de l'île, des expéditions partent quasi-quotidiennement à la recherche de cristaux de Lumière enterrés sous le sable. Plusieurs expéditions ont été perdues lors d'une tempête de sable ou après l'attaque de créatures monstrueuses porteuses d'un éclat de Ténèbres. Une poignée de survivants ont raconté avoir été secourus et emmenés dans une cité troglodyte dissimulée au milieu du désert dans un massif rocheux. Mais la partie la plus étrange de leur histoire concernant les habitants de cette étrange cité : ces derniers ont des cristaux de lumière enchâssés dans leurs corps comme s'ils étaient de simples objets. Et ces cristaux semblaient leur accorder des pouvoirs leur permettant de prospérer dans cet endroit désolé.

ILE DE CORTADA

Coupe / Espagne

L'île de Cortada est la plus occidentale de l'archipel et la plus petite. Elle possède un climat tropical et est envahi d'une immense jungle entrecoupée de rares pics montagneux. L'île est réputée pour l'abondance et la variété de sa faune et de sa flore. Même en l'absence de contamination par des éclats ténébreux, il existe de nombreux animaux et plantes mortelles qui rendent les expéditions dans la jungle sans guide particulièrement périlleuses.

Les habitants de l'île sont de taille moyenne et élancés. Ils sont réputés pour être des marins téméraires et endurants. Ils sont aussi réputés pour être des séducteurs impénitents et pour placer leur liberté au-dessus de tout. Il n'est pas un navire sur l'océan des Larmes qui ne possède au moins un membre d'équipage originaire de Cortada. Les mauvaises langues vous diront qu'ils forment aussi la plupart des équipages des navires pirates qui sillonnent l'océan ...

La Mer des Sargasses

Il existe un danger que tous les marins de l'océan des Larmes redoutent par-dessus tout et qui éclipse tous les monstres marins et autres pirates. Il s'agit d'une mer des Sargasses mobile qui est constituée d'algues s'étendant sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés. Les navires qui s'en approchent se retrouvent piégés par les algues et ne peuvent plus s'en extirper. Mais le pire est encore à venir car une partie des algues qui la composent sont infectées par des éclats ténébreux. Durant la journée, elles se cachent sous l'eau et ressortent à la nuit tombée pour attaquer les marins coincés à l'aide de pseudopodes avant de phagocyter leurs cadavres. Des pillards tentent régulièrement de s'emparer des cargaisons des navires pris au piège mais malheur à ceux qui sont encore là à la nuit tombée ...

ILE DE DENIERI

Denier / Finlande

L'île de Denieri est la plus septentrionale de l'archipel et cette situation lui confère aussi le statut de l'île au climat le plus inhospitalier. La moitié nord est recouverte à longueur d'année par la neige. Une banquise prend naissance sur la côte nord et s'étend jusqu'à l'horizon. La moitié sud a un climat froid mais n'est pas recouverte de neige au moins quelques mois par an. L'île est aussi connue pour la Barrière, une chaîne de montagnes escarpées qui la coupe en deux d'est en ouest. Les gisements de minéraux communs ou plus précieux qu'elle abrite sont parmi les plus riches du monde connu.

Les habitants de Denieri sont grands et robustes avec des cheveux clairs et une pilosité abondante pour les hommes. Les rigueurs climatiques de leur île ont en fait un peuple rude mais avec un sens de l'hospitalité jamais pris en défaut. Leur île possède peu de ressources naturelles et peu de zones propices à l'agriculture. Ils se sont donc faits mineurs afin d'avoir une monnaie d'échange pour obtenir de la nourriture des royaumes voisins mieux lotis. Rapidement, les habitants de Denieri ont développé un talent certain pour le commerce. Ils sont réputés être des marchands avisés et des négociateurs roublards. Ils sont prompts à s'emporter et lents à pardonner. Mais si l'un d'entre eux vous considère comme un ami, il sera prêt à risquer sa vie pour vous sans rien attendre en retour.

La Cité des Ténèbres

Denieri possède de nombreuses mines et grottes sous sa surface. C'est aussi l'île qui par sa situation géographique reçoit le moins de lumière. Les créatures porteuses d'un éclat de Ténèbres y sont plus nombreuses que sur les autres îles. Elles se terrent sous le sol à l'abri de la lumière, profitant des particularités géologiques de l'île qui abritent un réseau de grottes. Quand un habitant de l'île disparaît après la tombée de la nuit, personne ne part à sa recherche. La croyance populaire veut qu'il existe au cœur du réseau de tunnels qui s'étendent sous l'île une cité uniquement habitée par des humains et autres créatures inféodés aux Ténèbres. Les personnes enlevées y sont emmenées pour servir d'esclaves ou rejoindre leurs rangs après avoir subi des tortures innommables.

ILE DE GLADIO

Epée / Latin

L'île de Gladio est la plus orientale de l'archipel. Elle jouit d'un climat tempéré et d'une géographie sans relief plus élevé qu'une colline. De nombreux fleuves et rivières forment un réseau permettant de se rendre d'un coin à l'autre de l'île sans jamais descendre de son bateau. Ses terres sont extrêmement fertiles. La qualité de ses vignobles a fait la réputation des vins qu'elle produit à travers tout l'archipel.

Les habitants de Gladio sont de taille moyenne et ont la peau mate. Ils ont tendance à être minces et secs. Les ressources agricoles abondantes de leur île leur permettent de détenir le record de population de l'archipel. Même si la profession la plus représentée parmi ce peuple est celle de fermier, tous les habitants de l'île reçoivent une formation martiale et passent plusieurs années dans l'armée. Tout homme ou femme doit être capable de se défendre l'arme à la main et de protéger ses concitoyens contre toute menace. Il est déshonorant dans leur culture de refuser un combat ou d'être incapable de se défendre. Leur penchant pour la guerre est quand même surpassé par leur passion pour le vin et pour les chansons parlant des plaisirs de l'amour.

Un Front Uni

Le royaume de Gladio possède l'armée la plus importante, la mieux équipée et la mieux organisée du monde connu. Pourtant, le Roi Emerentius est persuadé que cela ne sera pas suffisant pour repousser et vaincre les Ténèbres. La lutte contre ces dernières nécessite un front uni de la part de tous les humains d'Encarta. Mais des années de diplomatie n'ont pas permis de réaliser l'union tant espérée. Le danger grandit dans l'ombre, l'heure n'est plus aux paroles mais aux actes. Le Roi prépare ses troupes à envahir les autres royaumes humains. Une fois qu'il aura unifié sous sa bannière les quatre royaumes, il pourra alors utiliser toutes les ressources disponibles pour lutter contre les Ténèbres. Des émissaires du Roi parcourent le monde à la recherche des porteurs d'éclats pour les convaincre de rejoindre son armée car sa cause est juste et sa solution la seule qui permettra à l'humanité de survivre.

ILE DU MAT

Située approximativement au centre de l'archipel d'Encarte, l'île du Mat est une des plus grandes îles en-dehors des îles continents abritant les quatre royaumes. D'origine volcanique, elle n'est pas issue de l'éclatement mais est apparue quelques temps plus tard. La plus grande partie de la surface de l'île est occupée par le volcan qui l'a créée. Elle a la particularité de se trouver à la croisée de nombreux courants marins connus de tous les navigateurs. Elle servait initialement de lieux de ravitaillement avant de voir un village s'installer sur sa côte sud au fond d'une crique protégée par un bras de terre. Le village s'est rapidement étendue pour devenir un port qui s'étend dans toutes les directions au pied du volcan.

L'île et son port appartiennent officiellement à une guilde marchande, portant tout simplement le nom de l'île, qui regroupe des membres issus des quatre royaumes. L'entretien et la sécurité du port sont assurés grâce aux taxes modestes mais nombreuses, variées et inventives que doivent acquitter les voyageurs. Le port du Mat est un port franc qui sert plaque tournante à un commerce florissant entre tous les royaumes ainsi que de lieu neutre pour les rencontres diplomatiques, publiques ou plus discrètes.

TECHNOLOGIE

La technologie de l'univers d'Encarta correspond à la période de la fin de notre antiquité et du début de notre moyen-âge. Les armures entièrement faites de métal sont rares et encombrantes. L'arbalète n'a pas encore été inventée. La conservation de la nourriture est problématique et limitée. En fonction de la qualité du minerai et du forgeron, il peut exister des différences très importantes de performance entre les outils et armes disponibles.

L'agriculture et l'élevage sont suffisamment maîtrisés pour permettre le développement de communautés ne dépassant pas quelques dizaines de milliers de personnes. Aucune capitale ne dépasse les cent mille habitants. La majorité des habitants vivent dans des communautés rurales ceintes d'un mur à l'intérieur duquel tout le monde se réfugie à la nuit tombée. Les créatures marquées par les Ténèbres sont suffisamment nombreuses et agressives pour un être un problème récurrent épineux, y compris dans les régions les plus civilisées. Seuls les idiots et les suicidaires tentent de vivre en-dehors de l'abri offert par les villes et villages.

SYSTEME DE JEU

SYMBOLISME DES ATOUS

Tout le système reposant sur l'utilisation d'un jeu classique de Tarot, il paraît nécessaire de présenter le symbolisme de ces derniers avant d'aller plus loin :

<i>Bâton</i>	<i>Coupe</i>
Couleur : Rouge	Couleur : Vert
Caractéristique : Adresse	Caractéristique : Charme
Elément : le Feu	Elément : l'Eau
Saison : le Printemps	Saison : l'Eté
<i>Denier</i>	<i>Épée</i>
Couleur : Marron	Couleur : Bleu
Caractéristique : Intellect	Caractéristique : Vigueur
Elément : la Terre	Elément : l'Air
Saison : l'Hiver	Saison : l'Automne

CREATION DE PERSONNAGE

PEUPLE

Le Joueur doit choisir le peuple auquel il appartient parmi les quatre qui habitent Encarta.

ECLAT & POUVOIR

Le Joueur doit choisir l'éclat qu'il porte. Cet éclat est lié à un symbole différent qui est discernable par la lumière qui émane de ses yeux. A la création, un porteur d'éclat se voit doté d'un pouvoir lié au symbole de son éclat. Ces pouvoirs peuvent être utilisés à volonté mais nécessitent un test de la Caractéristique lié à l'éclat du porteur pour être activés.

Quelques exemples de pouvoirs :

Bâton : Enflammer un objet ou une personne, Provoquer un sentiment violent chez une personne, Augmenter ses capacités à courir et sauter

Coupe : Contrôler la météo, Convaincre une personne que vous êtes son ami, Changer son apparence

Denier : Congeler un objet ou une personne, Passer à travers un mur ou la terre, Faire sortir du minerai du sol

Epée : Provoquer une violente bourrasque, Refermer instantanément une plaie, Se déplacer avec le vent

CARACTERISTIQUES

Un Personnage dispose de quatre Caractéristiques qui sont chacune liées à un symbole différent :

<i>Caractéristiques</i>	<i>Symbole</i>	<i>Description</i>
Adresse	Bâton	Agilité, dextérité, rapidité
Vigueur	Epée	Constitution, force, endurance
Charme	Coupe	Charisme, aura, bagout
Intellect	Denier	Intelligence, mémoire, déduction

A la création, toutes les Caractéristiques possèdent un score de 1.

Il ajoute 1 point à la Caractéristique lié à son peuple et encore 1 point à la Caractéristique lié à son éclat.

Il peut ajouter librement 1 point à la Caractéristique de son choix sans dépasser une valeur maximale de 3.

COMPETENCES

Tandis que les Caractéristiques représentent les capacités innées d'un Personnage, les Compétences représentent les domaines d'activité pour lesquels le Personnage est particulièrement doué.

Quelques exemples de Compétences : Chasse, Navigation, Médecine, Négociation, Mêlée, Tir, Lancer, Artisanat, Athlétisme, Histoire, Géographie, Survie, Dressage, Légendes

Le Joueur dispose de 4 points pour acheter des Compétences. A la création, on ne peut pas posséder plus d'une Compétence au Rang 2 et aucune Compétence au Rang 3.

<i>Rang</i>	<i>Description</i>
Néophyte 0	Le Personnage ne connaît absolument rien à la Compétence et n'a aucune idée de la façon de s'y prendre.
Débutant (1)	Le Personnage pratique occasionnellement la Compétence mais il ne connaît que les bases.
Compétent (2)	Le Personnage pratique régulièrement la Compétence, suffisamment pour en faire son métier ou son principal hobby.
Maître (3)	Le Personnage sait tout ce qu'il y a à savoir sur la Compétence et son utilisation. Il connaît probablement quelques tours qui pourraient surprendre des utilisateurs confirmés.

ARCANE

Chaque Personnage choisit une Arcane qui représente son trait de personnalité dominant :

Fou	Force (11)
Bateleur (1)	Pendu (12)
Papesse (2)	Mort (13)
Impératrice (3)	Tempérance (14)
Empereur (4)	Diable (15)
Pape (5)	Tour (16)
Amants (6)	Étoile (17)
Chariot (7)	Lune (18)
Justice (8)	Soleil (19)
Ermite (9)	Ange (20)
Roue de Fortune (10)	Monde (21)

Le Fou est un Arcane à part qui ne peut être choisie par un Personnage.

TESTS

UTILISATION DES CARTES

La résolution des tests se fait avec un jeu de tarot classique de 74 cartes : 14 cartes de chaque symbole ainsi que 22 arcanes.

Au début de la partie, on ôte tous les arcanes du paquet à l'exception du Joker. On ajoute au paquet uniquement les Arcanes des Personnages-Joueurs. On mélange le paquet avant de distribuer quatre cartes à chaque Joueur. Ces cartes constituent sa Main. Si un Joueur tire le Joker, il le remet dans le paquet et tire une autre carte.

DIFFICULTE

La difficulté d'un test indique la carte la plus haute qu'il est nécessaire d'obtenir lors de son tirage pour réussir le test :

2 : Routine	Valet : Ardue
4 : Facile	Chevalier : Périlleuse
6 : Moyenne	Reine : Héroïque
8 : Difficile	Roi : Suicidaire
10 : Très Difficile	Arcane : Impossible

RESOLUTION D'UN TEST

Lorsqu'un Personnage entreprend une action à l'issue incertaine, le Maître de Jeu détermine la Caractéristique et la Compétence les plus appropriées au test. Le Joueur peut proposer une approche avec une Caractéristique différente ou une utilisation astucieuse d'une Compétence mais le Maître de Jeu reste l'arbitre final.

Le Personnage additionne alors le score de sa Caractéristique au score de sa Compétence. Il tire autant de cartes du paquet que le total obtenu. Pour réussir le test, le Personnage doit au moins tirer une carte d'une valeur égale ou supérieure à la difficulté de l'action.

Toute carte permettant de réussir le test au-delà de la première confère un succès supplémentaire au Personnage. Cela lui permet de réussir plus efficacement, plus rapidement ou plus élégamment l'action que ce qui était prévu au départ. La carte Arcane qui correspond au Personnage compte toujours pour deux succès au lieu d'un.

Quand le paquet de cartes est épuisé, on récupère toutes les cartes de la défausse et on les mélange pour faire un nouveau paquet.

Si une carte porte le même symbole que celle de la Caractéristique liée à la résolution du test, le Joueur peut tirer une carte supplémentaire du paquet. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'on peut tirer de cette manière.

Un Joueur peut échanger n'importe quelle carte tirée avec l'une des cartes de sa main. Il est ainsi intéressant de conserver des cartes de faible valeur quand les symboles de ces dernières peuvent permettre de tirer des cartes supplémentaires lors d'un test.

Quand on tire la carte Joker, on défausse aussitôt toutes les cartes tirées. Le Joueur tire alors une unique carte du paquet qu'il ne peut remplacer par une carte de sa Main. Si l'action échoue, il s'agit d'un échec critique.

COMBAT & OPPOSITION

Le Maître de Jeu ne fait jamais aucun test pour les Personnages Non-Joueurs. Ce sont toujours les Personnages Joueurs qui réalisent des tests en opposition à ces derniers. Chaque PNJ possède les quatre mêmes Caractéristiques que les PJ mais la valeur de ces dernières est remplacée par une carte qui représente la difficulté d'un test d'opposition. Il possède aussi un score de Santé qui représente le nombre de blessures qu'il peut supporter avant d'être hors de combat. Certains PNJs peuvent posséder des capacités spéciales spécifiques.

Par exemple, un PNJ attaque un PJ avec une épée. Le PJ va devoir réaliser un test d'Adresse avec une difficulté égale au score de Vigueur du PNJ pour l'éviter.

Une attaque réussie inflige autant de blessures que le nombre de succès obtenus. Un PJ blessé doit défausser autant de cartes de sa main que le nombre de blessures. La défausse d'une carte d'Épée permet d'encaisser deux blessures.

SANTE & SOINS

La Main sert à la fois de réserve de « chance » et de jauge pour la santé d'un PJ. Au fur et à mesure que le PJ est blessé, épuisé, empoisonné, affaibli, etc ..., il perd des cartes de sa Main. Tant que ce qui a infligé la perte de la carte n'a été « soigné », le nombre maximum de cartes que le PJ peut avoir dans sa Main est réduit. Quand il est obligé de défausser la dernière carte de sa Main, il est inconscient ou hors de combat.

Un test de Médecine réussi et une nuit de sommeil complète permette en général de reprendre une carte dans sa Main. Certains types de blessures (poison, faim, soif, fatigue) nécessitent des remèdes appropriés (antidote, nourriture, boisson, repos) pour permettre la récupération de la carte perdue à cause d'elles.

EXPERIENCE

Une séance de jeu standard de 4 à 6 heures de jeu permet à chaque PJ de gagner de 1 à 3 points d'expérience en fonction de la difficulté ou du danger. Un PJ peut gagner 1 point supplémentaire pour une bonne idée ou une interprétation exceptionnelle.

Augmenter une Compétence de 1 point coûte le score à atteindre. Passer du Rang 0 au Rang 3 coûte donc 6 points d'expérience.

Acquérir un nouveau Pouvoir coûte 6 points d'Expérience.

CAMPAGNE

Voici le synopsis de trois scénarios formant une courte campagne faire découvrir l'univers d'Encarta :

SCENARIO 1 – LE VILLAGE DE LA DISCORDE

Les Héros font escale dans le port de Pisca sur la côte orientale de l'île de Gladio. Le port est protégé par une garnison de soldats. Un mal étrange semble sévir dans la garnison car les soldats s'entretuent en duels ou s'assassinent dans leur sommeil. Ils commencent même à s'en prendre aux habitants du port.

Un envoyé du Roi de Gladio approche les Héros pour leur demander leur aide car à l'évidence les Ténèbres sont à l'œuvre. Mais l'enquête des Héros ne révèle aucun porteur d'éclat ténébreux à la garnison.

La responsable est Aelia, une jeune prostituée du bordel local qui est depuis peu l'hôte d'un éclat ténébreux. Son éclat lui donne le pouvoir de lire les secrets cachés dans le cœur des soldats qui viennent la voir. Elle révèle alors ces secrets à d'autres soldats pour semer la zizanie dans la garnison.

Une fois démasquée, Aelia s'enfuit sur un bateau en direction de l'île du Mat.

SCENARIO 2 – A BON PORT

Arrivés sur l'île du Mat, les Héros sont confrontés à d'étranges assassins possédant des armes avec des éclats ténébreux alors qu'ils sont à la recherche d'Aelia. Cette dernière réussit à nouveau à s'enfuir avec Gastone, le chef des assassins et lui aussi porteur d'un éclat ténébreux. L'un des assassins révèle qu'ils sont venus sur l'île du Mat pour s'emparer de la cargaison d'un navire, le Mawja, en provenance de l'île d'Easa.

Mais le bateau est en retard de plusieurs jours. Il a été capturé par la Mer des Sargasses. Il ne reste plus qu'une poignée de survivants après les attaques nocturnes des algues infectées par les Ténèbres. Les Héros vont devoir arriver jusqu'au bateau et fuir avec les survivants au milieu des attaques des algues.

Il s'avère que la cargaison est Chérine, une jeune femme originaire du peuple du désert d'Easa et qui possède un cristal lumineux enchâssé dans son torse.

SCENARIO 3 – CE QUI EST A MOI

Le navire appartient à Lukas, un armateur de Denieri installé au port du Mat. Il a « acheté » Chérine sur Easa pour la revendre à prix d'or à Gastone. Dès que les Héros sont de retour au port, il vient réclamer ce qui lui appartient.

Alors que la situation dégénère face aux mercenaires de Lukas, Gastone enlève Chérine pour l'emmener jusqu'à son repaire dissimulé dans les flancs du volcan. Il compte sur le pouvoir d'Aelia pour « voler » dans son esprit le secret permettant d'enchâsser des cristaux dans des êtres vivants.

C'est en suivant la trace des personnes enlevées en ville pour servir de cobayes que les Héros remontent jusqu'à son repaire. Si Gastone réussit, les serviteurs des Ténèbres auront découvert un moyen fiable de générer une véritable armée.