

KIT D'INITIATION



Bienvenue dans Avantis

“Je ne sais pas comment on fera la Troisième Guerre mondiale, mais je sais comment on fera la quatrième : avec des bâtons et des pierres.”

-Albert Einstein.

Nous sommes sur les terres de Khora, en l'an 509 de la nouvelle ère. Avantis.World est un jeu de rôle narratif et stratégique, ancré dans un futur post-cataclysmique inspiré du Pérou, de l'Amazonie et des mythes oubliés de l'humanité.

Il met en scène un monde où la nature a repris ses droits, où des survivants maîtrisent une énergie mystique appelée Vrill, autrefois connue sous les noms de Chi, Ki, ou Prana, et où chaque individu porte en lui les traces d'un passé effondré... mais aussi d'un avenir à reconstruire.

Ce jeu est conçu pour être accessible aux débutants, riche pour les vétérans, et fluide à jouer aussi bien en ligne (VTT) qu'autour d'une table. Il privilégie l'imaginaire, les choix narratifs, et la tension dramatique plutôt que les jets de dés répétés.

L'UNIVERS EN 1 MINUTE

LE GRAND CATACLYSME

Il y a plus de 3000 ans, une succession de catastrophes climatiques, guerres nucléaires et pandémies a ravagé la Terre. Les mégalopoles se sont enfermées sous des dômes, tandis que le reste du monde sombrait dans le chaos. Au cœur de ce désastre, une communauté utopiste fondée par le généticien Theodoro Tingar, la secte Sol Hag, choisit de vivre sous terre dans la citerne, développant esprit, science et autonomie.

LA RENAISSANCE

Les survivants sous terre ont évolué pendant des siècles : leurs esprits se sont développés, leur corps est devenu plus rapide, plus fort, et certains maîtrisent aujourd’hui le Vrill, une énergie spirituelle donnant accès à des capacités extraordinaires (télékinésie, intuition accrue, perception élargie...).

Il y a plus de 800 ans, les premiers habitants ont quitté la cité souterraine et redécouvert un monde redevenu sauvage. C'est la naissance du monde actuel : Khora. Nous sommes en 508 du nouveau calendrier, quelque part en Amérique du Sud dans un monde revenu à la jungle, ponctué de ruines, de dangers et de civilisations renaissantes.

LA RELIGION ET LA SOCIÉTÉ

La majorité des peuples de Khora suivent les principes du Sol Hag, un mode de vie fondé sur la nature, la connaissance et la maîtrise de soi. Le Soleil est un symbole : la lumière qui manquait tant à leurs ancêtres sous terre.

KHORA EN BREF

Khora signifie « verdoyant ». C'est un territoire de jungles immenses, de montagnes sacrées, de cités renaissantes et de mystères issus du monde d'avant. Le monde au-delà reste dangereux, instable et encore largement inconnu.

LES GRANDES RÉGIONS DE KHORA

Voici un aperçu des principales puissances du monde (Les autres régions sont décrites en détail dans le livre des règles et ne sont pas nécessaires pour initier les joueurs.) :

- ORUS – ROYAUME D'ALETRIA -



Cœur spirituel de Khora, monarchie affaiblie par un roi malade. Son intendant impose strictement la religion du Sol Hag.

Ambiance : foi, tradition, secrets anciens, nature luxuriante.

Enjeux : rivalité avec Estandre, tensions religieuses.

- ESTANDRE – PROVINCE DE ROUGERIVE -



Région industrielle, technologique et ambitieuse, dirigée par le régent Yazovarman Vesk. Richesse et misère s'y côtoient.

Ambiance : vapeur, machines, complots, luttes de pouvoir.

Enjeux : corruptions, guerre froide avec Aletria.





CE QU'IL FAUT RETENIR POUR JOUER

Le monde est post-apocalyptique mais depuis 2000 ans, la nature a repris le dessus.

Les peuples de Khora sont évolués, plus rapides et plus forts que nous, certains maîtrisant l'énergie Vrill.

Les cités renaissent, chacune avec son identité et ses tensions.

Le Sol Hag est la philosophie dominante.

L'extérieur est vaste, dangereux, mystérieux et rempli de ruines du monde ancien.

Vous êtes des explorateurs, des héros, des survivants...

... et votre aventure commence maintenant.



SCÈNE D'INTRODUCTION : PREMIERS PAS AVEC TRISHA

L'ambiance est posée. Le MJ s'adresse au joueur pour une démonstration rapide.

MJ : «Prenons Trisha, une chasseuse de primes. Voici son profil :

Méridiens : Domination 3, Savoir 2, Expression 5, Puissance 2, Mouvement 7, Vitalité 3.

Vrill : 10 PVI (Mental) et 12 PVE (Physique)
→ “Points de vie”.

Aptitudes : +2 Réflexe, +1 Persuasion.

Arme : ‘Épine’ (Rapière, Dégâts +1, Perforant).

Traits : Beau parleur, Discrète. Ces traits te donnent un Avantage (lancer 2D10, garder le meilleur) si la situation s'y prête.»

MJ : «Action ! Trisha interroge un brigand attaché. Elle veut des infos sur son camp. Tu utilises la force ou la persuasion ?»

Joueur : «La persuasion. Je tente un test d'Expression + Persuasion.»

MJ : «Ton niveau de Maîtrise est de 6 (5 en Expression et +1 en Persuasion). Ton trait Beau parleur s'applique : tu as l'Avantage.» (Le joueur lance deux D10 : un 3 et un 8. Il garde le 3.)

Note : Comme pour un test basé sur le système basique D100, le but est de faire moins que son niveau de maîtrise. Voilà pourquoi il faut retenir la valeur la plus petite. On regarde aussi l'écart (marge) pour déterminer le degré de réussite.

MJ : «Réussite ! (Marge de 3). Il avoue tout... mais dans un dernier sursaut, il se libère et t'attaque avec un éclat de verre ! Ta Défense Passive est de 3.»

MJ : «Il attaque et fait une marge de 2. Échec ! Tu es-quives sans effort.»

Joueur : «Je contre-attaque avec Épine ! Maîtrise de 8. Pour assurer le coup, je brûle 2 PVE pour monter ma maîtrise à 10.» (Le joueur lance un D10... et obtient un 1 !)

MJ : «Pruesse ! Ta marge est déjà de 9. Comme c'est une Pruesse, relance le dé et ajoute le résultat !» (Le joueur relance et fait 4. Marge totale : $9 + (10-4) = 15$!)

MJ : «Tu touches avec une valeur de 15 contre sa défense de 3. C'est un Critique dévastateur. Décris ton action.»

Joueur : «Je vise son bras pour le désarmer avec précision chirurgicale.»

MJ : «La rapière siffle. Le brigand est désarmé et hors d'état de nuire instantanément. Et ensuite, que fais-tu?»



Trisha d'Achar

DIFFICULTÉ : ★★★★☆



Alors qu'elle n'est encore qu'une très jeune orpheline d'Estandre, du quartier populaire d'Achar, Trisha devient une informatrice pour la Confrérie (guilde de voleurs). Adolescente, elle fuit à bord d'un bateau marchand, devenant ainsi une Sharuhén (Caravanier).

En quête d'aventures et d'action, elle rencontre Eiwoh et devient chasseuse de primes. Trisha est une personne espiègle et pleine de vie, aussi attachante qu'agaçante.

Âge : 24 Morphologie : Svelte Origine : Cité d'Estandre

Buts : Découvrir de nouvelles régions, se venger de la Confrérie.

8

Points de maîtrise : 7

PVI
10

PVE
12

1

DOMINATION

| | |
|--------------|---|
| Commandement | 3 |
| Logique | 3 |
| Ruse | 4 |
| Volonté | 3 |

3

SAVOIR

| | |
|------------|---|
| Érudition | 2 |
| Expertise | 2 |
| Perception | 2 |
| Sagesse | 2 |

2

EXPRESSION

| | |
|------------|---|
| Créativité | 5 |
| Empathie | 5 |
| Intuition | 5 |
| Persuasion | 6 |

5

PIUSSANCE

| | |
|--------------|---|
| Force | 2 |
| Intimidation | 2 |
| Magnétisme | 2 |
| Vigueur | 2 |

2

MOUVEMENT

| | |
|--------------|---|
| Agilité | 7 |
| Coordination | 7 |
| Finesse | 7 |
| Réflexe | 8 |

7

VITALITÉ

| | |
|--------------|---|
| Adaptation | 3 |
| Constitution | 3 |
| Régénération | 3 |
| Résistance | 3 |

3

EQUIPEMENT

ARME DE PRÉDILECTION :

«Epines» Rapière (Dégâts +1, Perforant)

ARMES SECONDAIRES :

Cracheur des Anciens (Précis)

7

PROTECTIONS :

Tenue du Voltigeur désinvolte (Réflexe +1)

6

ACCESSOIRES :

SAC D'AVENTURIER

- 120 Sol
- Poudre noire
- Cartes truquées (jeu entier)

DÉFENSE

| | | | |
|-------------|---|-------------|---|
| Volonté : | 1 | Esquiver : | 2 |
| Sagesse : | 0 | Encaisser : | 1 |
| Intuition : | 1 | Parer : | 0 |

TRAITS DE CARACTÈRE

TRAITS POSITIFS :

Beau parleur

Discret

Séduisant

4

TRAITS NÉGATIFS :

Fanfaron

Vénal

CARRIÈRE

| | | | |
|---------|-------------------|--------------------|---|
| Voleurs | Marchand Sharuhén | Chasseur de primes | 5 |
|---------|-------------------|--------------------|---|

ARTS DU VRILL

ART :

| | | | |
|-----------------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| Concentration : | <input type="checkbox"/> | Vision : | <input type="checkbox"/> |
| Distorsion : | <input type="checkbox"/> | Voile : | <input type="checkbox"/> |
| Éther : | <input type="checkbox"/> | Contrôle : | <input type="checkbox"/> |
| | | Absorption : | <input type="checkbox"/> |

ART :

| | | | |
|-----------------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| Concentration : | <input type="checkbox"/> | Vision : | <input type="checkbox"/> |
| Distorsion : | <input type="checkbox"/> | Voile : | <input type="checkbox"/> |
| Éther : | <input type="checkbox"/> | Contrôle : | <input type="checkbox"/> |
| | | Absorption : | <input type="checkbox"/> |

MATOUTS

Quitter ou double

9

EXPLICATION DU HÉROS

1 LES PVE ET PVI

Le Vrill est votre Santé et votre Énergie. Vous le dépensez pour activer des pouvoirs ou booster vos actions, et vous le perdez quand vous subissez des dégâts.

| TYPE | ASSOCIATION DES MÉRIDIENS |
|----------------|----------------------------------|
| PVE (Physique) | Puissance + Mouvement + Vitalité |
| PVI (mental) | Domination + Savoir + Expression |

Exemple : Trisha a Puissance 2 + Mouvement 7 + Vitalité 3 = 12 PVE

Elle a aussi Domination 3 + Savoir 2 + Expression 5 = 10 PVI

Règle d'Or : Si une jauge tombe à 0, vous êtes Hors de Combat (*État d'Incapacité*).

Les Méridiens Externes (Le Corps - PVE)

| MÉRIDIEN : | PIUSSANCE |
|-------------|--|
| APTITUDES : | Vigueur, Magnétisme, Force, Intimidation |
| RÔLES : | Force physique et présence |

| MÉRIDIEN : | MOUVEMENT |
|-------------|--|
| APTITUDES : | Agilité, Finesse, Coordination, Réflexes |
| RÔLES : | Vitesse et précision du geste |

| MÉRIDIEN : | VITALITÉ |
|-------------|--|
| APTITUDES : | Constitution, Régénération, Résistance, Adaptation |
| RÔLES : | Survie et endurance |

2 LES 6 MÉRIDIENS : CANAUX DE L'ÂME

Le Vrill ne stagne pas ; il circule. Il emprunte six canaux majeurs, les Méridiens (notés de 1 à 10), qui définissent vos forces et vos faiblesses. Ils sont la source de vos Aptitudes.

Les Méridiens Internes (L'Esprit - PVI)

| MÉRIDIEN : | DOMINATION |
|-------------|--------------------------------------|
| APTITUDES : | Ruse, Commandement, Logique, Volonté |
| RÔLES : | Contrôle et force mentale |

| MÉRIDIEN : | SAVOIR |
|-------------|---|
| APTITUDES : | Érudition, Perception, Sagesse, Expertise |
| RÔLES : | Connaissances et maîtrise |

| MÉRIDIEN : | EXPRESSION |
|-------------|---|
| APTITUDES : | Créativité, Intuition, Empathie, Persuasion |
| RÔLES : | Connexions sociales et art |

Note de Création : Chaque héros commence avec 1 point dans chaque Méridien (l'étincelle de vie). Vos choix de carrières viendront augmenter ces scores.

3 LES APTITUDES : L'ÉVENTAIL DES POSSIBLES

Chaque Méridien gouverne 4 Aptitudes spécifiques. Vous pouvez toutes les utiliser avec votre score de base, mais vous n'êtes spécialiste (bonus +1/+2) que dans certaines.

La Règle d'Or : Pour réussir une action, vous additionnez toujours : Méridien + Aptitude = Niveau de Maîtrise (Votre D10 doit être inférieur ou égale).

LES APTITUDES MENTALES (PVI)

DOMINATION (L'Autorité)

Commandement : Diriger, ordonner, organiser un groupe .

Logique : Résoudre des énigmes, déduire, anticiper une stratégie .

Ruse : Tromper, piéger, manipuler par l'intelligence .

Volonté : Résister à la peur, à la douleur mentale ou à l'influence magique .

SAVOIR (La Connaissance)

Érudition : Savoir théorique (histoire, langues, sciences).

Expertise : Savoir-faire technique, mécanique, artisanat complexe.

Perception : Repérer un détail, fouiller, entendre un bruit suspect.

Sagesse : Discerner le vrai du faux, bon sens, intuition spirituelle.

EXPRESSION (Le Lien)

Créativité : Art, improvisation, trouver une solution hors du commun .

Empathie : Comprendre les émotions, cerner les intentions d'autrui .

Intuition : Sentir le danger, «avoir un pressentiment», réagir à l'instinct .

Persuasion : Convaincre, négocier, charmer, mentir avec aplomb .

LES APTITUDES PHYSIQUES (PVE)**PUISSEANCE (La Force)**

Force : Puissance musculaire, soulever, briser, combat au corps à corps .

Intimidation : Faire peur, menacer physiquement, briser le moral .

Magnétisme : Charisme brut, présence physique qui impose le respect .

Vigueur : Endurance pure, courir longtemps, parer un coup (défense) .

MOUVEMENT (L'Agilité)

Agilité : Souplesse, acrobatie, équilibre, sauter, grimper .

Coordination : Mouvements complexes, enchaînements, discréton .

Finesse : Dextérité manuelle, crocheter, voler à la tire, tir de précision .

Réflexe : Réaction instantanée, esquive (défense), initiative .

VITALITÉ (La Survie)

Adaptation : Survie en milieu hostile, s'orienter, trouver de l'eau .

Constitution : Encaisser les chocs (défense), résister aux blessures .

Régénération : Récupérer son Vrill (PVE/PVI) lors des repos .

Résistance : Lutter contre le poison, la maladie, la faim ou le froid .

Exemple : Trisha place +1 en Ruse pour tromper ses adversaires et +1 en Persuasion (pour obtenir des infos). Son score de Mouvement est de 7. Son Niveau de Maîtrise pour esquiver devient donc 8 (7+1). Sur un D10 elle doit donc faire 8 ou moins pour réussir son test sachant que l'écart entre les deux valeurs est égal à la marge de réussite.

4 LES TRAITS : LA PERSONNALITÉ EN ACTION

Les Traits ne sont pas des chiffres, ce sont des moteurs d'histoire. Ils définissent qui est votre héros, ses forces éclatantes et ses failles tragiques.

La Règle de l'Équilibre : Vous pouvez choisir jusqu'à 4 Traits Positifs. Mais attention : pour chaque trait positif au-delà du premier, vous devez choisir un Trait Négatif.

Exemple : Trisha a 3 traits positifs, elle doit donc avoir 2 traits négatifs.

L'Effet en Jeu : Le Pouvoir de la Narration
Quand vous jouez votre trait (ou que le MJ l'invoque contre vous), la mécanique change :

- Trait Positif → AVANTAGE. Lancez 2D10 et gardez le MEILLEUR résultat.

(Ex: «Je suis Discret, je me faufile dans l'ombre.»)

- Trait Négatif → DÉSAVANTAGE. Lancez 2D10 et gardez le PIRE résultat.

(Ex: «Je suis Vénal, je perds du temps à fouiller les poches en plein combat.»)

LES TRAITS ESSENTIELS (HÉROS PRÉ-TIRÉS)

Voici les traits qui définissent Trisha, Eiwoh, Aky et Jiladar :

• Traits Positifs (Forces)

Beau parleur : Les mots sont vos armes. Avantage pour mentir, convaincre ou distraire.

Discret : Une ombre parmi les ombres. Avantage pour se cacher ou se déplacer en silence.

Séduisant : Un charisme magnétique. Avantage pour charmer ou obtenir des faveurs.

Nerfs d'acier : Rien ne vous ébranle. Avantage pour résister au stress ou à la peur .

Bonne étoile : La chance est avec vous. Une fois par jour, vous pouvez invoquer un Avantage sur n'importe quel test.

Érudit : Un savoir encyclopédique. Avantage sur les tests de connaissances.

(Astuce : Le joueur peut demander au MJ de lui rappeler un détail de l'univers qu'il a oublié).

Ambidextre : Une coordination parfaite. Pas de malus si vous utilisez deux armes.

Œil de lynx : Une vision perçante. Avantage pour repérer des détails lointains ou cachés.

• Traits Négatifs (Faiblesses)

Fanfaron : Besoin de gloire. Vous attirez l'attention sur vous, parfois au mauvais moment.

Vénal : L'argent avant tout. Désavantage si vous devez agir gratuitement ou résister à un pot-de-vin.

Phobie (Vertige) : La peur du vide. Désavantage dès que vous êtes en hauteur.

Ennemi juré : Quelqu'un vous traque. Le MJ peut faire intervenir cette menace à tout moment.

Rancunier : Impossible d'oublier une offense. Vous pouvez refuser d'aider un allié qui vous a déçu.

5 LES CARRIÈRES : LE PASSÉ EST UNE ARME

Votre héros n'est pas né hier. Il a vécu quatre vies avant de commencer cette aventure : Enfance, Adolescence, Jeune Adulte, Adulte.

Ces expériences sont inscrites sur votre fiche sous forme de Carrières. Ce ne sont pas juste des mots, ce sont des Résonances qui vous donnent un bonus en jeu.

LA RÈGLE DE LA RÉSONANCE

Si vous tentez une action liée à l'un de vos métiers, dites-le au MJ !

La Mécanique : «En tant que [Métier], je sais comment [Action].»

→ Résultat : Vous gagnez un AVANTAGE sur votre test (2D10, gardez le plus petit).

L'EXEMPLE DE TRISHA

Trisha n'est pas seulement Chasseuse de Primes. Regardez son passé :

Enfance : Voleuse. → Elle doit crocheter une porte ? Avantage.

Adolescence & Jeune Adulte : Caravanière. → Elle doit évaluer le prix d'une marchandise ? Avantage.

Adulte : Chasseuse de Primes. → Elle doit traquer une cible ? Avantage.

CARRIÈRES & ÉVEIL DU VRILL

Certains métiers sont spéciaux. C'est notamment le cas du métier d'Arcaniste d'Eiwoh, ce qui lui a permis d'éveiller son Vrill. C'est ce passé qui lui donne accès aux Arts (Shura et Sindrill).

6 L'ÉQUIPEMENT : PLUS QUE DE L'ACIER

Dans Avantis.World, votre équipement raconte votre histoire. Vous ne trouverez pas de simple «Épée longue +1». Vous trouverez une lame Tranchante et Rapide. Ce sont les **Propriétés** qui définissent la puissance d'un objet.

COMMENT LIRE SON ÉQUIPEMENT ?

Arme de Préférence (Qualité 2) : Votre arme signature, celle qui ne vous quitte jamais. Elle possède 2 Propriétés voir 3 pour Eiwoh..

Protection (Qualité 1) : Des objets fiables avec 1 Propriété

LE PAQUETAGE DES HÉROS

Voici ce que vos héros portent au début de l'aventure :

TRISHA (Chasseuse de Primes)

- Rapière «Épine» : Dégâts +1, Perforant.
- Cracheur des Anciens : Précis. (Arme à distance rare).
- Tenue du Voltigeur : Réflexe +1.

EIWOH (Arcaniste - Guérisseuse)

- Hallebarde Rétractable "Dernier soupir" : Dégâts +1, Allonge. (Note : Elle confère aussi Vigueur +1 pour la parade).
- Tenue de l'Ordre de Sileth : Contrôle +1 (Bonus pour l'Arcane de Contrôle).

AKY (Moine Guerrier)

- Bô de Byblos "Courroux du Titan" : Dégâts +1, Vigueur +1. (Bâton de combat).
- Tenue du Mur Inébranlable : Vigueur +1.

JILADAR (Noble Rôdeur)

- Khopesh "Lame de runes" : Dégâts +2. (Lame courbe de très haute qualité).
- Khopesh secondaire : Standard.
- Tenue de la Maison Celeblastir : Confortable, Magnétisme +1.

LEXIQUE DES PROPRIÉTÉS (RÉFÉRENCE RAPIDE)

Voici les effets des propriétés que vous possédez ou que vous pourriez trouver durant le scénario d'initiation.



| PROPRIÉTÉ | EFFET EN JEU |
|---------------|---|
| Allonge | L'arme est longue (lance, hallebarde). Elle ignore 1 point de la défense Esquive de l'adversaire. |
| Confortable | L'équipement est parfaitement ajusté. Vous gagnez +1 à vos tests de Régénération (réécupération de Vrill). |
| Contrôle +X | Un vêtement ajoute +X à votre Aptitude Contrôle (Arcanes). |
| Dégâts +X | L'arme est brutale ou bien forgée. Vous ajoutez +X directement à votre Niveau de Maîtrise lors de l'attaque. |
| Impact | Si vous infligez des dégâts, l'ennemi fait un test de Chance. S'il fait 8 ou plus, il est Étourdi (perd ses actions et réactions jusqu'au début de son prochain tour (ne peut pas se défendre). |
| Magnétisme +X | Vêtement ajoute +X à votre Aptitude Magnétisme (pour influencer subtilement). |
| Perforant | Conçue pour percer (estoc). Si la cible utilise la défense Encassee (Constitution), cette défense est ignorée. |
| Précis | Arme équilibrée. Pour faire une Attaque Ciblée (viser un bras, une jambe...), il vous suffit d'une Marge de 3 (au lieu de 4 habituellement). |
| Rapide | Permet de réagir plus rapidement. Lancez 2D10 pour votre Initiative au lieu d'un 1D10 et gardez la valeur la plus élevée. |
| Réflexe +X | Armure légère qui ne gêne pas. Ajoute +X à votre Aptitude Réflexe (augmente votre Esquive). |
| Tranchant | Lame affûtée. Si vous blessez une cible sensible (chair), elle subit l'état Saignement (-2 PVE/tour). |
| Vigueur +X | L'objet aide à parer. Ajoute +X à votre Aptitude Vigueur (augmente votre Parade). |

• **Votre Réserve de Départ :** Chaque héros commence l'aventure avec 2 PM.

• **Exception :** Eiwoh, grâce à son trait Bonne étoile, commence avec 4 PM.

COMMENT EN GAGNER ?

Le MJ vous attribue des PM (souvent 1 ou 2) à la fin d'une scène ou d'une session pour :

• **L'Héroïsme :** Avoir accompli une mission ou une étape cruciale .

• **Le Roleplay :** Avoir joué son personnage de manière intense, touchante ou fidèle à ses traits (même si cela vous a mis en danger !) .

• **L'Action :** Avoir réussi une action exceptionnelle ou mémorable .

«BRÛLER» SES POINTS

Vous pouvez dépenser vos PM à tout moment pour obtenir un effet immédiat. Ne les gardez pas trop précieusement, ils sont faits pour vous sauver la vie !

| COÛT | EFFET IMMÉDIAT |
|------|---|
| 1 PM | Récupérez immédiatement 1 PVE ou 1 PVI . |
| 2 PM | Gagnez un Avantage temporaire sur votre prochain test . |
| 3 PM | Ajoutez +1 permanent dans une Aptitude de Méridien (ex: passer de +1 à +2 en Force) . |
| 4 PM | Réussissez automatiquement un test simple (Marge 0) sans lancer de dé . |
| 5 PM | Relancez un dé (le vôtre, celui d'un allié ou d'un ennemi) . |
| 6 PM | Piochez une nouvelle carte Atout (Max 3 en main) . |

Note : Les coûts plus élevés (7 à 10 PM) servent à acquérir de nouveaux Traits, éviter la mort ou augmenter vos Méridiens. Ils sont réservés aux campagnes longues.

8 LES OBJECTIFS : LE MOTEUR DE L'AVENTURE

Un héros sans but n'est qu'un vagabond. Vos

Objectifs définissent ce qui pousse votre personnage à se lever le matin et à risquer sa vie. Ils sont votre boussole narrative.

Pourquoi avoir un But ? Quand vous faites un pas significatif vers votre objectif, ou quand vous l'accomplissez, le MJ vous récompense avec des Points de Maîtrise (PM), de la Réputation ou des Avantages .

9 LES ATOUTS : L'AS DANS LA MANCHE

Les Atouts sont des coups du sort, des éclairs de génie ou des coups de chance incroyables. Ce sont des pouvoirs à usage unique qui permettent de briser les règles du jeu.

Chaque héros commence l'aventure avec 1 Atout.

- Quitte ou double (Trisha)** : Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les pertes de PVI et PVE infligées (aux héros comme aux ennemis) sont doublées. Supprimez cet Atout au début de votre prochain tour.
- À vaincre sans péril...(Eiwoh)** : Lorsque vous effectuez un test de combat, vous pouvez transformer le résultat de votre dé en une Prouesse. Si votre héros terrasse sa cible avec cette action, conservez cet Atout. Sinon, supprimez-le à la fin de votre tour.

Mémoire sans faille (Aky) : Vous pouvez vous rappeler parfaitement d'un détail crucial vu ou entendu par le passé, même si vous, le joueur, l'avez oublié. Demandez une information précise au MJ. Supprimez immédiatement cet Atout.

Motiver les troupes (Jiladar) : Par un discours inspirant, vous retirez les effets de stress mental de vos alliés. Jusqu'au début de votre prochain tour, tous vos alliés (sauf votre héros) bénéficient d'un Avantage à leur prochain test. Supprimez immédiatement cet Atout.

LES ARTS DU VRILL

Dans Avantis.World beaucoup de héros peuvent pratiquer les Arcanes, une forme de «magie». C'est le cas d'Eiwoh et Aky. Voir le chapitre dédié pour plus d'informations.



*Vous pouvez télécharger et imprimer les cartes Atouts sur le site www.avantis.world
(illustrations utilisant l'intelligence artificielle)*

LE SYSTÈME DE TEST

LES TESTS : FORCER LE DESTIN

Quand l'issue d'une action est incertaine, on lance les dés.

1D10 ≤ Niveau de Maîtrise (Méridien + Aptitude)

Comment lire le résultat ? C'est la Marge (différence entre votre niveau et le dé) qui compte. Plus le dé est bas, mieux c'est !

| RÉSULTAT DU D10 | MARGE | INTERPRÉTATION |
|-----------------|------------|---|
| 1 | Prouesse ! | Réussite Critique. Relancez le dé et ajoutez la nouvelle marge au total ! Action spectaculaire. |
| < Niveau | Marge 0-3 | Réussite. 0 = De justesse 3 = Brillante. |
| < Niveau | Échec | L'action rate. Conséquences narratives. |
| < Niveau | Maladresse | Échec Critique. Une complication survient (chute, objet cassé, alerte donnée...). |

BRÛLER DU VRILL

C'est le coup de pouce héroïque. Avant de lancer, vous pouvez dépenser des PV (PVI ou PVE selon l'action) pour augmenter votre Niveau de Maîtrise.

Exemple : Trisha (Niveau 6) veut absolument réussir. Elle brûle 3 PVE. Son niveau passe à 9. Elle est presque sûre de réussir, mais elle s'épuise.

AVANTAGE & DÉSAVANTAGE

- **Avantage** : Lancez 2D10, gardez le MEILLEUR (le plus bas).
- **Désavantage** : Lancez 2D10, gardez le PIRE (le plus haut).



LE COMBAT : L'ART DE LA GUERRE

Un combat se découpe en tours. Il n'y a pas d'ordre d'initiative rigide : c'est une narration partagée. Les joueurs et le MJ alternent les actions de manière logique.

En cas de doute : Faites un test de Mouvement + Réflexe. Le plus haut commence.

À VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ FAIRE

- **Une Action Gratuite** : Se déplacer (10-15m), parler, observer.
- **Une Action Principale** : Attaquer, Utiliser le Vrill, Utiliser un objet.

Vous pouvez faire 2 Actions, mais avec un Désavantage sur les deux.

L'ATTaque (LE JOUEUR)

Faites un Test de Maîtrise (ex: Puissance + Force).

Réussite : Votre Marge de réussite est votre potentiel de dégâts.

LA DÉFENSE (LA CIBLE)

La cible oppose une valeur de défense :

- **Défense Passive (Fixe)** : Valeur inscrite sur la fiche $[(\text{Méridien} + \text{Aptitude})/3]$. C'est la norme pour les sbires et autres adversaires faibles.
- **Défense Active (Jet de dé)** : La cible fait un test (ex: Mouvement + Réflexe). Sa Marge devient sa défense. Attention : Utiliser une défense active peut vous exposer en cas d'échec !

LES DÉGÂTS

Dégâts = {Marge de Réussite} - {Défense (Passive ou Marge Active)}

- La différence est soustraite aux PVE (attaque physique) ou PVI (attaque mentale) de la cible.
- **Réserve** : Si vous touchez mais ne faites pas de dégâts (Marge Réussite < Défense), votre marge est mise en Réserve. Vous (ou un allié) pourrez l'ajouter jusqu'à la fin de votre prochain tour!

LE CRITIQUE (BLESSURE)

Si vos dégâts finaux sont de 4 ou plus, vous infligez une Blessure Localisée (Bras cassé, étourdissement, saignement, perte d'arme, chute...).

SANTÉ ET SOINS

BLESSURES ET RÉCUPÉRATION

L'État d'Incapacité Si PVE ou PVI tombe à 0 : Vous êtes hors de combat (Inconscient ou Catatonique).

- Vous avez 3 tours pour être soigné ou réussir un test de Domination + Volonté (Marge 3+).
- Sinon, la mort survient à -10 PV.

SE SOIGNER

- **Soin Rapide (Action)** : Potion, Premiers soins (Vitalité + Adaptation) ou Arcane de Soin. Récupération progressive sur 20 min. Il n'est donc pas possible de se soigner en continu.
- **Repos Court (1h)** : Test de Vitalité + Régénération. La marge est récupérée et répartie entre les PVI et les PVE.
- **Repos Long (Nuit)** : Récupération automatique égale à votre score de Vitalité + Régénération dans vos PVI et PVE, sans dépasser leur valeur maximale.

LE STRESS ET LA TENSION

Quand vous perdez des PVI (mental) ou affrontez une horreur, votre esprit vacille.

Test de Stress (Si PVI < Moitié)

Lancez 1D10 si vous subissez un choc mental alors que vous êtes déjà affaibli.

Tableau simplifié de la gestion du stress :

| DIO | EFFET IMMÉDIAT (DURÉE : 1 SCÈNE) |
|-----|--|
| 1-2 | Adrénaline : Positif ! Vous gagnez un Avantage sur vos actions physiques par réflexe de survie. |
| 3-4 | Vigilance : Positif ! Vos sens sont en alerte. Avantage en Perception et Réflexe. |
| 5-6 | Fuir : Négatif. La panique vous gagne. Vous devez utiliser votre prochaine action pour vous éloigner du danger. |
| 7-8 | Hébété : Négatif. Le choc vous sidère. Vous ne pouvez plus faire d'actions complexes ni parler clairement. |
| 9 | Phobie : Négatif. Vous développez une peur irrationnelle de la source du stress (feu, monstre...). Désavantage en sa présence. |
| 10 | Paranoïa : Critique ! Tout le monde est un ennemi. Au début de votre tour, lancez un dé de chance, Si c'est pair, vous attaquez une cible aléatoirement, si c'est impair vous fuyez. |



LES ARCANES : MAÎTRISER LE VRILL

Certains héros, comme Eiwoh et Aky, ont éveillé leur esprit à la magie du Vrill. Ils ne se contentent pas de subir le monde, ils le plient à leur volonté. Il faudrait presque voir cela comme la Force dans Starwars ou le Chi, Qi ou Prana et non pas comme une forme de "magie" en tant que telle.

QUI PEUT UTILISER LES ARCANES ?

Seuls les personnages ayant une carrière permettant d'éveiller son Vrill via un mentor et un apprentissage spécifique (ex:Arcaniste) peuvent utiliser les 7 Arcanes.

LES 5 ARTS DU VRILL

L'usage du Vrill est codifié par 5 philosophies. Votre héros est généralement initié à un ou deux de ces Arts.

| SHURA | |
|------------------------|---|
| Méridien & Philosophie | Domination. Pouvoir sans limite, ambition. |
| Spécialité | Contrôle mental, attaques destructrices. |

| SINDRILL | |
|------------------------|------------------------------------|
| Méridien & Philosophie | Savoir. Altruisme, calme, soin. |
| Spécialité | Guérison, protection, boucliers. |

| RYDAN | |
|------------------------|--|
| Méridien & Philosophie | (Puissance + Savoir)/2 Justice, ordre, structure. |
| Spécialité | Renforcement physique, défense martiale. |

| MOKU | |
|------------------------|--|
| Méridien & Philosophie | Expression. Harmonie, nature. |
| Spécialité | Symbiose animale, manipulation des éléments. |

| BLISS | |
|------------------------|---|
| Méridien & Philosophie | (Mouvement + Expression)/2 Chaos, mouvement. |
| Spécialité | Vitesse surnaturelle, imprévisibilité. |

LES POUVOIRS DE VOS HÉROS

La magie du Vrill permet de créer librement ses "sorts" à tout moment et avec une liberté infinie, toutefois, dans le cadre de ce kit d'initiation, Eiwoh et Aky dispose de techniques définies mais il est totalement possible d'ajouter de nouvelles techniques en se basant sur les règles officielles.

Voici les techniques que Eiwoh et Aky maîtrisent dès le début de l'aventure.

EIWOH (ARTS SHURA & SINDRILL)

- **Influencer l'esprit.** Elle peut imposer une émotion (peur, calme) ou une illusion brève à une cible pendant 10 minutes, à trois cibles simultanément.

Test : Shura + Contrôle.

Le MJ fixe une difficulté (Marge de réussite) en lien avec la résistance mentale de la cible.

Exemple : Eiwoh a 5 en Domination et +1 en Contrôle, elle a donc un niveau de maîtrise de 6. Elle fait 4 à son dé (1D10), elle a donc une Marge de réussite de 2. Comme pour n'importe quel test de maîtrise, Eiwoh pouvait puiser dans son Vrill (PVI) pour augmenter son niveau de maîtrise (avant de faire son lancer de dé.) Si le niveau de difficulté fixé par le MJ est de 2 ou moins, elle prend le contrôle de la cible.

- **Soin physique.** Elle appose ses mains et accélère la régénération cellulaire de la cible

Test : Sindrill + Concentration.

La Marge de réussite définit le nombre de PVE régénéré (prend 20 minutes).

- **Bouclier.** Elle peut créer une barrière d'énergie pour se protéger.

Test : Sindrill + Distorsion.

La Marge de réussite définit le bonus en Défense (Encas) qui agit pendant 10 minutes.

- **Projectile.** Elle peut créer une onde de choc.

Test : Shura + Distorsion.

La Marge de réussite définit les dégâts infligés au PVE de l'adversaire. L'adversaire ne peut pas Esquiver. La cible ne peut pas être à plus de 30 mètres. Eiwoh peut utiliser cette technique pour bouger et projeter un objet de la même manière.

AKY (ARTS RYDAN & SINDRILL)

- **Régénération.** Aky appose ses mains et aide à la régénération du Vrill (PVI ou PVE) d'un allié ou de lui-même.

Test : Sindrill + Concentration.

La Marge de réussite définit le nombre de PVI/PVE régénéré (prend 20 minutes).

- **Renforcement Martial.** Il canalise le Vrill pour durcir sa peau ou frapper plus fort.

Test : Rydan + Concentration.

La Marge de réussite définit le bonus sur ses tests physiques pour la scène (10 minutes).

Note : Les effets positifs ne sont pas cumulatifs, il faut attendre la fin d'un effet pour profiter d'un nouvel effet.

- **Pas Léger.** Il peut courir sur un mur, sauter une distance impossible ou amortir une chute.

Test : Rydan + Éther.

Le niveau de difficulté (ND) est fixé par le MJ. Si la Marge de réussite est supérieure ou égale, le test est réussi.

COMMENT LANCER UN SORT

Lancer un sort est un Test de Maîtrise comme les autres.

- **Annoncez l'Effet :** «Je veux soigner Trisha» ou «Je veux projeter ce rocher».

• **Dépensez le Coût (Optionnel) :** Vous pouvez brûler des PVI pour augmenter votre score (1 PVI = +1 au niveau de maîtrise). C'est souvent nécessaire pour réussir des actions puissantes !

- **Faites le Test :** Lancez 1D10 sous votre score (Art + Aptitude d'Arcane).

• Appliquez le Résultat :

Marge 0-1 : Effet mineur.

Marge 2-3 : Effet notable.

Marge 4+ : Effet majeur.

- **Les Limites :** Un novice ne peut pas soulever une montagne.

- Pour une liberté infinie, lire le chapitre dédié aux Arcanes dans le livre des règles.



«Projection astrale» réalisée via l'Arcane Voile



«*Pas Léger*» réalisé via l'*Arcane Éther*

L'EXPLORATION : SURVIVRE À KHORA

Dans Avantis, le voyage n'est pas une ellipse. C'est une aventure à part entière. Le système d'exploration utilise la **Destinée** associée à une **fleur de navigation**.

La Destinée est un système de génération d'événement combinant de nombreuses tables et lancer de dés. Elle permet de compléter une fleur de navigation (Hex flower) rendant le monde d'Avantis totalement unique à chaque partie.

Dans un souci de simplification, nous avons créé pour le kit d'initiation une Fleur de Navigation représentant la région de Bransac et ses alentours mais il est totalement possible de l'associer au système de Destinée présent dans le livre des règles.



COMMENT ÇA MARCHE ?

Le groupe est représenté par un pion (ou un jeton) placé au centre de la Fleur au début du voyage. Chaque tour de jeu représente environ une demi-journée de marche.

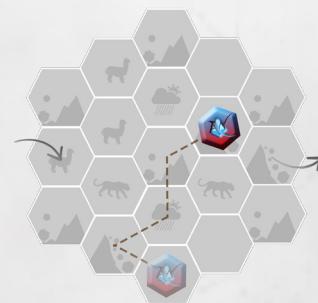
- Lancez 1D10 :** Le résultat du dé indique la Direction vers laquelle vous vous déplacez sur l'hexagone (suivez les flèches ou les numéros sur le schéma).
- Analysez le Résultat :** Une fois sur la nouvelle case, regardez le chiffre de votre dé :

PAIR (Positif) : La situation est à votre avantage. Le temps est beau, l'animal est calme, le terrain est praticable.

IMPAIR (Négatif) : La situation se complique. Tempête, animal agressif, éboulement, embuscade.

- Résolvez l'Icône :** L'hexagone sur lequel vous atterrissez possède une icône. C'est elle qui dicte la scène :

| | | |
|-----|----|-----|
| 3-4 | 5 | 6-7 |
| 1-2 | 10 | 8-9 |



La région autour de Bransac est un mélange de forêts claires, de hautes herbes et de ruisseaux traîtres. Ce n'est pas l'enfer vert de la jungle profonde, mais il est facile de s'y perdre, de tourner en rond ou de s'embourber.

| RÉSULTAT PAIR | RÉSULTAT IMPAIR |
|---|---|
| Chute d'eau, ressources matérielles, ressources naturelles, rivière calme. | Brouillard, construction vétustes, feu, ravin caché, spores, végétation très dense. |
| Vous repérez le prédateur avant qu'il ne vous voie. (loup, chiens sauvages, brigands occupés). | La bête surgit des hautes herbes ou tombe d'un arbre ou embuscade de brigands. |
| Animal neutre, PNJ quête, PNJ travailleur itinérant. Spectacle de Nature. Un troupeau d'herbivores. | Animal craintif, PNJ agressé, Défense de Territoire. |
| Éclaircie. Le soleil perce la canopée. La lumière est magnifique et sèche vos vêtements. | Averse Soudaine. Une pluie tropicale dense. La visibilité est nulle, le sol devient glissant. |
| Abri de fortune, canyon, clairière, côte, hautes herbes, marais, plaine, source d'eau, terrain accidenté, vallée étroite, vestige des Anciens, vestige précolombien, village, zone fertile. | |

LE BIVOUAC

Pour survivre, il faut s'arrêter.

- **Sécuriser le Camp :** Un test de Savoir + Survie ou Vitalité + Adaptation est nécessaire pour trouver un abri sûr.
- **Si le test rate :** Le repos est de mauvaise qualité (pas de récupération de PVE/PVI) ou le camp est attaqué durant la nuit.

ENCART : LE COÛT DE LA VIE À AVANTIS

Pour vous donner une idée de la valeur du Sol (la monnaie commune), voici quelques prix courants à Bransac.

| À L'AUBERGE & TAVERNE | PRIX |
|-----------------------------------|------|
| Une Pinte de Bière / Alcool doux | 0,5 |
| Un Repas chaud | 6 |
| Une Nuit à l'Auberge (lit simple) | 10 |
| Une Bouteille d'Alcool fort | 3 |
| Rations de voyage (1 jour) | 5 |

| SERVICES & TRANSPORTS | PRIX |
|--------------------------------------|-------|
| Traversée en bac / bateau (court) | 2-5 |
| Location de monture (par jour) | 20 |
| Salaire journalier moyen (référence) | 12 |
| Pot-de-vin pour un garde (conseillé) | 10-50 |



BESTIAIRE - LES TERRES SAUVAGES

Khora est belle, mais elle a des dents. Depuis la chute de l'humanité il y a trois millénaires, la nature a repris ses droits. La faune s'inspire de l'ancienne Amérique du Sud, mûtinée de mutations dues aux radiations et à l'absence de l'Homme.

LES COMPAGNONS DE ROUTE

L'ALPAGA & LE LAMA

L'âme des villages. Ils fournissent laine, viande et transport. L'Alpaga est docile et attachant, souvent un animal de compagnie.

| ALPAGA & LAMA | | RANG 2-3 | | |
|---------------|-----|--|-----|--|
| Méridiens | | Dom.1 - Sav.1 - Exp.2 Pui.3 - Mou.2 - Vit.3 | | |
| PVI / PVE | 4/8 | Défense | 0/1 | |
| Butin | | Laine, Viande comestible | | |

LE NANDOU VÉLOCE

Une grande autruche taillée pour la course (90 km/h). La monture préférée des messagers pressés.

| NANDOU VÉLOCE | | RANG 1-3 | | |
|---------------|-----|--|-----|--|
| Méridiens | | Dom.2 - Sav.1 - Exp.1 Pui.1 - Mou.5 - Vit.2 | | |
| PVI / PVE | 4/8 | Défense | 0/1 | |
| Compétence | | Vitesse de pointe de 90 km/h, 30 à 40 km/h sur la durée. | | |

LE CHEVAL

Et bien entendu le cheval, le compagnon indispensable pour tout aventurier. Il permet de se déplacer rapidement dans les steppes et facilite le transport des denrées.

| CHEVAL | | RANG 1-6 | | |
|------------|------|--|-----|--|
| Méridiens | | Dom.2 - Sav.2 - Exp.2 Pui.3 - Mou.4 - Vit.3 | | |
| PVI / PVE | 6/10 | Défense | 0/1 | |
| Compétence | | Cabrage défensif : Lorsqu'il est acculé, il peut se dresser sur ses pattes arrière et frapper avec ses sabots avant. | | |

LES PRÉDATEURS NATURELS

LE FEONN

Le seigneur de la forêt et des grandes étendues. Un félin immense aux longs poils, utilisé comme monture par les Gardiens.

Note : Bien que domestiqué, il reste fier. Il n'obéit qu'à ceux qui respecte.

| FEONN | | RANG 2-8 | |
|------------|------|---|-----|
| Méridiens | | Dom.3 - Sav.2 - Exp.3 Pui.7 - Mou.4 - Vit.3 | |
| PVI / PVE | 8/14 | Défense | 1/1 |
| Butin | | Fourrure délicate, Grande griffe. | |
| Compétence | | Rugissement intimidant : Peut effrayer ses ennemis ou attirer d'autres feonn en criant. | |

LE JAGUAR

Le roi de la jungle. Symbole de puissance, il attaque par surprise depuis les arbres.

| JAGUAR | | RANG 2-6 | |
|------------|------|---|-----|
| Méridiens | | Dom.3 - Sav.1 - Exp.2 Pui.4 - Mou.6 - Vit.3 | |
| PVI / PVE | 6/13 | Défense | 1/2 |
| Butin | | Croc de jaguar, Fourrure délicate | |
| Compétence | | Chasseur nocturne : Il voit parfaitement dans l'obscurité et devient plus redoutable de nuit. | |

LE LOUP & LE WARG

Les maîtres de la meute. Le Loup est un chasseur coordonné. Le Warg est sa version mutante, plus grande (taille d'un poney) et plus agressive, parfois utilisée comme monture de guerre.

| LOUP & WARG | | RANG 1-5 | |
|-------------|-----|--|-----|
| Méridiens | | Dom.3 - Con.1 - Com.4 Pui.2 - Mou.4 - Vit.2 | |
| PVI / PVE | 8/8 | Défense | 1/1 |
| Butin | | Fourrure épaisse | |
| Compétence | | Hurlement de ralliement : Peut appeler d'autres loups à l'aide en cas de danger. | |

LE CAÏMAN & CROCODILE

Le danger des eaux dormantes. Du petit Caïman au gigantesque «Mâche-Fer», ils attendent que vous traversiez la rivière.

| CAÏMAN & CROCODILE | | RANG 2-6 | |
|--------------------|--|------------|-----|
| Méridiens | Dom.3 - Sav.1 - Exp.1 Pui.6 - Mou.2 - Vit.4 | | |
| PVI / PVE | 5/12 | Défense | 1/1 |
| Butin | | Cuir épais | |

LES NUISIBLES & VERMINES**LE VERS-LÉZARD**

Une horreur visqueuse des marécages, grande comme un cheval, qui projette une sécrétion très acide.

| VERS-LÉZARD | | RANG 3-6 | |
|-------------|--|----------------------------------|-----|
| Méridiens | Dom.1 - Sav.2 - Exp.1 Pui.5 - Mou.1 - Vit.9 | | |
| PVI / PVE | 4/15 | Défense | 1/3 |
| Butin | | Poche d'acide | |
| Compétence | | Insensible aux armes tranchantes | |

WALLA PUKA (FOURMIS DE SANG)

Elles n'attaquent jamais seules. Une nuée vorace qui dévore tout sur son passage.

| WALLA PUKA (LA NUÉE) | | RANG 4 | |
|----------------------|------|--|-----|
| PVI / PVE | -/15 | Défense | 0/0 |
| Compétence | | <ul style="list-style-type: none"> Insensible aux armes perforantes et tranchantes Dégâts : -1PVE par tour à quiconque est dans la zone. | |

LES SHRANKS**LE SBIRE SHRANK**

Chétif, bossu. Il attaque en groupe, hurlant à la mort.

| SBIRE SHRANK | | RANG 1-2 | |
|--------------|--|----------|-----|
| Méridiens | Dom.1 - Sav.1 - Exp.1 Pui.2 - Mou.3 - Vit.1 | | |
| PVI / PVE | 3/6 | Défense | 0/1 |

LE CHEF DE MEUTE SHRANK

Plus grand, plus musclé, souvent muté (bras supplémentaire, peau écailleuse). Il dirige par la peur.

| CHEF DE MEUTE SHRANK | | RANG 4-7 | |
|----------------------|--|--|-----|
| Méridiens | Dom.4 - Sav.2 - Exp.1 Pui.7 - Mou.3 - Vit.4 | | |
| PVI / PVE | 7/14 | Défense | 1/1 |
| Compétence | | Hurlement (Fait faire un test de Stress à tous les héros). | |

LES HUMAINS**LE SBIRE (LA CHAIR À CANON)**

Bandit de grand chemin, milicien peureux, sectateur fanatique de base. Il n'est dangereux qu'en groupe. Seul, il est lâche et imprécis.

| SBIRE | | RANG 1-2 | |
|-----------|--|--------------------------------|-----|
| Méridiens | Dom.1 - Sav.1 - Exp.1 Pui.2 - Mou.3 - Vit.1 | | |
| PVI / PVE | 3/6 | Défense | 0/1 |
| Butin | | 5-10 Sols, équipements simples | |

LE VÉTÉRAN

Mercenaire, soldat d'élite, garde du corps, chasseur expérimenté. Il sait se battre, porte une armure correcte et ne panique pas. Il utilise des manœuvres de combat.

| VÉTÉRAN | | RANG 3-6 | |
|-----------|--|---|-----|
| Méridiens | Dom.2 - Sav.3 - Exp.3 Pui.4 - Mou.6 - Vit.4 | | |
| PVI / PVE | 8/14 | Défense | 1/2 |
| Butin | | 10-30 Sols, un équipement de qualité 1. | |

LE LIEUTENANT

Chef de gang, Capitaine de la garde, Grand Prêtre. Un adversaire redoutable, souvent mieux équipé (Pierre de Vrill ou Arme de qualité). Il commande aux autres.

| LIEUTENANT | | RANG 6-8 | |
|------------|--|---|-----|
| Méridiens | Dom.1 - Sav.1 - Exp.2 Pui.3 - Mou.2 - Vit.3 | | |
| PVI / PVE | 4/8 | Défense | 1/1 |
| Butin | | 100 Sols, un équipement de qualité 2/3. | |
| Compétence | | <ul style="list-style-type: none"> Soit donne un Avantage à un allié par tour. Soit peut lancer un Arcane avec une Maîtrise de 7. | |

L'INDISPENSABLE DU JOUEUR

LE SYSTÈME DE JEU

Test de Maîtrise : 1D10 ≤ (Méridien + Aptitude)

Marge : (Niveau de Maîtrise) - (Résultat du Dé).
Plus le dé est bas, mieux c'est.

- Marge 0 : Réussite simple («Oui»).
- Marge 2-3 : Réussite classe («Oui et...»).
- Marge 4+ : Critique / Blessure («Oui et BOUM»).

1 Naturel : Prouesse (Relance + Ajoute).

10 Naturel : Maladresse (Échec + Catastrophe).

LE VRILL (SANTÉ)

PVE (Physique) / PVI (Mental).

Brûler du Vrill : Avant un jet, dépensez X PVI/PVE pour gagner +X au niveau de maîtrise.

0 PV : Incapacité (Hors de combat).

| MÉRIDIENS | APTITUDES |
|-----------|---|
| PIUSSANCE | Force, Intimidation, Magnétisme, Vigueur. |
| MOUVEMENT | Agilité, Coordination, Finesse, Réflexe. |
| VITALITÉ | Adaptation, Constitution, Régénération, Résistance. |

LE COMBAT

Tour : 1 Mouvement + 1 Action Principale.

Attaque : Test de Maîtrise

(Puissance + Force ou Mouvement + Finesse).

Défense :

- Passive : Valeur fixe (voir fiche du héros).
- Active : Test (ex: Mouv. + Réflexe).

MÉRIDIENS & VRILL

| MÉRIDIENS | APTITUDES |
|------------|--|
| DOMINATION | Commandement, Logique, Ruse, Volonté. |
| SAVOIR | Érudition, Expertise, Perception, Sagesse. |
| EXPRESSION | Créativité, Empathie, Intuition, Persuasion. |

Dégâts : (Marge Attaque) - (Défense).

Réserve : Si on touche mais Marge < Défense.

La marge est gardée pour le prochain tour ou donné à un allié (+X).

LES ÉTATS

Avantage : 2D10, garder le meilleur (le plus bas).

Désavantage : 2D10, garder le pire (le plus haut).



L'INDISPENSABLE DU MJ

LES DIFFICULTÉS (MARGE)

| MARGE | NIVEAU DE DIFFICULTÉ | RÉSULTAT NARRATIF |
|-------|----------------------|--|
| 0 | Normal | Réussite simple, résultat attendu, sans bonus. |
| 1 | Difficile | Réussite significative, résultat fiable. |
| 2-3 | Très difficile | Réussite remarquable. Gain narratif. |
| 4+ | Épique | Réussite critique → action spectaculaire, dégâts localisés |

IMPROVISATION DES ARCANES (LIMITES)

Pour arbitrer les sorts d'Eiwoh et Aky. Ils possèdent un niveau d'Art Sindril de 7, Eiwoh dispose d'un niveau en Shura de 5 et Aky d'un niveau en Rydan de 6. En acceptant un Désavantage sur leur test, ils peuvent choisir les notions supérieures le temps d'un test.

| NIVEAU D'ART | CIBLE | ZONE D'EFFET | VOLUME À DÉPLACER | DURÉE | DISTANCE |
|--------------|---------------|--------------|---------------------|------------|------------|
| 5 | Max 3 cibles | 3 mètres | <400 kg - Cheval | 10 minutes | 30 mètres |
| 6 | Max 5 cibles | 5 mètres | <1 T - Bloc roche | 1 heure | 50 mètres |
| 7 | Max 8 cibles | 8 mètres | <2 T - Arbre entier | ½ journée | 100 mètres |
| 8 | Max 15 cibles | 15 mètres | <10 T - Baleine | 1 journée | 300 mètres |

LE TEST D'OPPOSITION

L'attaquant fait un Test de Maîtrise. Le défenseur oppose

- soit sa Défense Passive (Méridien + Aptitude) / 3,
- soit un Test de Maîtrise en défense.

Dégâts = Marge de l'attaquant - Marge du défenseur (si positive).





SCÉNARIO : LA NAISSANCE D'UN CLAN

Avant de commencer l'aventure, chaque joueur choisit un héros pré-tiré (ou en crée un). Chaque joueur doit posséder une paire de dé à dix faces ou un dé à cent faces. Le MJ et les joueurs peuvent aussi utiliser entre autres le système présent dans let's role.

<https://lets-role.com/system/avantisworld-14012>

L'UNIVERS

Nous sommes sur les terres de Khora, en l'an 508 de la Nouvelle Ère. Cette terre portait autrefois le nom du Pérou. Du désert de Nazca aux vastes forêts d'Amazonie, de Sombreterre aux montagnes des Andes, la nature luxuriante a repris ses droits là où le béton régnait autrefois. Les arcs et les épées ont remplacé les fusils et les bombes.

Au fil des siècles, les survivants ont appris à utiliser le Vrill, une énergie autrefois connue sous le nom de Chi, Ki ou encore Chakra. Ils ont éveillé deux nouveaux sens, le sixième et le septième, semblables à la télékinésie et la télépathie, développant ainsi leurs capacités cérébrales. C'est dans ce monde que vos héros s'apprêtent à vivre des aventures palpitantes. Un monde à reconquérir, où les animaux sont dangereux et sauvages et où l'avidité de l'Homme l'est encore plus.

Il y a 170 ans, une grande guerre éclata entre les deux plus puissantes cités des terres connues : Orus, la cité sacrée et capitale du royaume d'Aletria, et Estandre, la cité technologique régnant sur les provinces de Rougerive. Bien qu'Orus ait remporté la victoire, elle ne parvint pas à anéantir totalement son adversaire. Estandre, loin d'être brisée, se retira dans l'ombre, attendant patiemment l'heure de sa revanche. Ce conflit, bien qu'important, n'était qu'un chapitre parmi d'autres dans une rivalité ancestrale, et un nouveau chapitre est en train d'être écrit.

SUIVEZ LE GUIDE

Chaque quête est composée de plusieurs encarts de couleurs permettant une identification rapide



: Il s'agit d'un encart qui propose d'utiliser la Hex flower (fleur de navigation).



: Il s'agit d'un encart pouvant être directement lu aux joueurs



: Si un joueur décide de faire une action demandant un test de méridien.



: Informations réservées uniquement au MJ.



: Indique une nouvelle quête d'aventure. Il existe deux types de quêtes d'aventure : les quêtes principales en rouge et les quêtes secondaires en bleu.



: Indique une quête liée à un métier ou un divertissement.



: Indique une quête liée à un contrat

Avis sur Trisha : Attachante serait le meilleur qualificatif pour Trisha. Le joueur est libre de la jouer comme il veut et sa polyvalence en fait une héroïne très agréable à jouer. Elle n'est toutefois pas faite pour des joueurs introvertis.

Avis sur Eiwoh : Cette héroïne est difficile à jouer car Eiwoh est torturé sur le fait d'utiliser la puissance de l'Art Shura ou les bienfaits de l'Art Sindrill. Il revient au joueur de déterminer la voie à prendre. Le joueur devra s'investir afin d'apprendre les arcanes. De plus Eiwoh est une héroïne fragile et il est donc important de bien réfléchir avant chaque combat.

Avis sur Aky : Idéal pour tout joueur voulant jouer un moine guerrier aussi puissant qu'un Shaolin ou un Jedi. Il est très résistant, cultivé et sage. Le joueur devra toutefois apprendre les bases de la religion Sol Hag et l'utilisation de base des Arcanes pour jouer parfaitement le héros.

Avis sur Jiladar : Jiladar est un héros facile à jouer. Bon dans tous les domaines, il sera un héros très utile pour tout ce qui touche le pistage, l'enquête et le combat à distance mais aussi tout ce qui touche à la diplomatie et à la haute société.

INTRODUCTION

Ce scénario d'initiation sert de prologue à la campagne «*La Guerre Fratricide*». Il est conçu pour familiariser les joueurs avec l'univers et les mécaniques de base d'Avantis.World.

SYNOPSIS

Venant de divers horizons, quatre personnes encore méconnues se sont retrouvées à bord d'un bateau en direction de Bransac, un petit village de la région de Rougerive, au sud d'Estandre, au cœur des terres connues de Khora. Un événement va bouleverser leur vie. Tout commence par une matinée ensoleillée, marquant la fin de la saison des pluies.

Si les joueurs décident d'incarner les héros pré-tirés, voici quelques éléments complémentaires. Trisha et Eiwoh sont désormais des chasseuses de primes. Elles

ont voyagé pendant la saison des pluies dans le royaume d'Aletria. Leur nouvelle mission consiste à aller à Latanis mais pour se faire elles doivent embarquer à bord d'un bateau et traverser le fleuve pour se rendre à Bransac avant de marcher plusieurs jours vers le nord jusqu'à Latanis.

Une fois à bord du bateau d'un certain Kaleb, Eiwoh retrouve son ancien ami Aky, qui se trouve également en partance pour Bransac. Aky voyage en compagnie de Jiladar. Tous deux partagent l'amour pour la connaissance et la découverte de ruines anciennes.

PRÉ-REQUIS

Les héros ont tous un lien fort avec un ou plusieurs membres du groupe.



LE KARAK

INTRODUCTION

À bord d'un sloop marchand, Le Karak, les héros voyagent en direction du village de Bransac. Cette courte traversée sur le fleuve Urubamba est l'occasion d'échanger avec les autres passagers et de poser les bases de leurs motivations.

DISTRIBUTION

- Kaleb** : Capitaine du Karak, un Sharuhén d'expérience au visage amical.
- Hans** : Second de Kaleb, jeune et enthousiaste, originaire de Latanis où vit sa fiancée, Miria.
- Oaka** : Marchand ambulant débutant, un peu opportuniste mais sympathique.
- Morlune** : Voyageur taciturne et mystérieux, visiblement mal à l'aise sur l'eau. Il est en réalité un mercenaire en mission.



Vous êtes sur le «Karak», le sloop du caravaniер Kaleb. Ce quadragénaire bon vivant et particulièrement sympathique a l'habitude de transporter gracieusement des passagers voulant traverser le fleuve. Le voilier vogue sur l'Urubamba en direction du petit village de Bransac. Le voyage ne dure que quelques heures.

Sur le pont du navire, devant vous, défilent des montagnes à la végétation luxuriante sous un ciel sans nuage. C'est la fin de la saison des pluies. Kaleb est à la barre tandis que Hans, son jeune employé, suit ses consignes en ajustant la voile. Deux autres passagers sont avec vous : un homme qui semble être un marchand ambulant, et un autre, sombre et silencieux, penché à la proue du bateau, visiblement souffrant du mal de mer.

C'est un moment calme, propice aux échanges. Que faites-vous ? C'est l'occasion d'échanger entre vous et avec les autres passagers. Que faites-vous ?



Cette première scène est une phase de roleplay libre, conçue pour que les joueurs fassent connaissance et découvrent le jeu dans un espace maîtrisé.

VOYAGE SUR LE FLEUVE

Kaleb : C'est un homme d'une quarantaine d'années, un Sharuhén (transporteur de biens) qui a passé sa vie sur les fleuves. Il est amical et aime discuter. C'est une excellente source d'informations sur la région.



Ce qu'il peut révéler :

Il peut parler de Bransac comme d'un « havre de paix », de ses amis Rhuda (le producteur de Pisco) et Julkas (le pêcheur). Il expliquera qu'il va y mettre son bateau en cale sèche pour quelques réparations. Si on le questionne sur les dangers, il mentionnera les brigands et les bêtes sauvages plus nombreuses ces derniers temps. C'est un PNJ bienveillant qui peut devenir un allié récurrent.

Hans : C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années, souriant et bavard. Il est le second de Kaleb.



Ce qu'il peut révéler :

Il parlera avec enthousiasme de sa fiancée, Miria, qui l'attend à Latanis. Il expliquera que c'est un petit village au nord de Bransac, connu pour sa carrière de pierre et son élevage. Pour passer le temps, il proposera aux héros une partie de pêche amicale. C'est une interaction simple pour un premier test de Mouvement + Finesse sans pression.

Oaka : C'est un marchand débutant qui rêve d'ouvrir une boutique à Knossos. Il est un peu cher, mais pas malhonnête.

Ce qu'il peut révéler : Il peut parler des tensions commerciales entre les cités et de la difficulté de voyager à cause des brigands qui sèment le trouble. Il tentera de vendre aux héros des objets de sa liste.

Une bonne négociation (Expression + Persuasion) peut lui faire baisser ses prix. Se montrer généreux avec lui pourra rapporter des bénéfices plus tard dans la campagne.

Objets à vendre (prix en Sol) :

Torche (5 sols), Chocolat (15 sols - 100gr), Jeu de carte (15 sols), Dés (3 sols), Corde en chanvre de 15m (15 sols), Cerpe (20 sols), Boussole (65 sols), Fronde (35 sols - Portée 30 mètres), Couteau (50 sols - Discret), Bâton (40 sols - Dégât +1).

Morlune : C'est un homme énigmatique et taciturne. Il souffre du mal de mer, ce qui explique son silence. En temps normal, c'est un personnage extrêmement puissant.

Ce qu'il peut révéler : Il repoussera toute tentative de conversation. Il faudra un test de Expression + Intuition ou Domination + Ruse réussi (ND3) pour qu'il admette, à contrecœur,

être en mission spéciale vers le nord. Il n'en dira pas plus. Sa présence installe une touche de mystère et préfigure des événements futurs.



Après une traversée calme, vous approchez du petit village de Bransac.

À travers une légère brume matinale, sous les chants des oiseaux, Bransac se dessine enfin. Le village, simple et rustique, est niché dans un écrin de verdure luxuriante qui grimpe sur les flancs des collines environnantes.

Le village est traversé par un petit cours d'eau appelé Le Clément et est entouré de pâturages boisés.

C'est à ce moment que la voix de Kaleb rompt le silence : «Abaisse les voiles ! Mouille l'ancre et amarre le bateau sur la rive !». Hans s'exécute avec agilité, stabilisant «Le Karak» au petit quai de bois. Il se tourne vers vous, un sourire amical aux lèvres, et vous invite à descendre pendant qu'ils commencent à décharger quelques tonneaux vides, vous invitant à poser le pied dans ce havre de paix apparent



BRANSAC

INTRODUCTION

À peine arrivés à Bransac, les héros sont confrontés à la panique des villageois. Une ou plusieurs bêtes féroces s'attaquent au bétail, menaçant la principale ressource du village. Le groupe, en tant qu'aventuriers de passage, est le seul espoir de Bransac pour résoudre ce mystère sanglant.

LÉGENDE

- ❶ Maison du chef Zhigar et de toute sa famille.
- ❷ Route vers le Sud.
- ❸ Colline boisée.
- ❹ Route vers Latanis et Estandre.
- ❺ Prairie et enclos.
- ❻ Maison de Rhuda
- ❼ Cimetière du village composé essentiellement de cairns, des amas de pierres disposés à la mémoire des défunt mais chaque corps est traditionnellement brûlé à bord d'une petite embarcation.
- ❽ Rivière souterraine "le clément".
- ❾ Rive et quai

MORT DU BÉTAIL DE BRANSAC



Les points importants que le MJ doit garder en tête sur Bransac.

- Bransac est le seul lieu de vie à deux jours de marche mais bien que la région soit sauvage, elle reste une zone relativement peu hostile, hormis quelques brigands de passage et des meutes de chiens sauvages venant en petits nombre s'attaquer aux animaux les plus fragiles, notamment les jeunes buffles.
- Le climat est agréable. Il permet l'élevage de buffles des plaines aimant la fraîcheur tout en ayant une végétation luxuriante.
- Les villageois vivent essentiellement de l'élevage de buffles qui vendent aux scieries se trouvant à plusieurs jours de marche au Nord, les buffles les aidant dans la manutention des gros troncs. C'est un village disposant de peu de richesses, dirigé par l'aîné du village accompagné de trois conseillers.
- Les villageois ne sont pas particulièrement

croyants pratiquant, mais ils voient un grand respect envers la nature et croient aux esprits de la forêt.

- Les habitants sont sympathiques et vivent leur vie simplement, n'hésitant pas à s'entraider. Les héros sont très bien accueillis par les villageois
- Les villageois ne connaissent pas grand-chose des événements se passant en dehors de leur village.

DISTRIBUTION

- **Zhigar** : Zhigar est l'aîné du village et le chef de Bransac.
- **Kahli** : Femme de Zhigar. Sage-femme et devineresse du village, elle sent que les esprits de la forêt sont troublés. Elle peut être une source d'informations mystiques.
- **Stilee** : Fille de Zhigar, elle est veuve depuis cinq ans. Comme plusieurs fois par mois, elle part livrer du bétail aux comptoirs forestiers avec l'aide de Pelbred.
- **Nia** : C'est la petite-fille du chef Zhigar. Elle a perdu son père lors d'une chasse et vit avec sa mère et ses grands-parents. Elle s'occupe du bétail appartenant à la famille.
- **Julkas** : Julkas est le seul pêcheur de Bransac. Il possède une petite barque et un filet rapiécé. Il vit essentiellement de troc ou de quelques ventes de poissons séchés. Il passe beaucoup de temps avec son ami Rhuda, vivant une vie de plaisirs simples.
- **Rhuda** : Il cultive les vignes en dehors du village pour produire du Pisco, un alcool qu'il revend sur les marchés. Julkas et Kaleb l'aident dans le transport, mais aussi pour «goûter» ce breuvage. Sympathique et bon vivant, il n'a ni femme ni enfants et profite de la vie.
- **Pelbred** : Éleveur et faisant partie du conseil des trois. Il est sûrement l'homme le plus fort du village. Il entretient une amitié très forte avec Stilee, certains pensant même qu'il y a plus que cela.
- **Gwera** : L'herboriste du village, originaire de Latanis. Elle est réservée mais possède une grande connaissance des plantes locales et des maux étranges.

• **Vubareck** : Fils de Pelbred et Gwera, il essaie tant bien que mal d'aider ses parents aussi bien dans l'élevage que dans l'apprentissage des plantes.

• **Zora** : Femme forte et indépendante, membre du conseil. Elle a perdu plusieurs bêtes et s'impatiente. Son âge n'a pas diminué son tempérament de feu. C'est une célibataire endurcie, mais elle n'est jamais contre une relation avec un homme de passage.

• **Haegor** : Éleveur de buffles, chasseur et fils de Zhigar. C'est un homme robuste et courageux, mais il a sous-estimé la nouvelle menace. Au moment de l'arrivée du groupe, Haegor est parti chasser un petit groupe de chiens sauvages.

traces de pattes provenant d'un grand félin. Si le personnage possède une Résonance pertinente, il reconnaît sans peine les empreintes de plusieurs Feonns. Il y a au moins deux adultes : un plus lourd et un plus léger, probablement un mâle et une femelle. Les traces les plus fraîches s'enfoncent plus loin dans la forêt.

• **Échec** : Les héros ne peuvent que constater la violence de l'attaque, sans pouvoir identifier précisément la créature responsable.

| HAEGOR | | RANG 4 | |
|-----------|------|--|-----|
| Méridiens | | Dom.1 - Sav.3 - Exp.3 Pui.3 - Mob.5 - Vit.3 | |
| PVI / PVE | 7/11 | Défense | 1/1 |
| Butin | | 20 Sols, Arc long Q1 (Dégât +1) | |

LE VILLAGE

Une fois débarqués, le groupe est chaleureusement accueilli par les villageois mais très rapidement un homme sort du bois et se dirige vers le groupe de villageois, le bras ensanglé.



La Divination

En allant parler à Kahli, le groupe découvre qu'elle est une Voilesonge qui lit à travers les cartes. Elle peut répondre à n'importe quelle question (utiliser le système du tarot d'Avantis présent sur le site.)

LE PISTAGE

Si le groupe décide de suivre les traces, il s'enfonce dans la forêt. C'est l'occasion pour le MJ d'introduire des quêtes secondaires s'il a le temps sinon poursuivre page suivante :

- ! **JONA, LE PRISONNIER** (Découverte d'une charrette attaquée par la bête - Page 36)
- ! **LA CHASSE D'HAEGOR** (Aider le chasseur à faire fuir des chiens sauvages - Page 38)

LES ORPHELINS DE BRANSAC

Les traces vous mènent à une clairière sous un surplomb rocheux. Une femelle Feonn y est tapie, prête à bondir. Derrière elle, deux petits tachetés tremblent de peur. Elle gronde sourdement pour les protéger. Que faites-vous ?

La mère est affaiblie et purement défensive. Le véritable tueur est le mâle, rendu fou par le virus SHK. Épargner cette famille est un choix moral : cela préserve la nature, mais pourrait compliquer la récompense de Zhigar, pressé par la peur des villageois.

LA CARCASSE FUMANTE

Le groupe va certainement vouloir commencer en allant voir les carcasses de buffles. La plupart des carcasses ont été brûlées pour éviter d'attirer les chiens sauvages et les vautours.

Ce matin, il y a encore eu un mort parmi le cheptel de Zora et les villageois n'ont pas encore déplacé la carcasse du buffle. Une fois sur place, le groupe ne peut que constater la violence de l'attaque.



Test de Perception (Savoir)

• **Réussite** : Le héros distingue clairement des traces de morsures et de griffes sur le cuir du buffle. Autour de la carcasse, il remarque des

| FEONN AFFAIBLI | | RANG 4 | |
|----------------|------|---|-----|
| Méridiens | | Dom.2 - Sav.2 - Exp.3 Pui.6 - Mou.3 - Vit.2 | |
| PVI / PVE | 7/11 | Défense | 1/1 |
| Butin | | Fourrure délicate, Grande griffe, Viande comestible | |

| BÉBÉ FEONN | | RANG 2 | |
|------------|-----|--|-----|
| Méridiens | | Dom.1 - Sav.1 - Exp.2 Pui.2 - Mou.3 - Vit.1 | |
| PVI / PVE | 4/6 | Défense | 0/1 |
| Butin | | Fourrure délicate, Viande comestible | |

D'autres traces de pattes, plus lourdes, se dirigent vers le village. Elles semblent particulièrement fraîches.

LA FUREUR



Des hurlements déchirent la forêt. En débouchant sur la prairie de Bransac, vous voyez un énorme Feonn mâle, écumant et le regard vide, charger furieusement des enfants pétrifiés

Alors que le groupe traverse la forêt, des cris de terreur déchirent le silence de la forêt.

- Si un héros se dépêche (test de Puissance + Vigueur réussi), il aperçoit un énorme feonn mâle, bien plus grand que la femelle, charge furieusement vers un groupe d'enfants pétrifiés au milieu de la colline donnant sur le village. Son regard est vide, sa gueule écumante, et il se déplace avec une fureur aveugle.
- Si aucun héros ne réussit son test, il est trop tard pour sauver les enfants.

Les héros peuvent distraire le feonn ou lui barrer la route s'ils se déplacent suffisamment rapidement. Le félin marque des temps d'arrêt et se dirige là où il y a le plus de mouvement.



Le mâle est contaminé par le virus SHK. Son Vrill est parasité, le rendant insensible à toute tentative de communication ou de contrôle mental. C'est une machine à tuer que seul un combat peut arrêter.



Test Arcane Vision

Si un héros utilise son septième sens, il perçoit un déséquilibre extrême dans le Vrill du mâle. Une aura rouge et noire, chaotique, semble superposée à son énergie vitale naturelle, la consumant. Le Vrill de la bête est trop instable pour être influencé.

RÉCOMPENSES

- **PM :** +2 (Menace éliminée).
- **Argent :** 100 Sols offerts par Zhigar.
- **Atouts :** 1 nouvelle carte par joueur.

EPILOGUE

Les villageois acclament les héros. Un conseil est vite organisé où Kahli tire les cartes de Tarot d'Avantis. L'Ombre et la Tempête. Un grand déséquilibre vient du Nord. Inquiet, Zhigar vous supplie de traquer la source de cette corruption.

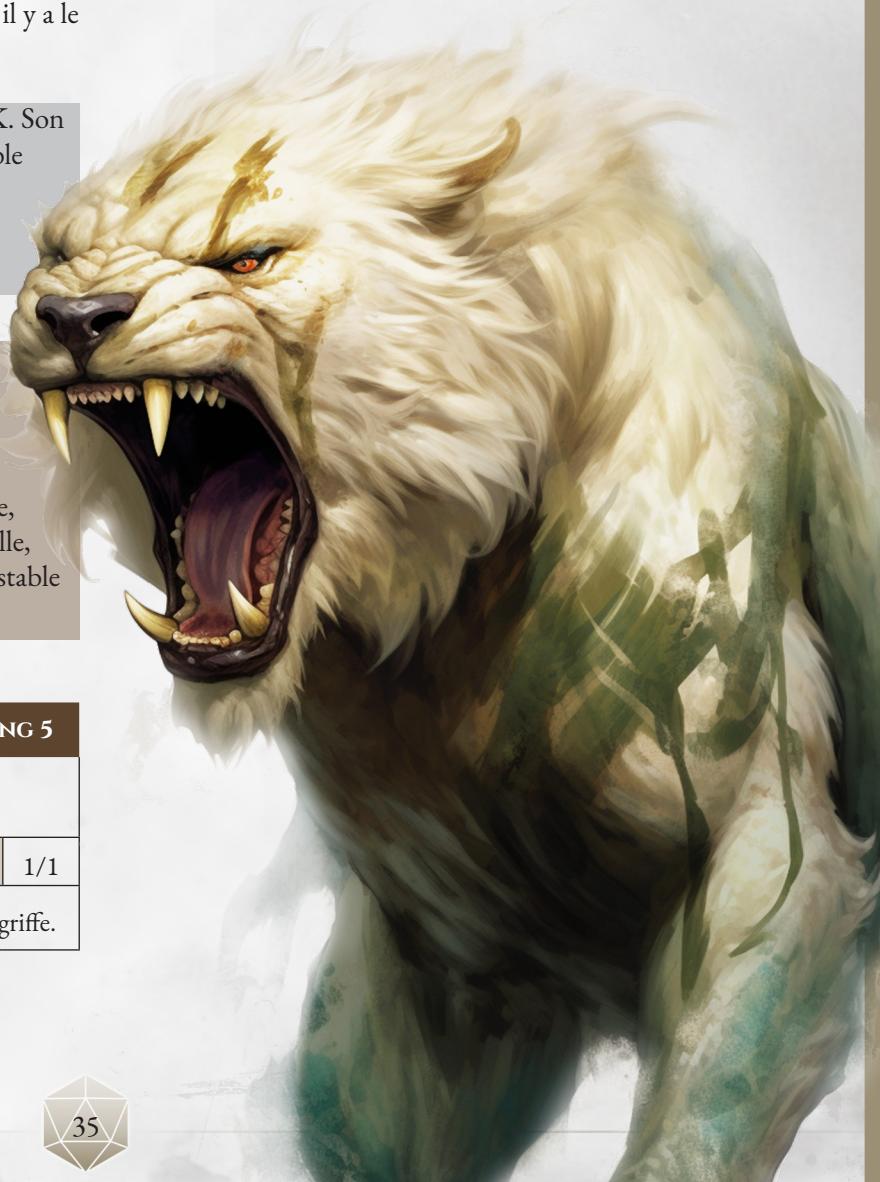
LE DÉBUT DE L'AVENTURE

Utilisez le système d'exploration (Page 18) pour continuer l'aventure en mode sandbox.

Un petit scénario bonus est disponible dans les quêtes annexes :



LA FORÊT DES SECRETS. (Aider un paysan à retrouver sa femme. - Page 40)



FEONN CONTAMINÉ

RANG 5

| | | | |
|-----------|--|---------|-----|
| Méridiens | Dom.2 - Sav.2 - Exp.3 Pui.7 - Mou.5 - Vit.3 | | |
| PVI / PVE | 7/15 | Défense | 1/1 |
| Butin | Fourrure délicate, Grande griffe. | | |

QUÊTES ANNEXES

! JONA, LE PRISONNIER

INTRODUCTION

Alors qu'ils pistent la bête qui terrorise Bransac, les héros s'aventurent sur un sentier. Ils y découvrent une scène macabre : une charrette de prisonnier abandonnée, des corps ensanglantés, et un unique survivant qui n'est peut-être pas aussi innocent qu'il le prétend.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Découvrir la vérité sur l'attaque de la charrette (+1 PM).
- Décider du sort de Jona (+1 PM).

DISTRIBUTION

Jona : Un jeune brigand d'une vingtaine d'années avec les cheveux bruns peignés et une petite barbe. Il a un sourire désarmant. C'est un voleur compulsif mais un personnage attachant, lâche et non-violent, qui coopère facilement pour s'attirer les bonnes grâces de ses interlocuteurs.



| JONA | | RANG 5 | |
|-----------|--|---------|-----|
| Méridiens | Dom.3 - Sav.2 - Exp.6 Pui.2 - Mou.6 - Vit.2 | | |
| PVI / PVE | 11/10 | Défense | 1/1 |
| Aptitude | Coordination +1, Persuasion +1 | | |
| Butin | Fleur porte-bonheur | | |

LA CHARRETTE

! En suivant la piste des félins, vous vous enfoncez plus profondément dans la forêt. Le silence est pesant, lorsque soudain, vous tombez sur une charrette abandonnée. Derrière ses barreaux, vous apercevez un corps allongé, immobile, dans

une cage. Devant la charrette, un cheval éventré gît sur le sol et un corps humain est étendu non loin, tous deux baignant dans leur propre sang. La scène est macabre, et l'odeur du sang flotte lourdement dans l'air.

? La charrette appartenait à deux chasseurs de primes qui transportaient Jona vers Latanis. Ils ont été attaqués par deux feonns qui ont tué les chevaux et les chasseurs (le deuxième chasseur a été traîné un peu plus loin dans la forêt). Jona, enfermé dans la cage, feint d'être mort pour tromper les héros. Son objectif est de s'échapper à la première occasion. Il ne se manifestera que si le groupe s'éloigne sans inspecter la cage.

? Test de Perception (Savoir)

Réussite : Les héros remarquent que les chevaux sont éventrés, tandis que le corps humain présente des blessures ouvertes. Cependant, le «mort» dans la cage semble étrangement intact, ce qui éveille leurs soupçons. Ils découvrent aussi des traces de grandes griffures et des traînées de sang menant plus loin dans la jungle, indiquant une attaque de bêtes sauvages.

Échec : Les héros constatent simplement qu'une attaque brutale a eu lieu, mais ne peuvent en déterminer l'origine, animale ou humaine.

? Test d'Érudition (Savoir)

Réussite : Les blessures sur les corps correspondent à des attaques de feonns, des félins de grande taille et extrêmement dangereux. Leur présence dans cette région est inhabituelle.

Échec : Le groupe ne peut identifier le type de créature responsable des blessures.

LE CHASSEUR DE PRIMES

Le corps est maculé de sang, avec la tête défigurée et les intestins se mêlant à la terre poussiéreuse.

- Conséquence :** Le héros qui s'en charge perd 1 PVI face à l'horreur de la scène sauf s'il réussit un test de Domination + Volonté.
- Butin :** Il récupère un anneau d'ornement (valeur 40 Sol), une bourse contenant 40 Sol, et une fiche de contrat :



Test de Perception ou Intuition (ND2)

Réussite : Les héros décèlent des incohérences dans son récit. Il est clair que c'est un voleur qui cherche à les tromper. Cependant, ils sentent aussi qu'il est sincère concernant ses sentiments pour la jeune femme.

Échec : Les héros sont dupés par le charme et le récit de Jona, ne soupçonnant pas ses véritables intentions.



Contrat - JONA - Rang C

Commanditaire : Kendr, chef du village de Latanis.

Cible : Jona, jeune brigand aux cheveux bruns et petite barbe.

Mission : Ramener Jona pour qu'il soit jugé.

Accusation : Vol (nature non précisée). Il a été vu pour la dernière fois le long de la route silencieuse.

Récompense : 50 Sol.

LE RÉCIT DU PRISONNIER

Si les héros s'approchent de la cage, Jona «reviendra à la vie» subitement.

Jona va tenter de manipuler les héros :

- Le malentendu :** Il prétend avoir été arrêté par erreur et que les chasseurs de primes l'ont enfermé pour sa propre sécurité durant l'attaque.
- L'amour interdit :** Si les héros ne le croient pas, il avouera être un contrebandier «sans grande importance», arrêté uniquement parce qu'il est amoureux de la fille du chef de Latanis, qui s'oppose à leur relation.
- La prime ridicule :** S'il apprend l'existence de la prime, il la qualifiera de «ridicule» et traitera Kendr de «radin».
- Fleur porte-chance :** En dernier recours, Jona peut négocier sa liberté contre un objet extrêmement rare, une fleur porte-chance.



La vérité est que Jona a séduit Nizhi, la fille du chef Kendr, pour lui voler ses biens et sa virginité, provoquant la colère du père. La prime modeste s'explique par l'avarice de Kendr.

DÉCISION DU GROUPE

Les héros sont face à un choix qui définit leur réputation et potentiellement leur avenir.

- Le livrer :** Le livrer à Latanis pour toucher la prime de 50 Sol.
- L'abandonner :** Le laisser enfermé dans sa cage. Il tentera de les apitoyer, puis de s'échapper par ses propres moyens. Il se souviendra de leur cruauté.
- Le libérer :** Le laisser partir librement. Il disparaîtra dans la nature.

RÉCOMPENSES

Argent : 50 Sol si Jona est livré vivant à Kendr, le chef de Latanis.

Objets : Un anneau d'ornement récupéré sur le corps du chasseur de primes. "Fleur porte-chance" provenant de Jona.

FLEUR PORTE-CHANCE

Description : Cela fonctionne! Ou non...
Des remords ou des regrets?

Effets : permet un Avantage sur les tests de chances.
Elle se brise à la moindre blessure reçue par le porteur.

ÉPILOGUE

Quelle que soit la décision des héros concernant Jona, les conséquences de leurs actions pourraient bien les suivre tout au long de leur aventure, le but est justement de créer un personnage récurrent, antipathique et insupportable mais au fond assez attachant.



LA CHASSE D'HAEGOR

INTRODUCTION

Alors qu'ils pistent la bête qui terrorise Bransac, les héros peuvent croiser la route d'Haegor, le chasseur du village. Il est sur la piste d'une meute de chiens sauvages, attirée par les carcasses laissées par les feonnas. Cette rencontre offre aux héros une opportunité d'en apprendre plus sur le déséquilibre de la faune locale.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Gérer la meute de chiens sauvages (par la force, la ruse ou la fuite).
- Découvrir la cause de la migration anormale des prédateurs.

DISTRIBUTION

Haegor : Chasseur de Bransac (voir la distribution du village).

Meute de Chiens Sauvages : Un groupe de 5 à 6 canidés affamés et nerveux.



| CHIEN SAUVAGE | | RANG 1 | |
|---------------|--|---------|-----|
| Méridiens | Dom.1 - Sav.1 - Exp.1 Pui.2 - Mou.3 - Vit.1 | | |
| PVI / PVE | 3/6 | Défense | 0/1 |
| Butin | Viande comestible, Fourrure délicate | | |

UNE SILHOUETTE DANS LES FOURRÉS



Alors que vous progressez dans la forêt, en suivant les traces des feonnas, une silhouette apparaît à l'horizon, à environ cent mètres devant vous. Elle semble humaine, mais quelque chose dans son immobilité vous met mal à l'aise. Entourée par les ombres des arbres, elle reste figée, comme si elle guettait quelque chose, ou quelqu'un. Aucun mouvement, pas même un souffle, ne trahit sa présence. Vous ne pouvez pas discerner si elle vous a repérés. Que faites-vous ?

Test de Perception (Savoir)

- Réussite (Marge 0-1)** : Vous distinguez des mouvements légers laissant penser qu'elle est sûrement dos à vous, en train d'observer quelque chose au sol, tout en restant figée.
- Réussite (Marge 2+)** : La silhouette est dos à vous et semble totalement absorbée par quelque chose devant elle, complètement distraite.
- Échec** : Vous ne parvenez pas à distinguer de détails précis à cette distance. Vous avez juste l'impression qu'elle vous observe.

En s'approchant, les héros reconnaissent Haegor, le chasseur du village. Il leur fait signe de se taire et de s'approcher lentement. «Chut... n'approchez pas plus», murmure-t-il. «Ils sont juste là... une meute entière.»

Test de Perception (Savoir)

Le groupe peut examiner les environs pour mieux comprendre la situation.

- Réussite (Marge 0-1)** : Vous remarquez des signes de lutte récente entre animaux, et des marques inhabituelles de griffes sur les arbres, probablement celles de grands félin.
- Réussite (Marge 2+)** : Les traces indiquent une perturbation profonde dans la chaîne alimentaire. Ce n'est pas seulement l'arrivée des chiens sauvages qui est anormale, mais aussi celle de plus grands prédateurs, qui semblent avoir migré de manière inhabituelle vers le sud.

LE CHOIX

Les héros ont plusieurs options pour gérer la situation :

- Affronter les chiens sauvages** : Le groupe peut décider de suivre Haegor et de traquer les chiens pour les éliminer. C'est la solution la plus directe pour protéger Bransac.



Le combat peut être géré individuellement ou en utilisant la règle de la Horde (règle présente dans le livre des règles de base) pour simplifier. La horde de 5 chiens aurait un total de 30 PVE.

Cela perturbe toute la faune locale. Les chiens sauvages, eux aussi, sont poussés vers le village. Mais ce qui m'inquiète le plus, c'est ce qui les a chassés de leur propre territoire. Cela veut dire qu'il y a pire que ça, quelque part au nord.»

- **Effrayer ou détourner les chiens :** Plutôt que de les tuer, les héros peuvent utiliser des méthodes plus pacifiques. Un test réussi de Expression + Intuition (pour imiter un prédateur plus grand) ou Mouvement + Agilité (pour créer un leurre) pourrait les faire fuir.
- **Utiliser les chiens contre les feonns :** Une option rusée. Les joueurs pourraient attirer la meute vers la tanière de la femelle feonn, créant une diversion ou affaiblissant l'un des deux camps avant d'intervenir.



Haegor donne ici un indice crucial sur ce qui se passe dans la région. Il confirme que le problème ne vient pas de Bransac, mais d'une menace extérieure qui provoque un effet domino sur tout l'écosystème.

DISCUSSION AVEC HAEGOR

Que ce soit avant ou après avoir géré la meute, si les héros interrogent Haegor sur la présence inhabituelle des feonns, il leur confie ses inquiétudes.



Haegor fronce les sourcils, son regard perdu vers le nord. «Il y a de grands prédateurs dans le coin alors qu'ils devraient être bien plus au nord. Leur migration vers le sud est un très mauvais signe.

RÉCOMPENSES

- **PM :** +1 PM pour la gestion réussie des chiens sauvages.
- **Objet :** Haegor, reconnaissant, offre à l'un des héros son couteau de chasse personnel, "Karain" (signifiant «tranchant du vent»).
- **Réputation :** La réputation des héros à Bransac augmente.



"Karain"
(Tranchant du vent)



LA FORÊT DES SECRETS (BONUS)

INTRODUCTION

Après avoir terminé leurs affaires à Bransac, les héros passent près d'une ferme isolée. Ils sont interpellés par un homme recherchant sa femme.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Retrouver la femme de Beldin.

DISTRIBUTION

Beldin : Nourrisseur trentenaire. Homme charmant, sociable et d'une grande gentillesse.

Mailyn : Jeune femme fermée et possessive. Ses cheveux en bataille cachent un joli visage.



Sur la route de Latanis, devant une ferme isolée, un homme tourmenté nommé Beldin vous interpelle. En détresse, il vous supplie de retrouver sa femme, disparue en forêt depuis cinq jours. À ses côtés, Mailyn, une jeune femme, vous observe d'un œil étrange.



Beldin est sincère, épais et désespéré. Sa belle-sœur, Mailyn, semble par contre désinvolte et peu motivée. En réalité, elle sait sa sœur infectée par le virus (démence agressive). Incapable de la tuer ou d'avouer la vérité, elle l'a attachée à un arbre pour qu'elle meure seule et tente de dissuader les recherches pour protéger Beldin.

Ne pas hésiter à forcer les héros à faire un test de perception sur la jeune femme afin d'induire en erreur les joueurs sur les intentions de Mailyn.



Beldin vous guide dans les bois où il a déjà cherché en vain. Mailyn suit mais traîne les pieds, visiblement réticente à s'enfoncer dans la forêt. Elle prétexte la présence de loups dangereux pour tenter de vous faire renoncer.



Test de Perception ou Intuition

- **Réussite (Marge 0-1)** : Sa désinvolture et son manque d'implication vous paraissent suspects.
- **Réussite (Marge 2+)** : Elle ment délibérément, ses propos contredisant vos observations.
- **Échec** : Vous attribuez son comportement étrange au choc émotionnel.

AU COEUR DE LA FORÊT

Après quelques minutes à suivre la piste au plus profond de la forêt étrangement silencieuse, les héros entendent des bruits, peu importe qu'ils réussissent ou non leurs tests. En s'approchant les héros remarquent une forme humanoïde attachée à un arbre. C'est une femme, mais son visage est défiguré par la rage, ses yeux injectés de sang, et sa peau marquée par des plaies étranges.

LE DILEMME MORAL

Les héros doivent prendre une décision difficile :

- Tuer la femme de Beldin, devenue une menace incontrôlable, pour protéger le groupe et les autres villageois.
- Essayer de capturer la femme et de la ramener, au risque de mettre en danger tout le monde, ou de la voir s'échapper pour semer le chaos ailleurs.

S'ils tuent la femme, ils devront expliquer la situation à Beldin et affronter sa réaction, qui peut aller du désespoir à la colère.

S'ils tentent de la capturer, cela peut entraîner de nouvelles complications, notamment avec la propagation du virus SHK si elle s'échappe.



Vous devez gérer les émotions de Beldin et Mailyn selon les actions des héros. Mailyn, soulagée de la mort de sa sœur, pourrait exprimer sa gratitude d'une manière confuse, tandis que Beldin, dévasté, pourrait réagir violemment ou sombrer dans la tristesse.

RÉCOMPENSES

- **Argent** : 30 Sol remis par Mailyn en guise de gratitude.
- **Réputation** : Si les héros gèrent bien la situation (par exemple en expliquant avec tact la vérité à Beldin), leur réputation de chasseurs de primes compétents et honorables augmentera dans la région.
- **Indice sur la propagation** : Les héros peuvent obtenir des informations précieuses sur le virus SHK à travers l'analyse des symptômes de la femme de Beldin, ce qui peut les aider dans leurs futures quêtes.

ET LA SUITE ?

Votre prologue s'achève, mais l'épopée ne fait que commencer. Les choix de vos héros à Bransac ne sont que les premières pierres de la légende qu'ils vont bâtir. Voici les chemins qui s'ouvrent désormais à eux.

L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER

La suite directe de ce scénario d'initiation est la campagne officielle : La Guerre Fratricide. Les événements de Bransac et Latanis sont les prémisses d'une intrigue bien plus vaste qui plongera les héros au cœur des tensions qui menacent de déchirer les terres de Khora.

Cependant, Avantis.World est votre univers. Le groupe peut décider de forger sa propre voie, d'explorer d'autres régions, ou de répondre à l'appel de contrats plus lucratifs. De nombreux scénarios sont disponibles sur le site avantis.world pour nourrir vos aventures.

Mais avant toute chose, une question demeure, la plus importante de toutes : maintenant qu'ils sont unis par le sang et l'aventure, quel sera le nom de leur clan de chasseurs de primes ?

LES CHEMINS QUI S'OUVRENT

Les terres de Khora regorgent d'opportunités et de dangers. Voici quelques pistes pour inspirer vos prochaines sessions :

- **Le dernier souffle** : Sur la route, les héros découvrent un homme mourant. Dans un dernier souffle, il leur confie une carte énigmatique menant à un temple ancien et un parchemin rédigé dans une langue oubliée. Que cachent ces reliques?
- **Une lettre pour Fiona** : De retour à Bransac, Rhuda le producteur de Pisco, apprend que le groupe se dirige vers Latanis, puis probablement vers les comptoirs forestiers. Il leur demande de transmettre une lettre et une petite bourse à sa soeur, Reidou, et à sa nièce, Fiona, qui travaillent là-bas. Une simple course qui pourrait tisser des liens inattendus.
- **Le marchand itinérant** : Les héros recroiseront certainement la route d'Oaka, le marchand du Karak. Peut-être aura-t-il besoin d'une escorte, ou peut-être aura-t-il enfin ouvert sa boutique, proposant des objets rares à ceux qui l'ont bien traité par le passé.
- **Le prisonnier** : Sur une route peu fréquentée,

les héros tombent sur un groupe de soldats ou de miliciens faisant une halte. Ils détiennent un prisonnier élégamment vêtu et poli, visiblement un erudit. En aidant le prisonnier, les héros peuvent acquérir beaucoup de connaissances et peut-être obtenir un livre rare.

- **Voilesonge** : Un membre du groupe fait un étrange rêve qui les conduit vers une nouvelle quête secondaire.
- **Dettes de taverne** : Une soirée trop arrosée dans une taverne mal famée se termine par une bagarre générale. Pour rembourser les dégâts, le propriétaire oblige les héros à remplir une mission peu recommandable pour lui, les plongeant dans les bas-fonds de la pègre locale.

L'ÉCHO DE LA GUERRE

(Situation géopolitique en l'an 508)

Même dans les villages les plus reculés, nul ne peut ignorer les tensions qui couvent à travers Khora. Voici ce que tout aventureur aguerri devrait savoir :

- **Une Paix Fragile** : La grande guerre entre Orus, la monarchie traditionaliste, et Estandre, la cité industrielle, s'est achevée il y a 170 ans par une victoire d'Orus. Mais la rivalité est plus vive que jamais. Estandre, désormais dotée d'une flotte maritime et aérienne redoutable, attend son heure pour prendre sa revanche.
- **L'Ombre d'Estandre** : Pour affaiblir sa rivale, Estandre s'est alliée en secret à des groupuscules extrémistes, comme les Adeptes de l'Obscur. Ces derniers mènent des expériences inquiétantes dans la région des Éboulis, semant le chaos sur les routes commerciales pour déstabiliser le royaume d'Aletria.
- **Astoria Divisé** : Au sud, le Domaine d'Astoria est fracturé. Certaines de ses familles nobles, alléchées par les promesses de profit, se sont secrètement ralliées à Estandre, créant un climat de paranoïa et de guerre d'influence au sein de l'aristocratie.
- **Un Trône Vacillant** : Pendant ce temps, Orus est paralysée. Le roi Tenshi-Han est gravement malade, et son héritier, le prince Dayan-Han, est en pèlerinage depuis trois ans. Le pouvoir est disputé entre l'Intendant royal et le Grand Prüst, laissant le royaume vulnérable aux complots.

C'est dans ce contexte tumultueux que la campagne La Guerre Fratricide commence...

L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER.

L'INITIATION EST TERMINÉE, MAIS
LE MONDE D'AVANTIS EST IMMENSE.
POUR ALLER PLUS LOIN,
ÉQUIPEZ-VOUS DU LIVRE DES RÈGLES,
DE VOS CARTES ATOUTS ET DE VOS DÉS.

REJOIGNEZ-NOUS DÈS MAINTENANT
SUR AVANTIS.WORLD,
LE DISCORD ET
SOUTENIR LE PROJET SUR PATREON
POUR CO-CONSTRUIRE L'UNIVERS À NOS CÔTÉS.

ENSEMBLE, PRÉPARONS LE FUTUR FINANCEMENT PARTICIPATIF ET
DONNONS VIE À VOS PROCHAINES LÉGENDES.





L'INDISPENSABLE

LE SYSTÈME DE JEU

Test de Maîtrise : 1D10 ≤ (Méridien + Aptitude)

Marge : (Niveau de Maîtrise) - (Résultat du Dé).

Plus le dé est bas, mieux c'est.

Marge 0 : Réussite simple («Oui»).

Marge 2-3 : Réussite classe («Oui et...»).

Marge 4+ : Critique / Blessure («Oui et BOUM»).

1 Naturel : Prouesse (Relance + Ajoute).

10 Naturel : Maladresse (Échec + Catastrophe).

LE VRILL (SANTÉ)

PVE (Physique) / PVI (Mental).

Brûler du Vrill : Avant un jet, dépensez X PVI/PVE pour gagner +X au niveau de maîtrise.

0 PV : Incapacité (Hors de combat).

MÉRIDIENS & VRILL

| MÉRIDIENS | APTITUDES |
|------------|---|
| DOMINATION | Commandement, Logique, Ruse, Volonté. |
| SAVOIR | Érudition, Expertise, Perception, Sagesse. |
| EXPRESSION | Créativité, Empathie, Intuition, Persuasion. |
| PUISANCE | Force, Intimidation, Magnétisme, Vigueur. |
| MOUVEMENT | Agilité, Coordination, Finesse, Réflexe. |
| VITALITÉ | Adaptation, Constitution, Régénération, Résistance. |

LE COMBAT

Tour : 1 Mouvement + 1 Action Principale.

Attaque : Test de Maîtrise

(Puissance + Force ou Mouvement + Finesse).

Défense :

- Passive : Valeur fixe (voir fiche du héros).
- Active : Test (ex: Mouv. + Réflexe).

Dégâts : (Marge Attaque) - (Défense).

Réserve : Si on touche mais Marge < Défense.

La marge est gardée pour le prochain tour ou donné à un allié (+X).

LES ÉTATS

Avantage : 2D10, garder le meilleur (le plus bas).

Désavantage : 2D10, garder le pire (le plus haut).

LES DIFFICULTÉS (MARGE)

| MARGE | NIVEAU DE DIFFICULTÉ | RÉSULTAT NARRATIF |
|-------|----------------------|--|
| 0 | Normal | Réussite simple, résultat attendu, sans bonus. |
| 1 | Difficile | Réussite significative, résultat fiable. |
| 2-3 | Très difficile | Réussite remarquable. Gain narratif. |
| 4+ | Épique | Réussite critique → action spectaculaire, dégâts localisés |

LE TEST D'OPPOSITION

L'attaquant fait un Test de Maîtrise. Le défenseur oppose

- soit sa Défense Passive (Méridien + Aptitude) / 3,
- soit un Test de Maîtrise en défense.

Dégâts = Marge de l'attaquant - Marge du défenseur (si positive).

IMPROVISATION ARCANES

(Eiwoh & Aky)

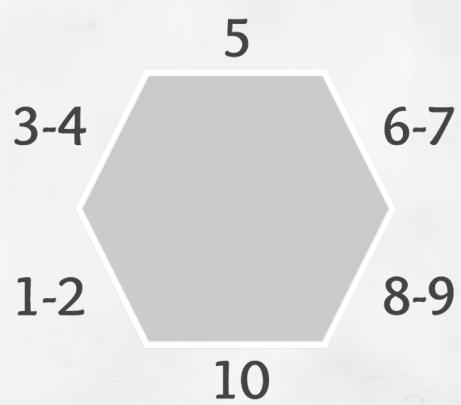
Eiwoh (Sindrill 7, Shura 5).

Aky (Sindrill 7, Rydan 6).

En acceptant un Désavantage sur leur test, ils peuvent choisir les notions supérieures le temps d'un test.

| Arts | Cibles | Zone | Poids | Durée | Dist |
|---------------|--------|------|-------|-------|------|
| Nv 5 : | 3 | 3m | 400kg | 10min | 30m |
| Nv 6 : | 5 | 5m | 1T | 1h | 50m |
| Nv 7 : | 8 | 8m | 2T | ½j | 100m |
| Nv 8 : | 15 | 15m | 10T | 1j | 300m |





Alors, c'est à ton tour ?

Tu as parcouru ces pages, appris les règles, pesé les risques. Mais laisse-moi te dire une chose que ce manuel ne t'apprendra pas : le goût de la poussière sur les routes, le frisson glacé quand un Feonn feule dans l'ombre, ou la beauté brute d'un lever de soleil sur les ruines de l'Ancien Monde.

Avantis ne fait pas de cadeaux aux imprudents, mais elle offre l'éternité aux audacieux. Ne le fais pas pour les Sols, ni pour la gloire. Fais-le pour ce moment précis où tu retiens ton souffle, juste avant que tout bascule.

Prépare ton sac, affûte ta lame et fais confiance à ton instinct. On se croisera peut-être au détour d'un sentier. Essaie juste de rester en vie d'ici là.

Bonne chasse.

— Trisha

Trisha



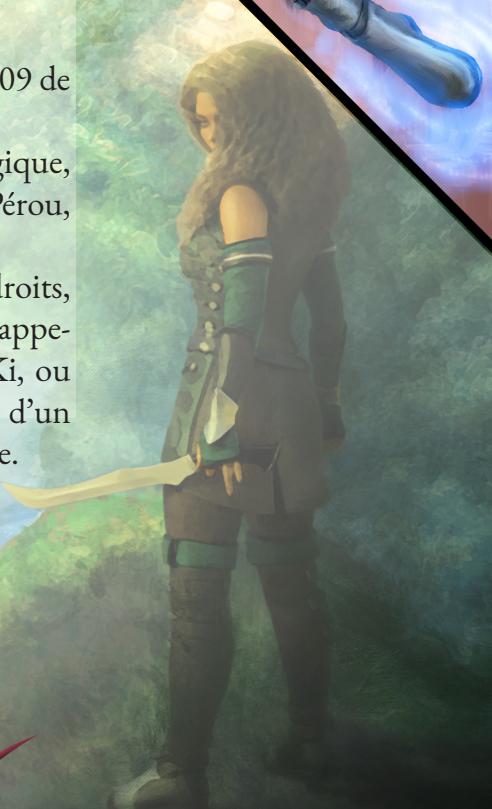


“Je ne sais pas comment on fera la Troisième Guerre mondiale, mais je sais comment on fera la quatrième : avec des bâtons et des pierres.” - Albert Einstein.

Nous sommes sur les terres de Khora, en l'an 509 de la nouvelle ère.

Avantis.World est un jeu de rôle narratif et stratégique, ancré dans un futur post-cataclysmique inspiré du Pérou, de l'Amazonie et des mythes oubliés de l'humanité.

Il met en scène un monde où la nature a repris ses droits, où des survivants maîtrisent une énergie mystique appelée Vrill, autrefois connue sous les noms de Chi, Ki, ou Prana, et où chaque individu porte en lui les traces d'un passé effondré... mais aussi d'un avenir à reconstruire.



Prix : 10 €

