



Linguomanciens

Un jeu de rôle par Paymon, sur une idée d'Altay développée par Suncyam pour le
Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Sommaire

<i>Sommaire</i>	2
<i>A quoi on joue ?</i>	3
<i>Cultiver son jardin</i>	4
<i>Créer son jardinier</i>	4
<i>Remplir son Grimoire</i>	4
<i>Lancer un sort</i>	4
<i>Porter assistance</i>	5
<i>Tenir un rituel</i>	5
<i>Afflictions et Maux</i>	6
<i>Relations et Liens</i>	6
<i>Explorer la Jungle</i>	7
<i>Semer les graines</i>	7
<i>Arpenter le monde</i>	8
<i>Bourgeons d'aventure</i>	9
<i>Présentation du jeu</i>	12

A quoi on joue ?

Dans Linguomanciens, vous jouez des mages cherchant à redécouvrir des langues perdues. Réunissez 2 à 5 joueurs puis choisissez l'un d'entre vous qui sera dorénavant le Maître du Jeu (MJ).

Le MJ aura à sa charge la préparation du scénario, l'interprétation des personnages non-joueurs, et les réactions du monde face aux actions des Jardiniers. Les autres joueront chacun un Jardinier, et auront toute autorité sur ses actions et ses pensées.

Si aucun élément distinctif n'est donné, le terme « joueuses » englobe le MJ aussi bien que les interprètes des Jardiniers.

Dès que ce choix est fait, le MJ lit la lettre suivante :

*E*n établissant l'édit de « l'Unanimité », l'empereur Kazar, dit le Malavisé, savait-il ce qu'il faisait ? Était-il conscient qu'à terme, son ambition risquerait de mener l'Empire à sa perte ? Pourtant les premiers siècles qui s'ensuivirent firent entrer nos nations dans le plus bel âge d'or qu'elles aient connu. De toute part, l'avènement du Panglossia comme langage unique permit aux échanges de fructifier comme jamais auparavant, charriant dans leurs sillages une mise en commun des connaissances et des cultures inédites. C'est ainsi qu'eurent lieu les plus belles innovations de notre ère. Enfin, un orphelin troll du fin fond des Marais Sylphides pouvait comprendre le monde à l'identique d'un jeune mi-rat de l'Archipel Suko, et communiquer avec lui.

*P*our faire respecter cet édit, l'empereur créa l'ordre des précepteurs, chargé de veiller à son application. Ne répondant qu'au magistrat suprême, ils disposèrent de tous les moyens de l'Empire pour forcer l'ensemble des peuples à se plier à cette nouvelle règle. Cela se fit bien trop souvent avec violence et brutalité vis-à-vis de ceux qui renâclaient. Aujourd'hui, les langues provinciales demeurent interdites, et leurs locuteurs de plus en plus rares.

*L*a semaine dernière, la 8^{ème} loge de la Grande Académie m'a pourtant fait parvenir une étude confidentielle : Dans ces langues et parmi leurs différences se logaient les racines de la Magie qui empêche la Dislocation de notre monde. Il semble que les troubles récents, qu'ils soient sociaux, environnementaux ou économiques, soient dû à l'effondrement de celle-ci.

*D*ans un sursaut de lucidité, alors qu'il se retirait des affaires du monde, le Malavisé a créé l'ordre des Jardiniers, librement enfermés à ses côtés, pour accomplir la volonté de l'Empereur quelle qu'elle soit.

*E*n ces jours où le pouvoir des précepteurs est à son zénith, la moindre rumeur précipiterait l'effondrement si les informations que nous vous octroyons venaient à être connues. Nous Ulric, Empereur d'Omniglossia, déclarons ouvertes les portes du Jardin Secret, et vous ordonnons de redécouvrir et d'utiliser à nouveau les langues interdites pour nous sauver.

Faites nous honneur.

Cultiver son jardin

Créer son jardinier

Les Jardiniers sont les gardiens du Jardin Secret de l'Empereur. Ce rôle n'a pas de définition officielle, aussi les rumeurs sur leurs fonctions vont bon train : ambassadeurs officieux de leur province d'origine, espions et assassins de la couronne, chaperons des bâtards et des nobles déloyaux... La vérité est un mélange de tout cela, un soupçon de magie en plus. Serviteurs spéciaux de l'Empereur, les Jardiniers utilisent les mots de pouvoir du Domaine Impérial pour plier la réalité aux désirs de leur souverain. Repérés par les légats de l'empereur, ils ont subi un entraînement d'élite à ce seul dessin depuis leur enfance.

Chaque joueur choisit pour son Jardinier un nom et une race fantastique, ainsi qu'une province d'origine. Omniglossia est un empire multiculturel, votre Orc peut très bien avoir vécu dans la Forêt de Vertecîme entouré de Nains. Les provinces sont décrites dans la section *Arpenter le Monde*.

En plus de tous les mots du Glossaire Impérial, chaque Jardinier connaît 1 mot de pouvoir issu de sa langue d'origine, qu'il choisit parmi la liste fournie par le MJ.

Ensuite, chaque Jardinier répartit 4 points parmi les 3 attributs suivants :

- **Incantation** correspondant au nombre de mots de Magie que le jardinier va pouvoir additionner pour lancer un sort. Chaque mot employé confère un dé supplémentaire.
- **Puissance** correspondant à l'effet des sorts que le Jardinier peut incanter sans difficulté. Chaque point de puissance confère une réussite automatique.
- **Savoir** correspondant au nombre de langues que le Jardinier peut maîtriser au maximum. Maîtriser toutes les langues qui entrent dans la composition d'un sort confère un dé supplémentaire.

Enfin, chaque Jardinier remplit ses Relations tel qu'indiqué dans la section *Relations et Liens*.

Remplir son Grimoire

Chaque Jardinier dispose d'un Grimoire personnel, qui regroupe l'ensemble de ses connaissances.

Ce Grimoire est divisé en 3 sections :

- **L'Herbier** recense tous les mots connus du Jardinier. Indiquez à chaque fois la langue dont le mot est issu. Par défaut, l'Herbier comporte tous les mots du Glossaire Impérial, ainsi que le mot issu de l'origine du personnage.

- **Le Parterre** recense tous les sorts que le Jardinier a lancé. Chaque fois que vous lancez un sort, notez le dans votre Parterre. C'est également ici que vous indiquerez qu'un sort est Maîtrisé. Un sort connu confère 1D6 supplémentaire. Un sort maîtrisé confère à la place une réussite automatique.

- **Le Verger** regroupe les langues que le Jardinier a rencontré. Chaque fois que le Jardinier découvre une langue interdite, il en note une description dans son Verger. C'est également ici qu'il indique la Maîtrise d'une langue.

À la fin de chaque mission, le Jardinier ajoute à son Herbier un mot issu d'une des langues interdites avec lesquelles il a été en contact au cours de la partie.

Le Jardinier ajoute ensuite +1 à l'un de ses attributs. S'il choisit d'augmenter son Savoir, il acquiert en même temps la maîtrise d'une langue dont il connaît au moins un mot.

Lancer un sort

Les Jardiniers sont des agents impériaux entraînés. Ils sont considérés comme compétents dans de multiples domaines : us de la cour, maniement des armes, espionnage, négociation... Tant qu'ils ne tentent rien de trop hasardeux, ils réussissent ce qu'ils entreprennent.

Si l'enjeu dépasse ses compétences, le Jardinier peut faire appel à la magie. Celle-ci fonctionne de la manière suivante :

Le jardinier peut agglomérer les mots qu'il connaît

pour lancer un sort, utilisant autant de mots que son maximum d'incantation lui permet. Il décrit les conséquences de son sort sur la fiction. Il peut légèrement modifier les mots pour former un ensemble cohérent, et ajouter des articles indéfinis. Il lance 1d6 par mot de magie.

Par exemple, si un jardinier assemble « Création » et « Fantôme », il pourra choisir de vouloir créer un sort qui fait naître des fantômes de gens, ou des objets qui perdent leur essence en quelques minutes. Pour le lancer il disposera donc de 2d6.

Le MJ confirme que le sort est valide. Il doit vérifier que les mots ne sont pas modifiés à outrance et que le sens est respecté. S'il trouve que la proposition est particulièrement élégante, il peut attribuer 1d6 supplémentaire au jardinier.

Par exemple « Poison » peut devenir « Empoisonné », mais pas « Toxique », « Présent » peut être utilisé pour figurer un cadeau ou la temporalité, mais pas autre chose sans lien.

Ensuite, le Jardinier annonce les Effets du sort qu'il va lancer. Ces effets sont de trois ordres, chacun comportant trois degrés : la durée (éphémère au rang 0, durable au rang 1, ou permanent au rang 2) ; l'aire d'effet (restreint, large ou immense) ; la puissance (basique, puissant ou dévastateur). Chaque effet nécessite d'obtenir un nombre de succès égal à son rang pour être appliqué.

Pour lancer un sort éphémère (0), large (rang 1) et dévastateur (rang 2), Pierre devra obtenir 3 succès au moins sur son lancer. Sa puissance de 1 lui confère 1 réussite automatique. Il devra obtenir 2 réussites supplémentaire aux dés s'il veut appliquer tous les effets.

Le jardinier fait la somme des dés qu'il doit lancer, puis lance autant de D6. Chaque 5 ou 6 est un succès, chaque 1 est un échec.

Dans tous les cas le jardinier inscrit le sort au Parterre de son Grimoire et dispose d'1d6 supplémentaire pour ses prochains lancers de celui-ci.

Plusieurs issues sont possibles et cumulables entre elles :

Chaque succès doit être attribué pour :

- Appliquer un effet annoncé
- Inscrire le sort comme « maîtrisé » s'il était déjà connu
- Annuler un échec

Chaque échec doit être attribué pour :

- Appliquer un effet indésirable
- Infliger une Affliction à un Jardinier
- Annuler un succès

NB : **Un Jardinier ne peut pas utiliser un succès « en trop » pour augmenter le rang d'un effet.** Si un sort est plus puissant que prévu, ce n'est jamais une bonne nouvelle.

A l'inverse, **un effet peut être atténué** si le nombre de succès obtenu ne permet pas d'appliquer son rang.

Pierre cherche à se débarrasser de plusieurs adversaires d'un coup avec son sort éphémère (0), large (1) et dévastateur (2). Il a incanté en utilisant « Projection » et « Flamme », et jette un troisième dé grâce à l'aide d'un allié. En comptant la réussite automatique conférée par son niveau de Puissance (1), il a obtenu 3 réussites et 1 échec. Voici ce qu'il pourrait se passer :

- Pierre décide d'attribuer toutes ses réussites dans l'application des effets, mais son échec lui confère un effet supplémentaire indésirable. La zone d'effet devient Immense ; non seulement les ennemis sont noyés sous les flammes, mais c'est toute la Grande Bibliothèque de Noirétable qui s'embrase.
- Pierre décide de ne pas prendre de risque : il attribue 2 succès pour conserver un effet « dévastateur », et utilise son dernier succès pour annuler son échec. Il renonce donc à l'aire d'effet « large » et ne touchera qu'un seul adversaire.

Porter assistance

Lorsqu'un Jardinier lance un sort, un seul de ses compagnons peut décider de lui venir en aide. Pour cela, il doit connaître au moins un des mots utilisés dans l'incantation. Il peut ensuite ajouter au lancer initial :

- +1 dé pour chacun des mots qu'il connaît dans l'incantation
- +1 dé pour chacun des Liens qui le relie au lanceur du sort

La décision de porter assistance doit être annoncée avant que le Jardinier ne lance ses dés.

Tenir un rituel

Les Jardiniers peuvent mettre en commun leurs forces pour lancer un Rituel, un sort particulièrement puissant. Le Rituel fonctionne comme un sort classique, mis à part quelques règles spéciales :

- Son exécution prend du temps
- Les mots utilisés peuvent provenir de chacun des participants
- La limite de mots est le total d'Incantation des participants multiplié par 2
- Aucun score de Puissance n'est comptabilisé
- Tous les participants souffrent d'une Affliction quelle que soit l'issue du rituel

Afflictions et Maux

Les Afflictions

Lors d'un échec à un test ou quand la fiction le justifie, un Jardinier peut subir une Affliction. Une Affliction est un état temporaire qui handicape le Jardinier d'une manière ou d'une autre. Elle peut être de n'importe quel ordre, tant que la condition n'est pas permanente.

Exemples d'afflictions : Ivresse, Douleur, Blessure, Trouble, Anémie, Fatigue, Mal de mer...

Lorsqu'un Jardinier qui subit une Affliction doit effectuer un test, le MJ peut lui imposer un échec automatique s'il considère que l'Affliction lui complique la tâche.

Un Jardinier peut subir un maximum de 3 Afflictions en même temps. S'il doit subir une quatrième Affliction, il gagne automatique un Mal à la place.

Les Afflictions disparaissent à l'appréciation des joueurs, lorsque la cohérence de la fiction le permet.

Les Maux

Au cours de leur aventure, les Jardiniers peuvent être durablement atteints par leurs expériences et l'usage intensif de la magie. Ils subissent alors des Maux ; des états permanents qui témoignent des traumatismes de leur esprit et de leur chair.

Lorsqu'un Jardinier obtient un Mal, il choisit n'importe quel mot inscrit sur son Carnet d'aventures et l'associe à un Mal disponible sur sa feuille, parmi :

N'importe quel mot veut bien dire « n'importe lequel », pas seulement ceux inscrits dans son herbier. Soyez créatifs !

Maladie, Oubli, Ravage et Trépas.

La joueuse décrit comment le Mal affecte son Jardinier, et comment cela se traduit dans sa manière de réagir au monde qui l'entoure. Lors de n'importe quel test, le MJ pourra considérer que les Maux du personnage lui offrent un désavantage ; il rajoute alors 1 échec au résultat pour chaque Mal qui rentre en jeu.

Souvent, l'obtention d'un Mal implique de jouer une scène particulière. Mettez-vous d'accord : le Mal peut se manifester immédiatement, plus tard pendant la session, voire même en introduction de la prochaine aventure.

Un personnage avec Oubli – Origine vivra une crise existentielle l'amenant à renier son passé ou sa famille ; il fera tout pour s'en détacher, quitte à blesser ses proches.

Un personnage avec Ravage – Rêve a le corps et l'esprit définitivement altérés par les cauchemars qui le privent de sommeil. Il a le regard vide, est en proie à des tremblements, et subit des illusions horribles régulières.

Le Mal « Trépas » permet d'introduire la mort d'un personnage. Si vous l'associez au nom de votre Jardinier, c'en est fini pour lui. Mais peut-être

préférez-vous jouer un personnage avec le Mal « Trépas – Amant » ?

Lorsqu'un Jardinier subit son quatrième Mal, il doit être retiré de l'aventure d'une manière ou d'une autre. Jouez une scène qui justifie sa disparition.

Relations et Liens

Faire un usage commun de la magie et des mots de pouvoir n'est pas une chose anodine. Les liens que tissent les Jardiniers entre eux sont d'une nature particulière, créés dans remous des vagues de puissance. Volontairement ou non, les Jardiniers s'ouvrent les uns aux autres, mélangent leurs esprits, et le résultat s'agglomère avec les forces fondamentales des mots qu'ils utilisent.

Au début de l'aventure, chaque Jardinier inscrit le nom de ses compagnons sur sa fiche. Il choisit ensuite un d'entre eux et y ajoute un Lien. Ce lien, décrit un seul mot, caractérise la relation qu'il entretient avec son confrère.

Les Liens peuvent exprimer le type de relation que les Jardiniers entretiennent : camarade, ami, amant, époux, famille, rival, mentor, élève... Mais il peut aussi s'agir d'une opinion ou d'un sentiment du Jardinier à propos de son confrère : respect, mépris, compassion, frustration, pitié, distance...

Par leur caractère magique, ces Liens sont des mots de pouvoir à part entière. Ils peuvent être utilisés pour lancer une incantation à la condition que le personnage concerné soit impacté par le sort en question.

À la fin de chaque session, chaque joueuse choisit un Jardinier avec qui son personnage a eu des interactions significatives. Elle ajoute un nouveau Lien avec ce personnage. Il n'y a pas de limite au nombre de Liens qu'un jardinier peut entretenir. Les Liens n'ont aucune obligation de réciprocité.

Explorer la Jungle

Au cours de leurs aventures, les Jardiniers vont devoir se frayer un passage à travers la Jungle des Langues Interdites. Chaque mot y est une fleur aussi chatoyante que venimeuse.

Vos Jardiniers ont pour mission de défricher cette jungle au nom de l'Empereur, d'en rapporter les variétés les plus délicates pour les cultiver dans le Jardin Secret. Ultimement, ils devront découvrir un moyen de semer ces graines en pleine nature et de briser l'édit de l'unanimité.

Cet objectif sera rendu difficile par la présence des Précepteurs, l'administration impériale en charge de la répression des langues interdites. Les derniers locuteurs encore vivants sont réduits à la clandestinité, et l'usage de ces langues perdues est souvent cantonnée à des rituels et des sortilèges assurant leur survie.

Semer les graines

Linguomanciens est un jeu à mission. Au début de l'aventure, les Jardiniers quittent le palais de l'empereur avec un objectif plus ou moins précis. Qu'ils retournent au Jardin entre chaque mission ou que leurs aventures les fasse dériver à travers le monde, il est attendu qu'ils rendent compte régulièrement.

Avant la première session ou au début de celle-ci, **les joueurs commencent par peupler le palais**. Ils inventent et complètent à tour de rôle les figures importantes avec lesquelles ils sont en contact. Veillez à connaître au minimum la nature de leurs rapports avec l'Empereur, la durée de son règne et les circonstances de son accession au trône.

Vous pouvez vous contenter d'une création minimaliste, surtout si vous avez l'intention de partir rapidement à l'aventure. Mais gardez à l'esprit que le palais vit, avec ou sans vous : il y a des intrigues de cour, des factions, des adultères...

Voici une liste non-exhaustive des personnages que vous devriez créer ensemble : le Chambellan ; le Grand Mage de la 8^e loge ; le Capitaine de la garde ; le Premier Officier du Renseignement ; le Haut Précepteur ; un ambassadeur étranger ; un courtisan ; le favori de l'Empereur ; un chef de faction

Pour tous les autres, vous pouvez vous contenter du sentiment de chaque Jardinier à son propos. Peu importe ce que fait Monastier le Chef Cuistot entre 18 heures et minuit ; tout le monde sait qu'il sert une plus grosse ration aux officiers bien habillés. Ces personnages pourront être qualifiés davantage à mesure que les joueuses s'intéressent à eux.

Avant chaque session, le rôle du MJ est de préparer le scénario du jour. Cela inclus au minimum un ordre de mission, qui indique un objectif clair, un niveau de discrétion exigé, un ou deux personnages importants avec lesquels il faudra interagir. Les Jardiniers sont mandatés par l'Empereur : qu'ils soient envoyés sous une couverture officielle ou qu'ils agissent clandestinement, ils ont accès au même niveau d'information que les services secrets de sa majesté.

Votre seule obligation est de donner au monde une certaine cohérence : s'il y a une capitale de province, alors il y a un gouverneur. Le reste est à votre discrétion.

Arpenter le monde

Les descriptions qui suivent servent de support au MJ pour décrire Omniglossia. Elles sont connues de tous. Cependant, les listes de mots, en dehors de celle du Domaine Impérial, ne sont pas connues des Jardiniers. Les joueuses peuvent les consulter en début d'aventure pour se faire une idée sur l'origine de leur personnage, mais il n'est pas conseillé d'y laisser libre accès. Quand un Jardinier apprend un mot, faites-lui lancer 1d20. Il apprend le mot correspondant. S'il le connaît déjà, proposez-lui de choisir entre celui situé à sa gauche ou à sa droite.

Côtes de Frappetonnerre : Terre d'origine des tempestaires, cette province hantée produit des marins réputés, qu'ils soient marchands ou pirates. Ici, les habitants doivent s'adapter à la violence imprévisible des éléments. L'Ondelanguage est donc faite de mots courts et simples, souvent hurlés face au vent ou à travers les mers.

Mots : Tempête - Onde - Pluie - Tonnerre - Echo - Vague - Crochet - Océan - Récifs - Barrière - Courant - Ecume - Aysse - Créature - Trésor - Fantôme - Houle - Tsunami - Tornade - Hurlement

Marais Sylphides : Ancien Royaume féérique tombé en décrépitude, cette province est réputée pour ses rebouteux et voyants vivant au sein des grandes colonies de bois construites il y a des siècles par les tritons. Le Sylphide, fait de sifflement et de souffles, n'est utilisé qu'à l'oral.

Mots : Boue - Barrage - Courant - Essaim - Pourriture - Soins - Marécage - Flétrissement - Réincarnation - Batracien - Vent - Peau - Humidité - Sifflement - Murmure - Mouches - Faux - Lenteur - Abondance - Labyrinthe

Forêt de Vertecême : Ici les villes sont construites en symbiose avec la nature : Cité enroulée autour d'un Séquoia géant, auberge dans des galeries souterraines... Le Sylvain permet de se faire comprendre de la faune et de la flore. Elle donne à voir toute sa richesse à travers de longues mélodies chantées à plusieurs voix.

Mots : Animal - Communion - Plante - Croissance - Maîtrise - Climat - Harmonie - Nature - Sauvagerie - Meute - Chant - Sens - Prédateur - Vol - Respiration - Camouflage - Ecorce - Sang - Insecte - Refuge

Archipel Suko : Ces îles exotiques sont réputées pour leur beauté, bien qu'aux marges de l'empire et difficiles à atteindre. Le Sukalien est réputé très poétique et rigide d'un point de vue formel. Elle s'appuie sur des images et métaphores pour susciter des émotions intenses.

Mots : Mental - Emotion - Contemplation -

Méditation - Sensibilité - Grâce - Tristesse - Poison - Colère - Dissimulation - Concentration - Reflet - Subterfuge - Manipulation - Arme - Déguisement - Ordre - Musique - Création - Lame

Montagnes chauves : Creusées au cœur des massifs escarpés, les immenses métropoles naines constituent le poumon économique et scientifique de l'Empire. Le Nanique est une langue de runes concise et obscure à déchiffrer à l'écrit. Elle permet d'exprimer des idées complexes en peu de syllabes, notamment concernant les machines et l'ingénierie.

Mots : Roc - Eboulement - Muraille - Mécanique - Thermique - Profondeur - Précis - Monumental - Opulence - Présent - Piège - Outil - Armure - Résistance - Puissance - Précision - Explosion - Mine - Œil - Marteau

Mer draconique : Une vaste étendue de lave où des îles de roche dérivent et accueillent de maigres villages. Pourtant, c'est sur ces terres que rêvent de s'installer les plus ambitieux forgerons et joailliers. Le Draconique des hommes-lézards est une langue grondée qui donne chaud. La parole est douloureuse. La pierre est le seul support qui permet de l'écrire sans brûler.

Mots : Souffle - Braises - Puissance - Artisanat - Lave - Volcanique - Cendre - Bombe - Torrent - Îlot - Fonte - Métal - Chaînes - Chaleur - Charge - Feu - Solitude - Ecaille - Volcanique - Célérité

Domaine Impérial : Bâtie dans les ruines d'une civilisation primitive disparue, ces terres ont d'abord été le refuge de tous les réprouvés et parias du continent. C'est de cette créolisation que sont nées les institutions impériales ainsi qu'une langue nouvelle : Panglossia. Aussi appelée le commun, elle est compréhensible par tous mais très désagréable.

Mots : Invocation - Construction - Guérison - Révocation - Projection - Création - Dissolution - Apparition - Communication - Persuasion

Landes brumeuses elfiques : Fidèles au rythme du soleil, les terres d'origines des elfes sont partagées entre Elfes de lumière et d'ombre, donnant l'occasion aux voyageurs d'être confrontés à une culture dynamique, changeante et complexe. L'Elfaïn est donc constitué de deux branches, qui se répondent en utilisant des sonorités voisines mais toujours distinctes. Il est extrêmement malpoli de mélanger ces deux répertoires.

Mots : Projectile - Lueur - Obscurité - Astral - Discret - Solide - Rêve - Nocturne - Mélodieux - Vie - Eblouissant - Acéré - Décadent - Lame - Cycle - Dévastation - Magnifique - Enchanté - Trompeur - Perception

Désert de Nacre : Les tribus nomades qui peuplent le

désert sont les seules à savoir se repérer en son sein. Elles ont conçu le Djinnique. Langue des génies, dangereuse à manipuler car ce qui est dit se réalise. Elle crée des mirages et des illusions et, avec de l'expérience, exauce les vœux. Le djinnique est verbeux et requiert une grande précision tant les subtilités de vocabulaire et de grammaire sont nombreuses. Une incantation mal formulée a un prix caché terrible.

Mots : Mirage - Sable - Retour - Distance - Oasis - Souhait - Volonté - Mensonge - Merveille - Torpeur - Génie - Vision - Temps - Sécheresse - Portail - Escorte - Toucher - Soif - Vue - Ombre

Bourgeons d'aventure

- Un érudit répand une langue interdite. Trouvez le avant les précepteurs
- Une communauté continue à utiliser une langue interdite discrètement. Sa localisation fait l'objet de rumeurs
- Un livre écrit dans une langue interdite est aux mains d'un gouverneur provincial
- D'antiques ruines régionales dévoilent l'usage d'une langue interdite. Elles se trouvent en un lieu particulièrement inhospitalier.
- Une langue nouvelle serait apparue. Ses adeptes mettent en péril l'équilibre. Débusquez-les, et réglez le problème à votre manière
- Une rébellion qui utilise une langue interdite est en cours. Ramenez l'ordre tout en récupérant ce que vous pouvez
- Il se dit que l'édit d'Unanimité pourrait être détruit par une incantation particulièrement complexe comprenant un mot de chaque langue provinciale...

Crédits

Illustrations de couverture, de quatrième de couverture, et de feuille de personnage : Lisa Fotios / Pexels

Illustrations de fond de page : Tausif Hossain / Pexels • Texturelabs • Pixabay

Pictogramme en bas de page : désigné par Macrovector / Freepik

Relecture : Suncyam, Aligatron, Acefinn Rutev

Identité

Nom :

Origine :

Apparence :

Incantation

-

Puissance

-

Dogmatisme

Maux Afflictions

Maladie

Oubli

Ravage

Trépas

Nom :

Liens :

Nom :

Liens :

Nom :

Liens :

Nom :

Liens :

Lancer un sort

Annoncer les effets :

- Éphémère (0) / Durable (1) / Permanent (2)
- Restreint (0) / Large (1) / Immense (2)
- Basique (0) / Puissant (1) / Dévastateur (2)

Compter les dés et les succès nécessaires :

- +1 dé par mot utilisé
- +1 dé si sort maîtrisé
- +1 dé si uniquement des langues maîtrisées
- +1 succès automatique par niveau de Puissance

Répartir les succès (5 ou 6) :

- Appliquer un effet annoncé
- Maîtriser un sort connu
- Annuler un échec

Répartir les échecs (1)

- Appliquer un effet indésirable
- Infliger une Affliction
- Annuler un succès

Prêter assistance

- +1 dé par mot connu
- +1 dé par Lien

Présentation du jeu

Proclamé par l'Empereur Kazar le Malavisé, l'édit de l'unanimité devait garantir la fraternité entre les peuples. Mais le monde se disloque, et son salut se trouve dans les langues interdites. Vous seuls pouvez rendre ses couleurs au Jardin Secret.

