

CLAUDIO PUSTORINO

VILE BORN

ACCEPTE TA PART DE TÉNÈBRES

KIT D'INITIATION



VILEBORN

ACCEPTE TA PART DE TÉNÈBRES

BIENVENUE DANS VILEBORN, LA MALENGEANCE !

Ce nouveau jeu de rôle d'Horrible Guild
est en cours de traduction par nos soins.

Inscrivez-vous sur notre site pour recevoir toutes les actualités de ce jeu,
comme où et quand le tester, et le précommander.

<https://www.dontpanicgames.com/fr/shop/jeux/vileborn/>

**EN PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE
OCTOBRE 2025**



Table des matières

1	INTRODUCTION - LA FIN ET LE DÉBUT	7
	<i>Le décor en quelques pages</i>	
	Contexte – Un parfait orage	8
	Qui êtes-vous ? – La Malengiance	11
	Où êtes-vous ? – Dans les ténèbres	12
2	AVVENTURE - LEX UMBRÆ	16
	<i>Un tutoriel clefs en main</i>	
	Préparation – <i>Rôles et contenu</i>	18
	Prologue – <i>Effectuer un TEST</i>	30
	Sur la route – <i>Définir les MOBILES</i>	38
	Obscurité et SOMBRES HÉRITAGES	44
	Épreuve – <i>Affronter un DÉFI</i>	52
	Sacrement – <i>Consommer la Rêverie</i>	60
	Formation – <i>Créer des LIENS</i>	62
	En chasse – <i>Mettre en pratique</i>	66
	Nuisible – <i>Terminer l'aventure</i>	70
3	APERÇU – DANS LE LIVRE DE RÈGLES COMPLET	76
	<i>Un aperçu de ce que vous trouverez dans les règles complètes</i>	
	Personnages – Un récit initiatique	78
	Histoires – Une structure en trois actes	81
	Défis – Redoutables ennemis	82

AU SUJET DE CE KIT D'INITIATION

Bienvenue dans Lex Umbræ, scénario de découverte de Vileborn. Après une rapide présentation du contexte de jeu, vous embarquerez dans une aventure qui vous expliquera pas à pas comment jouer !

VILEBORN est un jeu de rôle papier dont l'atmosphère brute et aventureuse s'inspire des romans initiatiques du courant *nobledark*. Il vous permettra de vivre les pérégrinations de jeunes héros confrontés à la noirceur du monde et qui cherchent à lutter contre celle qui les habite personnellement. VILEBORN est conçu pour élaborer des récits sur le modèle du voyage du héros : l'entraînement pénible et la relation conflictuelle avec les mentors, l'exploration d'un héritage sinistre et la crainte des pulsions qui l'accompagnent, la camaraderie et les liens qu'on ne peut forger qu'au fil des aventures dans un monde périlleux.

CE QU'IL VOUS FAUT POUR JOUER

- Rassemblez entre 3 et 5 personnes, vous y compris.
- Imprimez les **fiches de personnages** jointes à ce kit d'initiation ou téléchargez-les sur dontpanicgames.com.
- Gardez sous la main de quoi prendre des notes, comme du papier, une gomme et des crayons ou des appareils électroniques.
- Procurez-vous des dés **polyédriques** ou une app qui les simule. Dans l'idéal, rassemblez 3 dés à six faces (d6), 3 dés à huit faces (d8), 3 dés à dix faces (d10) et 1 dé à douze faces (d12).

Qu'est-ce que Vileborn ?

C'est un jeu de rôle

VILEBORN est un jeu de rôle collaboratif et narratif. Il est parfait pour ceux qui aiment les jeux de rôle au système intuitif mais profond. Malgré ses thèmes sombres, VILEBORN ne parle pas forcément de sombrer dans la corruption. Il s'agit plutôt d'un jeu où les personnages explorent leur côté obscur pour découvrir qui ils sont réellement et ce qui les distingue du commun des mortels, pour le meilleur et pour le pire.

C'est un jeu parce que...

VILEBORN comporte des règles, même si elles sont peu nombreuses et vont droit au but. Vous devrez vous reporter à votre fiche de personnage, qui décrit la personne que vous incarnez, et lancer les dés pour déterminer l'issue des actions les plus importantes de l'histoire.

On parle de jeu de rôle parce que...

Au fil des séances, vous vous mettrez dans la peau des protagonistes de l'histoire. Vous adopterez leur perspective, prendrez des décisions pour eux, développerez leur personnalité, définirez leurs objectifs et décrirez ce qu'ils font.

Ce jeu est pour vous si...

Vous appréciez les romans initiatiques du courant nobledark ; vous aimez les JDR d'aventures mettant l'accent sur les personnages ; vous souhaitez raconter de mémorables récits avec vos camarades de jeu sans vous mettre la pression, sans particulièrement chercher la performance.



LA FIN ET LE DÉBUT

*« Vous prétendiez m'avoir confié à l'ordre pour me protéger.
Avouez : vous ne l'avez fait que parce que vous me craigniez. »*

— Antoine Lecourt, *Paria*



UN PARFAIT ORAGE

*Empire d'Egas,
An 1498 du calendrier du Rédempteur*

Cinq ans ont passé depuis que l'Obscurité a envahi le ciel au-dessus d'Egas, plongeant l'Empire dans une crise sans précédent. Les températures chutent, la nourriture se fait rare et les nuisibles rôdent librement dans le pays : vampires, déchus, polymorphes... toutes les créatures des ténèbres sont sorties de leurs repaires, impatientes de profiter du déclin de la lumière pour s'emparer du pouvoir.

Vous faites partie de la Malengeance : des êtres mi-humains, mi-nuisibles. Vous n'étiez que des enfants lorsque votre héritage corrompu se manifesta et qu'on vous arracha à ceux que vous aimiez, bouleversant irrévocablement votre existence.

L'Église luminarienne, guide spirituel de l'Empire, attise à présent une vague de ferveur morale et incite le monde à vous chasser et à vous persécuter au nom de la foi.

Dans sa quête désespérée d'une arme à utiliser dans la guerre contre les nuisibles, l'impératrice d'Egas s'éleva contre l'Église en promulguant la Lex Umbræ, un décret enrôlant les Parias au sein de l'ordre du Crépuscule, une société de jadis vouée à la protection de l'Empire.

Vous êtes les premiers membres de la Malengeance recrutés au sein de l'ordre du Crépuscule. Vous vous dressez au beau milieu de l'abîme qui s'élargit entre l'Église et l'Empire. Vous êtes en conflit avec votre nature même, redoutés et méprisés par tous. Qu'allez-vous faire de cette obscurité qui vous habite ?

LEX UMBRÆ

DÉCRET IMPÉRIAL DE MISÉRICORDE POUR LA MALENGEANCE

*Victraine de Valois, première du nom, impératrice d'Egas,
reine de Valois, trois fois bénite par la grâce de sainte
Aurélie,*

*accorde par la présente à chaque Paria la possibilité
de s'absoudre du péché de sa naissance et de sa sinistre
ascendance en vouant sa vie à servir l'ordre du Crénuscle.*

*Tous les Parias ont pour ordre de se rendre à l'autorité
impériale, qui leur accordera l'amnistie et le droit
de passage jusqu'à la Maison de l'ordre.*

*Les procès et exécutions sommaires des Parias sont
dorénavant interdits. Tout Paria qui désertera
ou résistera au recrutement sera mis à mort.*





LA MALENGEANCE

Les Parias, de jeunes adultes portant un sinistre héritage dans un monde qui les méprise autant qu'il a besoin d'eux.

LA MARQUE DE L'OBSCURITÉ

Votre sombre héritage s'est éveillé lors de l'avènement des ténèbres et vous a octroyé de mystérieux pouvoirs tout en vous affligeant d'irrésistibles pulsions. Chacun d'entre vous connaît un sort différent : soif de sang, affinités avec le royaume des morts, besoin bestial de partir en chasse ou encore lien avec les ombres. Beaucoup prétendent connaître votre véritable nature, mais les origines de la Malengeance demeurent un mystère : c'est à vous qu'il appartient de découvrir la vérité.

ASSEZ JEUNE, ASSEZ VIEUX

Votre enfance s'est achevée lorsque vous avez assisté à l'effondrement du monde et vu les convictions de vos parents voler en éclats. Vous avez passé votre adolescence à regarder grandir des enfants dans une bienheureuse ignorance parce qu'ils n'avaient aucune idée du monde qui existait avant que les ténèbres ne dévorent tout. Vous portez en vous le poids du passé, et pourtant vous êtes prêts à vous adapter et à vous transformer.

UN MAL NÉCESSAIRE

L'Empire vous offre l'immunité en échange d'une vie de service au sein de l'ordre du Crénuscle, une société vouée depuis fort longtemps à servir l'Église lumineuse et à protéger l'Empire. On ne vous a offert ce choix que parce qu'on vous considérait comme une arme puissante dans la guerre contre les nuisibles.

Un monde fracassé, des familles fracturées où vous n'avez plus votre place, des mentors qui cherchent à vous modeler selon leurs désirs et de sinistres pulsions qui vous tentent et vous terrifient à la fois... Ces éléments constituent d'excellentes amores pour explorer les conflits générationnels et élaborer des récits de développement et de découverte de soi.

OÙ ÊTES-VOUS

DANS LES TÉNÈBRES

*Un monde ravagé par une crise
contre laquelle les adultes qui vous entourent se révèlent impuissants.*

L'OBSCURITÉ ENVAHIT LE CIEL

Au début, il ne s'agissait que d'une légère brume. Vos parents vous rassuraient en affirmant que le phénomène ne durerait pas. Or, les ombres ont persisté, elles ont grandi et affaibli la lumière du soleil. Si elles continuent, seules les ténèbres subsisteront.

L'OBSCURITÉ EST PARMI NOUS

On les appelle les nuisibles. Vampires, polymorphes, déchus... les enfants des ténèbres ont émergé comme des cloportes de leurs repaires pour s'approprier ce que l'on nommait autrefois le jour. Les premières avancées en matière d'armes à feu se révèlent insuffisantes face à ces êtres : on ne saurait remporter cette guerre par la force des armées seules.

L'OBSCURITÉ EMPOISONNE LE CŒUR DU PEUPLE

Certains cherchent le réconfort dans les enseignements moraux de l'Église luminarienne, tandis que d'autres cèdent à leurs plus noirs penchants pour survivre : ils volent, assassinent ou exploitent les dernières expériences d'éclairage artificiel, alimentées par la lumière arrachée aux yeux des mourants.

Le contexte de VILEBORN est conçu pour évoquer des éléments familiers ou folkloriques de notre propre monde. L'immersion sera donc à la fois intuitive et immédiate, ce qui vous permettra d'explorer les aspects du jeu qui vous intriguent le plus et de vous les apprivoier.





LES PILIERS DE VILEBORN

Changement, conflit et aventure : ces trois piliers forment le cœur dynamique de VILEBORN. Gardez-les en tête et suivez les règles pour libérer tout le potentiel du jeu !

CHANGEMENT

Le monde a changé, que vous le vouliez ou non : refaçonnez-le par vos choix ! Votre sombre héritage s'est éveillé : lancez-vous et découvrez ses implications ! Le pouvoir repose sur un équilibre précaire : mettez ses limites à l'épreuve !



CONFLIT

La menace que représentent les nuisibles s'aggrave de jour en jour. L'ordre du Crépuscule, voué à l'Église même s'il sert l'Empire, est déchiré par des tensions internes après avoir recruté des Parias tels que vous. Votre sombre héritage vous tente autant qu'il vous effraie. Exploitez ces conflits pendant la partie !

AVVENTURE

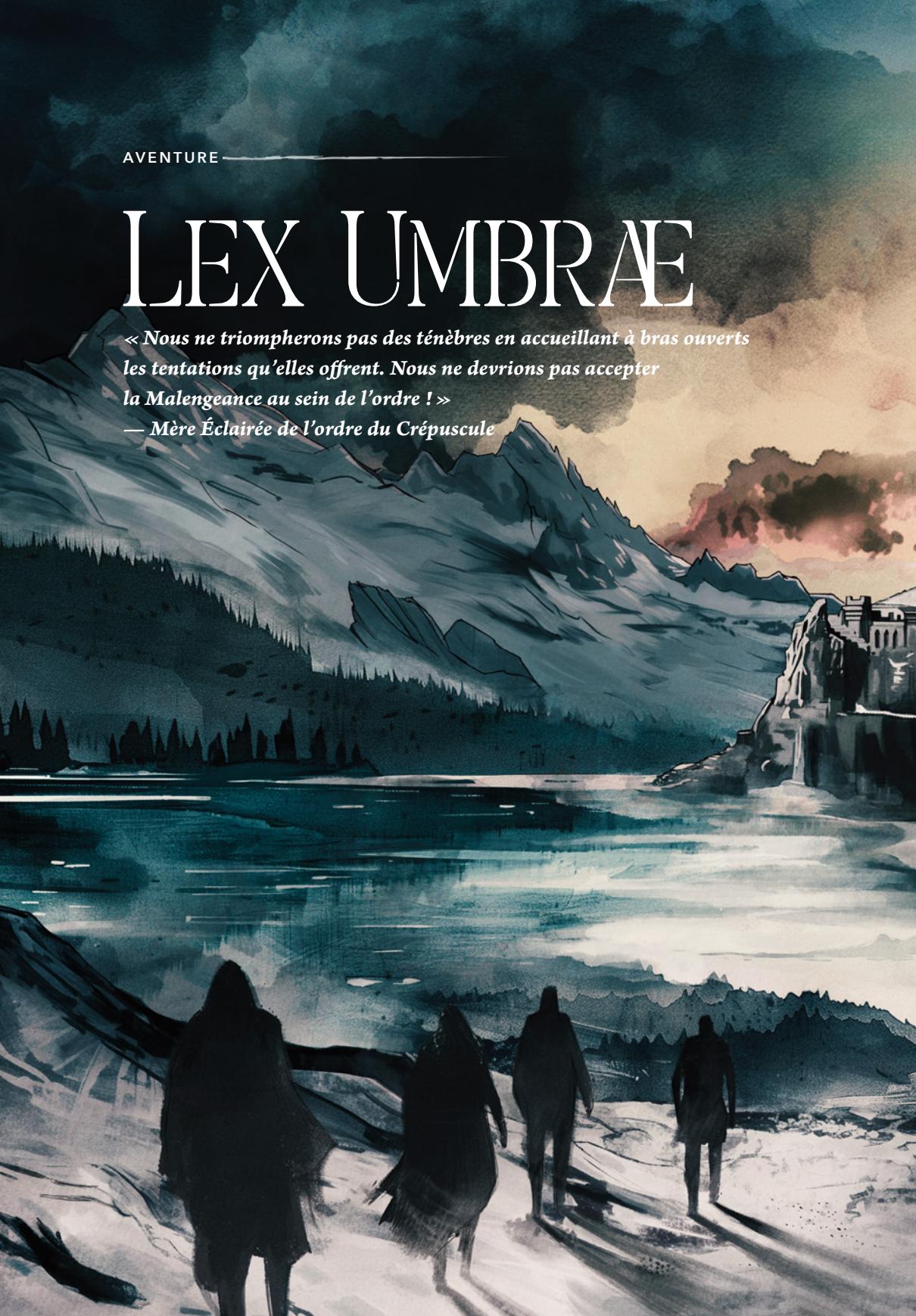
Accomplissez de mémorables exploits, affrontez de terrifiantes menaces et, au bout du compte, forgez votre propre vérité au mépris du carcan dans lequel on vous a enfermés. Créez des liens uniques, dépassiez vos limites et découvrez qui vous êtes réellement.

AVVENTURE

LEX UMBRAE

« Nous ne triompherons pas des ténèbres en accueillant à bras ouverts les tentations qu'elles offrent. Nous ne devrions pas accepter la Malengiance au sein de l'ordre ! »

— Mère Éclairée de l'ordre du Crémusule





CHOISISSEZ VOTRE RÔLE

*L'un d'entre vous jouera l'Obscurité,
et tous les autres des Parias.*

SI VOUS JOUEZ L'OBSCURITÉ

- Lisez minutieusement ce manuel jusqu'au bout avant la partie.
- Lisez certaines sections du manuel au groupe, à voix haute.
- Incarnez tous les personnages rencontrés par les Parias en mettant l'accent sur leur personnalité, leurs signes distinctifs et leurs objectifs.
- Donnez vie au monde qui entoure les Parias en enrichissant les descriptions et situations proposées dans cette aventure.
- Encouragez les joueurs et donnez-leur l'espace nécessaire pour s'exprimer.
- Mettez chaque Paria à rude épreuve pour souligner son importance dans le récit et inspirer tous les joueurs.

Le livre de base complet de VILEBORN contiendra des outils complets pour créer des intrigues originales, des scénarios uniques et des personnages mémorables. Pour faciliter l'apprentissage, cette aventure s'appuie sur une structure prédéfinie, conçue pour vous familiariser progressivement avec les mécaniques de jeu.

SI VOUS JOUEZ UN OU UNE PARIA

- Choisissez l'un des quatre personnages de Parias fournis, présentés dans les pages qui suivent.
- Impliquez-vous dans votre personnage, poussez-le dans ses retranchements et explorez son **SOMBRE HÉRITAGE**.
- Adaptez votre personnage à vos goûts en ajoutant des détails à son **ORIGINE**, à sa **PERSONNALITÉ**, à sa **FORMATION** et à ses **MOBILES**.
- Collaborez avec les autres joueurs et laissez-leur l'espace nécessaire pour contribuer au récit.
- Accueillez à bras ouverts aussi bien les **RÉUSSITES** que les **COMPLICATIONS** que croise votre Paria, elles sont nécessaires pour créer un récit captivant.

Le livre de base complet de VILEBORN vous permettra de créer des Parias adaptés à vos préférences. Pour faciliter l'apprentissage, cette aventure compte quatre fiches de personnages précréés, optimisés pour apprendre comment jouer étape par étape.

BÊTE SAUVAGE LUNATIQUE BRUTALE FURIEUSE

« Toute la bande la craignait!
C'était une vraie bête sauvage,
lunatique, brutale et furieuse. »

— Confession de Seraf, un hors-la-loi.

SÉLÈNE CERVANTES

«Apprends à chasser ou prépare-toi à fuir.»

ORIGINE

Sélène a grandi parmi les hors-la-loi. Elle s'est forgé un caractère au fil des épreuves et a appris à ne jamais manifester la moindre faiblesse. Farouchement fidèle à sa bande, elle est bien déterminée à affronter les horreurs du monde impitoyable qui a fait d'elle ce qu'elle est.

SOMBRE HÉRITAGE

Sélène est une Masquegriffe. Depuis l'avènement de l'obscurité, elle se bat contre un besoin nocturne de partir en chasse. Son odorat s'est affiné, son corps est devenu plus robuste et le prédateur en elle a toujours envie de chair fraîche.

INCARNEZ SÉLÈNE SI...

- vous voulez défendre votre groupe en vous battant sans pitié ;
- vous souhaitez donner tort à ceux qui vous considèrent simplement comme une bête sauvage ;
- vous désirez apprendre à contrôler l'appel primal de la chasse.

RAPHAËL DE NORMANTE

« Tout s'achève dans le sang. »

ORIGINE

Raphaël est issu de la noblesse. Premier-né du duc de Normante, il a appris à exercer son autorité et à se protéger contre son père, homme froid et sans pitié. La bravoure de Raphaël et la relation conflictuelle qu'il entretient avec cet homme lui ont souvent causé des ennuis.

SOMBRE HÉRITAGE

Raphaël est un Chantesang. Depuis l'avènement de l'obscurité, l'odeur du sang humain l'attire et l'enivre. Doté d'un charisme surnaturel, il peut libérer la puissance de son sang, même au péril de son corps humain.

INCARNEZ RAPHAËL SI...

- vous voulez vous affirmer et libérer la fureur qui vous habite ;
- vous souhaitez ressentir le privilège et le fardeau qui accompagnent votre noble nom ;
- vous souhaitez vous confronter au sinistre appel de la soif de sang.

STUPIDE GÂTÉ PARAS SUCEUR DE SANG



« Je vous livre mon premier-né : un stupide enfant gâté, un parasite suceur de sang. »

— Extrait d'une lettre du duc de Normante



« Un authentique dévot... et un monstre impie corrompu par les ombres. »

— Extrait du journal
de mère Alène

LUCIEN DEIACROIX

«Apprends à chasser ou prépare-toi à fuir.»

ORIGINE

Lucien a grandi entouré de fidèles croyants. La rigueur d'une existence vouée à la foi et à l'étude des textes sacrés a affûté son esprit et renforcé sa détermination. Des disciples de l'Église luminarienne, Lucien est le plus improbable et, sans aucun doute, le plus redouté et le plus détesté.

SOMBRE HÉRITAGE

Lucien est un Danselombre. Pour lui, les ombres sont des entités vivantes : il peut communiquer avec elles et les façonnner, il comprend leur froideur glaciale et la faim dévorante qui les anime. La terreur accompagne le moindre de ses pas : aussi bien celle qu'il inspire à autrui que celle qu'il a de lui-même.

INCARNEZ LUCIEN SI...

- vous voulez aider votre groupe en manipulant les ombres qui vous entourent ;
- vous voulez jouer un personnage écartelé entre la foi et la raison ;
- vous souhaitez affronter les murmures des ombres affamées de terreur.

THALIA SEULEFILLE

— « *La mort est une porte ouvrant sur une autre vie.* » —

ORIGINE

Thalia a vécu une enfance d'orpheline. Elle ne pouvait compter que sur son ingéniosité pour survivre dans les rues d'Arenbourg. Une vie d'épreuves a forgé son caractère et l'a rendue bien plus solide qu'il n'y paraît.

SOMBRE HÉRITAGE

Thalia est une Marchespectre. Depuis l'avènement des ténèbres, le voile entre la vie et la mort s'est aminci pour elle. Thalia peut communier avec l'au-delà et invoquer des esprits dans le monde des vivants... ce qui l'a rendue indifférente à la valeur de la vie.

INCARNEZ THALIA SI...

- vous voulez découvrir les vérités que peuvent révéler les esprits des morts ;
- vous voulez jouer une personne autonome, capable de mobiliser une grande force ;
- vous souhaitez chercher l'équilibre entre le monde des vivants et celui des morts.

MISÉRABLE PORTE- POISSE SPECTRE AMBULANT

« Je suis ravi que cette misérable porte-poisse soit partie. Elle ressemblait à un spectre ambulant. »
— Un habitant d'Arenbourg



— QU'ALLEZ-VOUS JOUER ? —

LEX UMBRAE

Une aventure conçue pour deux séances de jeu

PREMIÈRE SÉANCE

Pendant cette séance de jeu, vous vous familiariserez avec les règles de base. Vous suivrez une intrigue optimisée pour vous les présenter pas à pas. Elle convient à une partie de découverte unique et comprend les quatre premières SCÈNES de l'aventure :

- **Prologue** – où vous apprendrez à effectuer des TESTS ;
- **Sur la route** – où vous personnaliserez votre Paria et définirez ses MOBILES ;
- **Épreuve** – où vous utiliserez votre SOMBRE HÉRITAGE et affronterez un DÉFI ;
- **Sacrement** – où vous découvrirez ce qu'est la Rêverie.

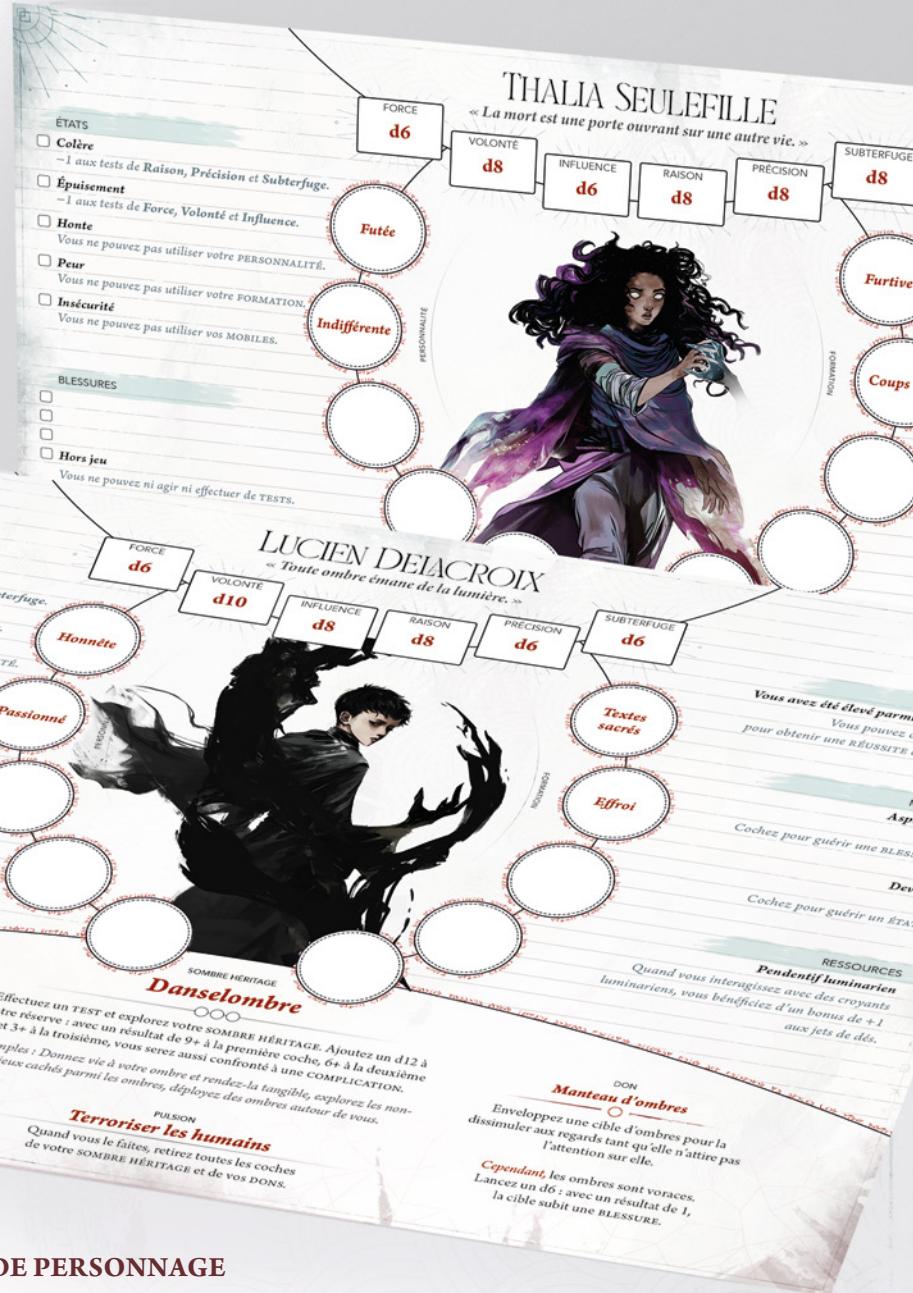
DEUXIÈME SÉANCE

Cette séance vous permettra de mettre en pratique ce que vous avez déjà appris et de découvrir des règles plus avancées. Elle comprend les trois dernières SCÈNES de l'aventure :

- **Formation** – où vous créerez des LIENS ;
- **Enquête** – où vous appliquerez ce que vous avez appris ;
- **En chasse** – où vous conclurez cette aventure.

JOUER LEX UMBRAE

Lex Umbræ est conçu pour présenter et expliquer les règles au fur et à mesure : toutefois, si vous êtes des joueurs de jeu de rôle expérimentés et préférez un style de jeu plus fluide, vous pouvez les lire toutes à l'avance et jouer l'aventure plus librement.



LA FICHE DE PERSONNAGE

Voici un aperçu des fiches de personnages que vous apprendrez à utiliser au fil de l'aventure. Autour de l'illustration de chaque Paria, vous trouverez ses APPROCHES (en haut), sa PERSONNALITÉ (à gauche) et sa FORMATION (à droite). Sur le bord gauche se trouvent ses ÉTATS et ses BLESSURES, et sur le bord droit son ORIGINE, ses MOBILES et ses RESSOURCES. Au pied de la page figurent son SOMBRE HÉRITAGE, ses DONS et ses PULSIONS.

PROLOGUE

Découvrez comment effectuer un TEST.

Obscurité, adressez-vous au groupe et lisez ou paraphrasez à voix haute :

Notre récit commence par une après-midi maussade : le ciel n'est qu'une tapisserie meurtrie de nuages noirs étouffés par l'obscurité envahissante. Igritte, gardienne du Crépuscule qui vous a recrutés il y a moins d'une semaine, paraît troublée. « Il faudra bien qu'on s'en contente », déclare-t-elle en considérant le pavillon de chasse abandonné sur lequel vous venez de tomber dans les bois.

Ils vous poursuivent, c'est certain : des hommes et des femmes rongés par la haine envers vos semblables, des fanatiques poussés par la ferveur religieuse, déterminés à purger Egas de vos existences. La lumière décroît et le temps vous manque.

Tandis que tous les Parias descendant de la charrette d'Igritte, demandez à chacun de se décrire. Vous venez de mettre en place une SCÈNE. Après avoir écouté les réponses des joueurs, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

« Aidez-moi à sécuriser les lieux, ordonne Igritte en passant la main le long des murs pourris du bâtiment. Couvrez nos traces, renforcez nos défenses et posez des pièges si nécessaire. Abstenez-vous d'utiliser vos dons : ils ne feraient qu'attirer davantage d'obscurité et hérir ces abrutis qui nous pourchassent. Je préfère les repousser que les combattre de front. »

Obscurité, demandez à chaque Paria ce qu'il ou elle fait pour aider Igritte. L'heure du TEST est venue !

Tests

Les **TESTS** servent à déterminer si les Parias RÉUSSISSENT ce qu'ils entreprennent et s'ils rencontrent des **COMPLICATIONS**.

Parias, quand vous devez faire un **TEST**, suivez ces étapes.

1

Décrivez comment vous agissez et choisissez l'**APPROCHE** la plus adaptée parmi les suivantes : **Force**, **Volonté**, **Influence**, **Raison**, **Précision** et **Subterfuge**.

« *J'essaie de créer une fausse piste pour les entraîner loin de nous : je recours au Subterfuge !* »

2

Lancez 1 à 3 dés de la taille correspondant à l'**APPROCHE** choisie.
1 dé de base octroyé par l'**APPROCHE**, + 1 dé si vous utilisez votre **PERSONNALITÉ**,
+ 1 dé si vous utilisez votre **FORMATION**.



« *J'ai un d8 pour Subterfuge et je suis « Futée » alors j'utilise ma PERSONNALITÉ, mais pas ma FORMATION. Je lance 2d8 !* »

3

Gardez le dé qui donne le résultat le plus élevé et comparez-le à la **DIFFICULTÉ** choisie par l'**Obscurité** : facile (4), normale (5), difficile (6), très difficile (7).



« *Les dés donnent pour résultat 2 et 5. Je garde le 5, qui est égal à la DIFFICULTÉ.* »

4

Si le résultat dépasse le niveau de **DIFFICULTÉ**, vous pouvez raconter une **RÉUSSITE**.
S'il est inférieur, l'**Obscurité** raconte une **COMPLICATION**.
S'il est égal, vous racontez ensemble.

« *Je crée une fausse piste qui conduit à l'écart, dans les bois.*
— *Ce faisant, tu remarques d'étranges traces de griffes : coche l'état peur.* »

1 Choisir l'APPROCHE

Parias, sur votre fiche de personnage, vous trouverez six APPROCHES, chacune associée à une taille de dé différente (d6, d8 ou d10) qui représente votre aptitude pour cette façon de faire. Lorsque vous effectuez un test, choisissez l'APPROCHE la plus adaptée à l'action que vous avez décrite.

- **Force** : quand vous vous imposez violemment et que vous vous donnez physiquement à fond.
- **Volonté** : quand vous mobilisez votre énergie intérieure et que vous cherchez à dépasser vos limites.
- **Influence** : quand vous recourez au verbe et à la persuasion.
- **Raison** : quand vous employez la logique, le savoir et l'analyse.
- **Précision** : quand vous agissez avec prudence et minutie.
- **Subterfuge** : quand vous ignorez volontairement les règles et n'hésitez pas à recourir aux coups bas.

Par exemple, observer un adversaire pour trouver son point faible entraîne un TEST de raison, tandis que parvenir à un accord avec une dignitaire en bavardant avec elle s'accompagne d'un TEST d'influence.



2 PERSONNALITÉ et FORMATION

Parias, sur votre fiche de personnage, sous les APPROCHES, vous trouverez des mots clefs : ceux de gauche décrivent votre PERSONNALITÉ et ceux de droite votre FORMATION.

- La PERSONNALITÉ est définie par des adjectifs tels que *Troublant*, *Obstinée* ou *Intuitif*. Vous pouvez faire intervenir votre PERSONNALITÉ si au moins l'un des mots qui la décrivent est lié au TEST.
- La FORMATION est définie par des verbes tels qu'*Espionner* ou par des noms tels que *Chasse*. Vous pouvez faire intervenir votre FORMATION si au moins l'un des mots qui la décrivent est lié au TEST.

Pendant un combat, vous décidez de saisir l'adversaire pour le plaquer violemment contre le mur. Vous êtes Futée, Froide et Troublante. Aucun de ces mots n'étant lié à ce que vous cherchez à faire, vous ne pouvez pas exploiter votre PERSONNALITÉ dans ce cas. Vos FORMATIONS comprennent Se cacher, Chasse et Lutte. La Lutte étant liée à ce que vous entreprenez, vous pouvez utiliser votre FORMATION.

Quand vous effectuez un TEST, c'est vous qui choisissez si un mot y est lié ou non. N'ayez pas peur de décrire des actions en harmonie avec votre PERSONNALITÉ et votre FORMATION chaque fois que vous le pouvez. En même temps, n'en faites pas trop : lancer une quantité de dés est moins important que jouer d'une façon cohérente avec le développement de l'intrigue.

BONUS ET MALUS

Les fiches des personnages indiquent parfois un bonus de +1 ou un malus de -1 au jet de dés. Il s'agit alors d'ajouter (bonus) ou soustraire (malus) 1 au résultat du dé gardé après avoir lancé les dés.

3 Déterminer la DIFFICULTÉ

Obscurité, déterminez la DIFFICULTÉ d'un TEST en fonction de sa description, de son contexte et de toute suggestion que vous trouverez dans le manuel.

- 4 pour une action **facile**.
- 5 pour une action **normale**.
- 6 pour une action **difficile**.
- 7 pour une action **très difficile**.

Ouvrir un cadenas rudimentaire est une tâche facile (4) tandis qu'enfoncer la porte d'entrée d'une maison est normal (5) ; déverrouiller un coffre est difficile (6) et s'introduire dans une crypte verrouillée très difficile (7).

Si vous pensez qu'un TEST est **impossible**, n'hésitez pas à le dire. Ceci permet aux Parias d'adapter l'intrigue et d'ajuster leurs objectifs en conséquence.

4 Raconter l'issue

RACONTER UNE RÉUSSITE

Parias, vous allez raconter vos RÉUSSITES. Vous pouvez faire cela de trois façons :

- décrivez comment vous menez à bien l'objectif du TEST** ;
- demandez à l'Obscurité de vous révéler un élément d'information** – cette option est particulièrement utile dans le cadre d'une enquête ;
- retirez un ÉTAT ou une BLESSURE, chez vous ou chez un ou une autre Paria** – n'utilisez cette option que si vous avez déclaré cet objectif avant d'effectuer le TEST.

RACONTER UNE COMPLICATION

Obscurité, servez-vous des COMPLICATIONS pour donner vie au récit, sans jamais révoquer les effets des RÉUSSITES obtenues lors des TESTS précédents. Il existe trois manières de concrétiser une COMPLICATION :

- **imposer un ÉTAT** à choisir parmi **colère, épuisement, honte, peur et insécurité** – les effets des ÉTATS figurent sur les fiches de personnage et c'est aux joueurs de les noter ;
- **infliger une BLESSURE**, qui peut représenter un traumatisme physique, social ou émotionnel – quand un ou une Paria qui a déjà subi 3 BLESSURES en reçoit une quatrième, il ou elle est HORS JEU (vous découvrirez ce que ce terme signifie à la page 53) ;
- **animer la SCÈNE** en racontant des événements malvenus, des rebondissements ou des conséquences à long terme – cette option n'a aucun effet mécanique, mais sert à développer le récit.

Avec votre RÉUSSITE, vous soulevez votre adversaire que vous plaquez contre le mur. Vous sentez ses os craquer et ses poumons se vider d'un coup.

*Avec une COMPLICATION, l'Obscurité pourrait vous infliger l'ÉTAT **colère** dans le cadre de cet affrontement furieux, vous infliger une BLESSURE parce que l'ennemi vous décoche un coup de pied bien placé ou animer la SCÈNE en y faisant arriver des renforts ennemis.*

Chaque **Paria** a le dernier mot lorsqu'il ou elle raconte les RÉUSSITES, tandis que l'**Obscurité** a toute autorité pour raconter les COMPLICATIONS. Toutefois, vous pouvez vous entraider. Quand vous racontez l'issue d'un TEST, pensez à demander de l'aide et à accepter les idées de tout le monde.



Conclure la scène

Obscurité, si au moins deux Parias ont obtenu une RÉUSSITE au TEST précédent, ils parviennent à écarter leurs poursuivants. Lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

À mesure que l'obscurité enveloppe la forêt, vous entendez des pas précipités qui s'approchent de la cabane. « Ces salauds se sont échappés, murmure une voix pleine de frustration.

— Hé, c'était quoi, ça ? » crie quelqu'un au loin.

Au début, vous craignez qu'on ne vous ait découverts, mais vous entendez alors des cris d'alarme et, à travers les fenêtres barricadées, vous voyez tout le groupe s'enfuir, terrorisé.

Un courant d'air glacé se répand tandis que de sinistres sifflements de rage retentissent dehors. Les nuisibles sont là, mais ils ont décidé de s'en prendre plutôt à vos poursuivants. Vous êtes en sécurité, au moins pour cette nuit.

Sinon, le groupe se fait repérer. Lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Quand les ténèbres enveloppent la forêt, vous vous rendez compte que vous avez laissé bien trop de traces. « Sortez de là, espèces d'ordures ! hurle quelqu'un. Ou on met le feu à ce taudis ! »

Soudain, un courant d'air glacé se répand et de sinistres sifflements de rage retentissent dehors. « Des nuisibles ! Fuyez ! » s'écrient vos poursuivants. Vous entendez une série de bruits humides et écœurants, ponctués par les cris d'hommes et de femmes et les hennissements de terreur du cheval que vous avez dissimulé dans la grange.

Igritte serre les dents, un mélange de colère et de culpabilité flamboie dans son regard, mais elle vous fait signe de ne pas intervenir. Les nuisibles sont là et, alors que vous êtes à l'abri pour le moment, ils ont massacré vos poursuivants et votre cheval.

Vous venez de constater la façon dont l'issue d'un TEST peut influencer le récit à court, moyen ou long terme. Selon que vous voyagez avec ou sans cheval, avec une foule à vos trousses ou non, votre histoire pourrait prendre un tour bien différent.



SUR LA ROUTE

Définir la PERSONNALITÉ, la FORMATION et les MOBILES.

Obscurité, lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Après une nuit passée dans la cabane de chasse, Igritte vous conduit vers le mont Aurélie, bastion fortifié et foyer de l'ordre du Crépuscule. Ensemble, vous traversez des plaines en friche, des bois enténébrés et des villages délabrés.

En examinant les cicatrices que l'obscurité a laissées à travers tout le pays, vos pensées se tournent vers le passé que vous laissez derrière vous. Chaque pas vous écarte un peu plus de votre foyer et de la vie que vous avez menée jusqu'ici.

Parias, il est temps d'en apprendre un peu plus à votre sujet ! Le moment est venu de définir vos **aspirations**, de découvrir votre **devoir** et d'enrichir votre **PERSONNALITÉ** et votre **FORMATION**.

INTERPRÉTER IGRITTE

Igritte se conduit comme une grande sœur : sévère mais juste.

La plupart des membres de l'ordre voient la Malengiance comme des êtres méprisables, au mieux exploitables. Mais pas Igritte : c'est une gardienne vertueuse, pas moralisatrice, dotée d'un humour authentique et mordant. Elle traite équitablement les personnages, sans jamais manifester ni préjugés ni condescendance. Elle regrette qu'on les ait forcés à s'enrôler, mais perçoit en eux un énorme potentiel et souhaite les aider à le développer.

Mobiles

Parias, l'**aspiration** et le **devoir** sont des **MOBILES** qui vous poussent à faire de votre mieux et qui vous aident dans les situations difficiles. Ils peuvent être compatibles ou contradictoires.

ASPIRATION

L'**aspiration** représente votre objectif personnel. Si elle s'applique à la situation que vous vivez, vous pouvez l'exploiter et la cocher pour guérir immédiatement une **BLESSURE**.

Mon aspiration est : « Je vais protéger Amélie. » Je suis face à un vampire bien déterminé à la tuer. En cochant la case près de mon aspiration, je retire une BLESSURE puis je raconte qu'en remettant en place mon épaule déboîtée, je murmure : « Pas aujourd'hui, sangsue. »

DEVOIR

Le **devoir** représente la tâche que l'ordre vous demande de mener à bien. Si elle s'applique à la situation que vous vivez, vous pouvez l'exploiter et la cocher pour guérir immédiatement un **ÉTAT**.

Mon devoir est : « Tuer la bête d'Arenbourg. » Alors que je m'introduis dans son antre, je suis sous l'effet de la peur. En cochant la case près de mon devoir, j'élimine l'ÉTAT peur puis pénètre dans le repaire du monstre.

RÉINITIALISER L'UTILISATION DE L'ASPIRATION ET DU DEVOIR

Dans cette aventure, vous ne pouvez faire intervenir qu'une fois votre **aspiration** et votre **devoir**, mais dans le livre de règles complet, vous découvrirez comment les réinitialiser et les faire évoluer au fil du temps.



Raphaël de Normante

Vous êtes né dans le confort de la vie de cour. Votre père vous a renié lorsqu'il a découvert votre sombre héritage.

Comment votre sombre héritage se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

Quels souvenirs gardez-vous de votre vie à la cour ?

Ajoutez *Diplomate*, *Rusé* et *Hédoniste* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.

Ajoutez *Histoire*, *Comploter* et *Leadership* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recruté ?

Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.

Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.



Thalia Seulefille

Vous avez grandi dans la boue des rues d'Arenbourg. Vous y avez toujours mené une vie de sacrifices et de débrouille.

Comment votre sombre héritage se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

Qu'est-ce que la vie dans les rues d'Arenbourg vous a appris ?

Ajoutez *Discrète*, *Impitoyable* et *Obstinée* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.

Ajoutez *Voler*, *Se cacher* et *Réparer* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recrutée ?

Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.

Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

Lucien Delacroix

Vous avez passé votre enfance dans le cadre rigoureux d'un monastère luminarien. On s'y efforçait d'exorciser l'ombre qui vit en vous.



Comment votre sombre héritage se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

Sur quels aspects de votre vie le monastère a-t-il laissé des traces ?

Ajoutez *Croyant*, *Sceptique* et *Altruiste* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.

Ajoutez *Ténacité*, *Histoire* et *Prêcher* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recruté ?

Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.

Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

Sélène Cervantes

Vous avez vécu une vie de braconnage. Les mauvais jours, vous aviez du mal à distinguer un chevreuil d'un humain.



Comment votre sombre héritage se manifeste-t-il ?

Pour répondre, inspirez-vous des DONS qui figurent sur votre fiche de personnage.

À quoi ressemblait votre vie de hors-la-loi ?

Ajoutez *Opportuniste*, *Violente* et *Honorabile* à votre PERSONNALITÉ... ou imaginez vos propres adjectifs.

Ajoutez *Pièges*, *Menacer* et *Poisons* à votre FORMATION... ou imaginez vos propres verbes et noms.

Quel souvenir gardez-vous du moment où Igritte vous a recrutée ?

Si vous le souhaitez, imaginez et notez votre **aspiration**.

Notez également votre **devoir** actuel : *Achever votre formation*.

Raconter le voyage

Parias, maintenant que vous avez passé en revue votre identité, décrivez brièvement votre comportement lors du voyage : votre attitude et votre façon d'agir. Si vous le souhaitez, partagez avec le groupe ce que vous avez noté sur votre fiche de personnage.

Obscurité, une fois que tous les Parias ont mis à jour leur fiche de personnage et partagé les informations qu'ils souhaitaient, lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Sous un ciel plombé de nuages noirs, vous arrivez enfin au mont Aurélie, forteresse de l'ordre du Crénusule. Perchée sur un rocher au milieu d'un lac gelé, elle se dresse devant vous, pleine d'inquiétantes promesses.

Igritte vous guide dans les rues étroites de la citadelle, et vous sentez les regards des habitants et des autres recrues peser sur vous : certains sont curieux, d'autres méfiants, d'autres encore pleins de mépris.

Après l'ascension jusqu'à l'imposante cathédrale dédiée à sainte Aurélie, Igritte s'arrête un instant. « Je n'aime pas apporter de mauvaises nouvelles, dit-elle avec un sourire mélancolique, mais le temps nous fait défaut pour un repos ou un repas bien mérités. Vous allez subir immédiatement votre épreuve, qui déterminera si vous êtes dignes de rejoindre l'ordre du Crénusule. » Le regard voilé de scrupules, elle se penche et ajoute dans un murmure : « Si vous avez des questions à poser, c'est le moment. Une fois que vous serez entrés, je ne pourrai plus vous aider. »

Obscurité, si les Parias posent des questions, servez-vous des informations qui figurent sur la page suivante pour leur répondre. Ne prenez pas la peine de mentionner tout ce que vous y lirez : ne partagez avec le groupe que les détails sur lesquels il vous interroge.

TROIS FIGURES D'AUTORITÉ ASSISTERONT À L'ÉPREUVE

- **La Mère Éclairée**, guide spirituel de l'ordre, qui pense qu'accepter la Malengiance en son sein constitue une insulte envers la foi.
- **L'Émissaire impérial**, envoyé par l'impératrice pour veiller à ce que l'on forme les Parias sans tarder et avec les meilleures ressources.
- **Le Grand Maître**, membre de plus haut rang de l'ordre : ce vétéran juste et avisé entend bien réconcilier l'Église et l'Empire.

VOUS ÊTES LES TOUT PREMIERS MEMBRES DE LA MALENGEANCE RECRUTÉS PAR L'ORDRE.

Nul le autre Paria n'a jamais subi cette épreuve avant vous. Après la promulgation de la Lex Umbræ, Igritte s'est portée volontaire pour trouver un groupe de Parias à entraîner. Elle ne doute pas des compétences des personnages et pense que, si on les forme comme il se doit, leur intervention pourrait avoir un véritable impact sur le conflit en cours.

L'INITIATION SERA SANGLANTE.

Igritte n'a pas le droit de révéler les détails de l'épreuve, mais elle prévient les personnages de s'attendre au pire et de ne pas se ménager pour s'en sortir.

Conclure la scène

Obscurité, lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Igritte coule un regard dans votre direction. « Votre sombre héritage représente votre arme la plus puissante, déclare-t-elle. Servez-vous-en, car cette épreuve s'annonce aussi impitoyable que les nuisibles que nous vous entraînerons à traquer. » Sur ces mots, elle vous conduit à l'intérieur de la cathédrale.

C'est un moment important ! Avant de jouer la prochaine SCÈNE, il est temps de découvrir ce qui se passe lorsque l'obscurité entre en jeu et comment fonctionnent vos SOMBRES HÉRITAGES.

EN PROFONDEUR

L'OBSCURITÉ

*Élément fondamental de l'univers de jeu
et de la vie intime des personnages*

Parias, vous serez amenés, pendant la partie, à affronter l'Obscurité. Vous vivrez alors un moment important où vous explorerez les thèmes du jeu et toutes ses nuances.

Vous interagissez avec l'Obscurité chaque fois que :

1. **Vous faites face à un nuisible**, redoutable adversaire représentant les terribles conséquences qu'exerce le pouvoir corrupteur des ténèbres ;
2. **Vous explorez votre SOMBRE HÉRITAGE** pour en comprendre le potentiel, apprendre à le maîtriser et réaliser d'impossibles prouesses.

Dans les deux cas, l'Obscurité lance un dé spécial qui rend la situation plus dangereuse et intéressante. Il s'agit toujours du d12, appelé « dé d'obscurité ».

Dans les pages qui suivent, vous découvrirez les mécaniques régissant ces situations.



1 Faire face à un nuisible

Obscurité, chaque fois qu'un·e Paria effectue un TEST face à un nuisible, lancez le dé d'obscurité.

Ce jet s'ajoute au mécanisme ordinaire du TEST. La ou le Paria fait son TEST normalement ; de votre côté, suivez ces instructions :

1. **Lancez le dé d'obscurité** quand la ou le Paria lance les siens ;
2. **Consultez le résultat du dé d'obscurité** au moment où la ou le Paria vérifie les siens ;
3. **Interprétez le résultat d'Obscurité** en plus de celui obtenu par la ou le Paria.

LANCER LE DÉ D'OBSCURITÉ

Déclarez que vous allez lancer le dé d'obscurité pour ce TEST et faites-le en même temps que la ou le Paria lance les siens.

P : J'utilise Force pour transpercer le loup-garou avec mon épée. J'ai un d8 en Force et la formation Duelliste : je lance 2d8 !

O : Parfait. La DIFFICULTÉ est de 6, mais, comme il s'agit d'un nuisible, je lance le d12.

CONSULTER LES RÉSULTATS

Chaque nuisible est décrit sur une page spécifique, où figurent, entre autres détails, les effets possibles en fonction des résultats du dé d'obscurité. Consultez donc la fiche du nuisible pour interpréter de façon narrative le résultat du dé que vous venez de lancer.

P : J'ai obtenu un 2 et un 7, donc une RÉUSSITE !

O : J'ai fait 6. La page du profil de ce nuisible indique qu'un résultat de 6 déclenche un effet.

INTERPRÉTER L'ISSUE

Décrivez les RÉUSSITES et COMPLICATIONS comme d'habitude. En outre, l'**Obscurité** interprète les effets éventuellement générés par le dé d'obscurité.

P : Grâce à ma RÉUSSITE, ma lame d'argentacier perfore profondément le loup-garou.

O : Il émet un mélange de cri et de grognement. Tout le monde doit effectuer un TEST de Volonté ordinaire (5) pour éviter de cocher l'ÉTAT peur.

IMPROVISER LES RÉSULTATS DU DÉ D'OBSCURITÉ

Obscurité, si vous le souhaitez, vous pouvez lancer le dé d'obscurité même quand aucun nuisible ne participe à la SCÈNE. Ce genre de situation fait figure d'exception : vous décidez d'improviser l'effet du dé d'obscurité en vous fiant à votre intuition, sans vous appuyer sur le manuel. Dans ce cas, comparez son résultat à une échelle d'intensité imaginaire :

- COMPLICATION avec un résultat de 9 ou plus si **les ténèbres sont faibles** ;
- COMPLICATION avec un résultat de 6 ou plus si **les ténèbres sont dans la moyenne** ;
- COMPLICATION avec un résultat de 3 ou plus si **les ténèbres sont puissantes**.

Il vous faut ensuite interpréter l'éventuelle COMPLICATION provoquée par le dé d'obscurité en plus du résultat ordinaire du TEST.

Un·e Paria qui manie une épée imprégnée d'énergie sombre est soudain en proie à des souvenirs violents et doit effectuer un TEST normal (5) pour y résister.

Vous lancez le dé d'obscurité pour mettre l'accent sur ce phénomène et décidez que les ténèbres sont faibles, pour le moment (COMPLICATION avec un 9 ou plus). La Paria obtient 6 (RÉUSSITE) et le dé d'obscurité donne un 10 (COMPLICATION). La Paria parvient à réprimer les souvenirs, mais subit l'ÉTAT peur.

2 Explorer un **SOMBRE HÉRITAGE**

Paria, votre **SOMBRE HÉRITAGE** représente le lien avec les ténèbres et figure en bas de votre fiche, sous le portrait de votre personnage.

Votre **SOMBRE HÉRITAGE** ne relève pas vraiment des sciences exactes. Personne ne connaît réellement les limites de votre pouvoir, pas même vous. Il vous faudra les découvrir en explorant ce pouvoir, au risque d'échouer et d'en subir les conséquences. Pourquoi prendre ce risque ? Parce que creuser votre **SOMBRE HÉRITAGE** vous permet d'accomplir des prouesses inaccessibles aux humains ordinaires et d'en apprendre davantage sur votre nature véritable.

COMMENT EXPLORER UN **SOMBRE HÉRITAGE**

Paria, quand vous explorez votre **SOMBRE HÉRITAGE** :

1. **Cochez une case** sous le nom du **SOMBRE HÉRITAGE** ;
2. **Décrivez ce que vous faites** en vous inspirant des suggestions mentionnées dans votre **HÉRITAGE** ;
3. **Effectuez un TEST pour réveiller votre HÉRITAGE** et réaliser ce que vous avez déclaré.

EFFECTUER LE TEST POUR EXPLORER VOTRE **SOMBRE HÉRITAGE**

Comme toujours, l'**APPROCHE** et la **DIFFICULTÉ** du **TEST** dépendent de votre description de ce que vous faites. En outre, l'**Obscurité** lance le dé d'**obscurité**.

Si le dé d'**obscurité** atteint ou dépasse un certain seuil (9+ si une seule case est cochée, 6+ pour deux coches et 3+ pour trois coches), il entraîne une **COMPLICATION**. Le dé d'**obscurité** est toutefois considéré comme faisant partie de ceux de votre réserve lorsqu'il s'agit de déterminer l'**issue** du **TEST**.

Explorer votre **SOMBRE HÉRITAGE** vous met en contact avec vos ténèbres intérieures et entraîne autant de risques que d'avantages : vous avez intérêt à ce que le dé d'**obscurité** donne un résultat élevé pour vous permettre de réussir le **TEST**, mais pas au point de provoquer une **COMPLICATION** supplémentaire. Vous trouverez un exemple détaillé page de droite.

LANCER LE DÉ D'OBSCURITÉ

Obscurité, lancez le dé d'obscurité dès qu'un-e Paria explore son **SOMBRE HÉRITAGE**.

P : J'explore mon SOMBRE HÉRITAGE. Je coche la première case et j'essaie de modeler les ombres pour saisir mon ennemi. Je me sers de Volonté ; j'ai un d10, mais ni PERSONNALITÉ ni FORMATION qui s'y prête. Je ne lance que 1d10.

O : D'accord. Tu es dans un lieu très obscur, toujours plongé dans l'ombre. La DIFFICULTÉ se monte à 4 et je lance le d12 de mon côté.

CONSULTER LES RÉSULTATS

Obscurité, le dé d'obscurité déclenche une **COMPLICATION** pour un résultat de 9+ si une seule case est cochée, 6+ pour deux coches et 3+ pour trois coches.

Paria, considérez le dé d'obscurité comme faisant partie de votre réserve pour déterminer si vous réussissez le **TEST**.

P : J'ai obtenu un 3, pas de chance... Et le dé d'obscurité ?

O : J'ai fait 7. Comme tu n'as qu'une case cochée, il n'entraîne pas de COMPLICATION.

P : Super ! 7, c'est supérieur à la difficulté. J'ai une RÉUSSITE !

INTERPRÉTER LES RÉSULTATS

Décrivez les **RÉUSSITES** et **COMPLICATIONS** comme d'habitude. Dans le pire des cas, ce genre de **TEST** peut entraîner jusqu'à deux **COMPLICATIONS** : une issue des dés des Parias et une autre du dé d'obscurité.

P : Je lève les mains et les ombres prennent vie autour de mon ennemi pour s'emparer de lui !

O : Tu as eu de la chance ! Si j'avais obtenu 9 ou plus, l'Obscurité aurait déclenché une COMPLICATION. J'aurais bien voulu voir des ombres échapper à ton contrôle pour attraper tes alliés !



Dons

Parias, les DONS sont les aspects de votre SOMBRE HÉRITAGE que vous avez déjà découverts et maîtrisés. Chaque DON vous octroie un pouvoir unique, que vous pouvez activer en cochant la case située sous son nom.

Activer un DON ne nécessite jamais de TEST : cochez simplement la case qui figure sous le DON pour bénéficier aussitôt de ses effets (vous pouvez aussi le faire lorsque vous vous apprêtez à effectuer un TEST). Chaque DON a un effet positif accompagné d'un petit effet néfaste, ce qui le rend à la fois intéressant et complexe.

L'un des DONS de Raphaël consiste à pouvoir entendre battre le cœur d'un sujet et en déduire s'il dit la vérité. Se concentrer ainsi sur le sang a toutefois tendance à le distraire : tant que le DON est coché, Raphaël subit un malus de -1 aux TESTS de Précision. Un petit prix à payer pour un tel avantage.

Pulsions

Au pied de votre fiche de personnage, vous trouverez une PULSION : un besoin qui se développe en vous lorsque vous cochez les cases de votre SOMBRE HÉRITAGE ou de vos DONS. À mesure que vous les cochez, racontez comment vous sentez cette PULSION grandir : interpréter cet aspect de votre personnage enrichira énormément le récit.

Lorsque vous décidez de vous abandonner à votre PULSION, effacez toutes les cases cochées de votre SOMBRE HÉRITAGE et de vos DONS. Succomber à votre PULSION devrait toujours représenter un moment dramatique d'un violent conflit intérieur.

Raphaël a coché toutes les cases situées sous la description de son SOMBRE HÉRITAGE ainsi que l'une des cases de ses DONS : la soif se déchaîne en lui. Boire du sang humain assouvirait cette PULSION et lui permettrait d'effacer toutes les coches, mais l'idée de s'abandonner à sa soif de sang le révulse.

ÉPREUVE

Affrontez un DÉFI et servez-vous de votre SOMBRE HÉRITAGE.

Obscurité, adressez-vous au groupe pour lire ou paraphraser à voix haute ce qui suit :

À l'intérieur de l'austère cathédrale du mont Aurélie, faiblement éclairée par la lumière des vitraux roses et des cierges aux flammes vacillantes, règne une pesante odeur d'encens. Igritte s'écarte tandis que trois silhouettes s'avancent vers vous d'une démarche impérieuse.

Au centre, le Grand Maître de l'ordre vous observe calmement. Il ressemble à un vieux soldat sage et austère. Ses cicatrices trahissent une vie de violence et sa position dominante souligne le fait qu'il jouit ici de la plus haute autorité. Une marche plus bas se tient la Mère Éclairée de l'ordre, muette comme un secret. De sa robe blanche et de son masque doré, sur lequel vous distinguez votre propre reflet déformé, émane une aura troublante. Sa posture tout entière trahit son opinion critique et irrévocable.

De l'autre côté, l'Émissaire impérial se tient au même niveau que la Mère Éclairée, son regard rusé comme celui d'un renard braqué sur vous. Sa tenue d'apparat semble déplacée dans un décor aussi dépouillé. Il incarne le pouvoir impérial et la Lex Umbræ.

Obscurité, expliquez au groupe que le Grand Maître remercie chacun de ses membres d'avoir fait le long voyage jusqu'ici et leur demande de se présenter. La Mère Éclairée intervient pendant qu'ils s'expriment : elle pense que la présence de Malengiance au sein de l'ordre est un affront pour l'Église luminarienne, laquelle prêche le rejet absolu de toute forme d'obscurité.



Dès qu'elle en a l'occasion, la Mère Éclairée s'en prend aux Parias en leur demandant comment ils comptent servir l'ordre étant donné que leur seule présence représente une insulte envers ses traditions. Écoutez leurs réponses et laissez-les effectuer des TESTS pour faire valoir leur opinion. Si l'idée vous semble intéressante, faites intervenir l'Émissaire impérial en leur faveur, mais en employant des expressions malheureuses, comme : « Mère Éclairée, même des créatures aussi indignes que celles-ci peuvent servir un noble dessein ! » Puis lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Le Grand Maître lève une main impatiente : « Assez de palabres ! Le temps est venu pour vous de subir votre initiation. » Vous suivez son regard en direction d'Igritte, qui se tient désormais devant vous, le regard aussi froid que l'acier de l'épée qu'elle tient dans sa main.

Parias, il est temps de relever un DÉFI !

Défis

Obscurité, un DÉFI est une situation dont la résolution nécessite plus d'une RÉUSSITE. Les DÉFIS vous aident à concentrer l'attention sur les éléments importants du récit. Lisez ci-dessous le DÉFI que les Parias devront relever dans cette SCÈNE ; vous trouverez toutes les instructions permettant de le jouer.

Frapper un adversaire au moyen d'une arme nécessite un TEST, mais le vaincre tout à fait constitue un DÉFI. Crocheter une serrure est un TEST, se faufiler dans une forteresse est un DÉFI.

ANATOMIE D'UN DÉFI

Chaque DÉFI est décrit sur une fiche distincte qui présente toutes les informations requises pour en faire un moment captivant et efficace. Un DÉFI comprend :

- **la suggestion de la difficulté pour chaque approche**, mentionnée au-dessus de l'image du DÉFI – un-e Paria est confronté-e à la DIFFICULTÉ en question lorsqu'iel choisit l'approche en question ;
- **des vulnérabilités et résistances** – exploiter une VULNÉRABILITÉ réduit la DIFFICULTÉ de 1, tandis que se confronter à une RÉSISTANCE l'augmente de 1 (la DIFFICULTÉ peut alors dépasser 7 ou tomber en dessous de 4 à cause de ces modificateurs) ;
- **des cases** représentant le nombre de RÉUSSITES nécessaires pour venir à bout du DÉFI – elles peuvent représenter les blessures infligées lors d'un combat ou la progression lors d'une situation complexe ;
- **des conseils, suggestions** et astuces pour raconter efficacement le DÉFI ;
- **des instructions relatives à l'interprétation du dé d'obscurité**, s'il intervient.

Dans les pages suivantes, vous trouverez le DÉFI que les Parias affrontent lors de cette SCÈNE, ainsi que des astuces et conseils pour lui donner vie.



IGRITTE

« *En garde ! Je n'aurai aucune pitié !* »



Coups bas

RÉSISTANCE
Combat rapproché

VULNÉRABILITÉ
Argentacier

RÉUSSITES



Igritte affronte les Parias conformément aux ordres. Elle manie l'épée comme une diablesse, avec une froideur efficace et précise. Lorsqu'elle se transforme, plus féroce encore, elle ne perd malgré tout jamais le contrôle.

ÉVÉNEMENTS DE DÉFI

À la 3^e RÉUSSITE, Igritte révèle qu'elle fait elle aussi partie de la Malengeance et se transforme en hybride de femme et de panthère ; à partir de ce moment, l'affronter avec des approches de **Force** ou de **Précision** devient très difficile (7). En outre, chaque TEST effectué contre elle s'accompagne d'un jet de dé d'obscurité.

RÈGLES UNIQUES

Igritte peut être tenue en respect jusqu'à la fin du DÉFI, mais pas être tuée. Décrivez les effets de chaque RÉUSSITE en conséquence.

COMPLICATIONS

- Igritte vous touche avec son épée ou ses griffes ; cochez une BLESSURE.
- Vous distinguez une lueur meurtrière dans le regard d'Igritte ; cochez la **peur**.
- Igritte vous poursuit, vive comme un serpent ; cochez l'**épuisement**.
- Le regard critique de la Mère Éclairée vous pèse ; cochez la **honte**.
- L'Émissaire impérial applaudit avec amusement ; cochez la **colère**.

DÉ D'OBSCURITÉ

Lancez le d12 pour chaque TEST après la transformation d'Igritte. Si vous obtenez 6+, inventez une COMPLICATION ou faites intervenir l'une des suivantes :

- 7+ un son à mi-chemin entre le cri et le grondement échappe à Igritte – vous devez tous réussir un TEST de **Volonté normal** (5) pour éviter de cocher la **peur** ;
- 8+ Igritte vous propulse avec une force stupéfiante vers un de vos compagnons – vous entendez vos os craquer et cochez tous deux une BLESSURE ;
- 11+ Igritte vous broie entre ses mâchoires – cochez une BLESSURE ; en outre, vous ne pouvez plus vous déplacer à moins de réussir un TEST **difficile** (6) pour vous dégager.

Comment raconter un DÉFI

Obscurité, vous trouverez ci-dessous des conseils pour gérer un DÉFI.

Imaginons que vous racontez un DÉFI où les Parias cherchent à esquiver les gardes afin de s'infiltrer dans une forteresse ennemie.

Déclenchez le DÉFI en invitant les Parias à agir.

« L'entrée se situe au fond du jardin, qui grouille de gardes. Bientôt, ils fermeront le portail pour la nuit. Que faites-vous ? »

Demandez aux Parias de jouer à tour de rôle et veillez à ce que toutes et tous aient effectué un TEST avant de passer au tour suivant.

« Lucien, attends : tout le monde a agi sauf Sélène. Avant que tu m'expliques ce que tu souhaites faire d'autre, demandons-lui ce qu'elle veut faire. »

Notez les RÉUSSITES et servez-vous-en pour raconter l'évolution du DÉFI.

Quand ils cochent la troisième case sur six, annoncez-leur : « L'entrée est en vue, mais encore éloignée, vous êtes à mi-chemin ! »

Si la narration s'enlise, relancez l'action et demandez un TEST.

« Vous êtes restés immobiles trop longtemps, un garde passe juste à l'endroit où vous vous êtes accroupis. Que faites-vous pour éviter qu'il vous repère ? »

Ne révoquez jamais l'effet des précédentes RÉUSSITES ; développez plutôt à partir des COMPLICATIONS.

« Vous avez assommé le garde avant qu'il ne donne l'alarme, ce qui vous permet de gagner du temps. Dans quelques minutes, d'autres gardes commenceront toutefois à se demander où est passé leur collègue. »

Inspirez-vous des DIFFICULTÉS et COMPLICATIONS proposées, mais rappelez-vous que vous êtes toujours libre d'inventer.

« Se faufiler sans se faire voir parmi les buissons serait une action normale (5), mais puisque vous venez de distraire les gardes, elle devient facile (4).

Malheureusement, vous vous heurtez à une COMPLICATION : vous aboutissez à un cul-de-sac. Un garde encore inconscient bloque la seule issue possible pour vous échapper, derrière vous. Cochez la peur. »

Quand un DÉFI comprend des instructions ou des règles, prenez soin de les appliquer. Elles vous aideront à le rendre unique et mémorable.

Vous avez reçu la troisième COMPLICATION et les gardes ont désormais la puce à l'oreille : dorénavant, tous les TESTS de Subterfuge deviennent très difficiles (7).

Hors jeu

Parias, en affrontant des DÉFIS et des situations dangereuses, vous risquez de subir de multiples BLESSURES ou le même ÉTAT plusieurs fois.

- Quand vous subissez un ÉTAT que vous avez déjà coché, cochez une BLESSURE à la place.
- Quand vous avez déjà subi trois BLESSURES et que vous en recevez une autre, cochez la quatrième case de la section BLESSURES : vous êtes désormais HORS JEU.

PERSONNAGE HORS JEU

Parias, lorsque vous cochez la quatrième case de la section BLESSURES, vous êtes HORS JEU. Une fois HORS JEU, vous ne pouvez plus agir, ni effectuer de TESTS, ni influencer la SCÈNE en général.

Au niveau narratif, se retrouver HORS JEU est assez grave, mais pas définitif, comme perdre connaissance, être expulsé du manoir d'un noble ou être isolé du reste du groupe à cause d'un éboulement.

REVENIR EN JEU

Parias, vous REVENEZ EN JEU quand la SCÈNE s'achève ou si un autre membre de la Malengiance obtient une RÉUSSITE pour vous ramener dans la partie. Lorsque vous REVENEZ EN JEU, effacez la case HORS JEU, mais conservez tous les autres ÉTATS et BLESSURES que vous avez subis.

Dans VILEBORN, un jet de dés ne scelle jamais votre destin.

Dans les romans initiatiques, la mort d'un personnage marque un moment essentiel, un jalon dramatique dans le récit.

Le livre de règles complet vous fournira tous les outils et conseils requis pour développer et clore l'intrigue personnelle de votre Paria.

SACREMENT

Apprenez ce qu'est la Rêverie.

Obscurité, si les Parias surmontent le DÉFI face à Igritte, lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Le Grand Maître lève la main et annonce : « Ça suffit. » Igritte se contient alors aussitôt. Elle s'approche de lui et s'agenouille docilement malgré son apparence monstrueuse.

Si, au lieu de cela, au moins deux Parias sont HORS JEU, lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Le Grand Maître lève la main et déclare : « Ça suffit. » Igritte se contient alors aussitôt et s'écarte de vous.

Dans les deux cas, lisez ou paraphrasez ensuite à voix haute ce qui suit :

Le Grand Maître sort une pipe magnifique et l'allume. Une volute de fumée noire en émane, porteuse de parfums de fer, d'herbes aromatiques et de chocolat noir.

Il offre la pipe à Igritte, qui inhale à pleins poumons. Sous vos yeux ébahis, elle reprend forme humaine et ses plaies guérissent à une vitesse stupéfiante.

Le Grand Maître se tourne vers vous et explique : « Ce que vous voyez, c'est la Rêverie, le sacrement le plus important des gardiens du Crépuscule. Il nous permet de guérir n'importe quelle affliction et maintient l'obscurité à l'écart. » Il vous tend alors la pipe.

Consommer la Rêverie

Parias, quand vous consommez de la Rêverie, vous pouvez aussitôt effacer les cases cochées pour vos DONS et votre SOMBRE HÉRITAGE. En outre, vous guérissez de toutes les BLESSURES que vous avez subies.

Clore la scène

Obscurité, le Grand Maître révèle aux Parias que la Rêverie est un mélange alchimique composé d'ingrédients secrets, dont le plus important est du sang de nuisible. Une fois qu'on l'a distillée, on peut l'avaler, la fumer, la boire ou se l'injecter. Elle exerce un effet incroyable et constitue depuis bien longtemps le plus précieux sacrement de l'ordre du Crénuscle, une véritable communion.

À l'origine, on élabora la Rêverie pour soigner les gardiens grièvement blessés à la bataille. Cependant, après avoir découvert sa nature de Paria, Igritte se rendit compte qu'en consommer apaisait ses pulsions les plus vivaces. Elle le vécut comme une révélation : Igritte considère la Rêverie comme un moyen de se maîtriser tout en servant l'Empire et en préservant son avenir.

Cela dit, la Rêverie est-elle une réelle solution ou un simple palliatif ? Quels effets secondaires entraîne-t-elle ? Seul l'avenir vous apportera les réponses à ces questions.

C'est le moment idéal pour conclure la première séance de jeu ! Vous vous êtes familiarisés avec les règles de base et avec tous les éléments essentiels du contexte. Si vous le souhaitez, jouez les scènes qui suivent lors d'une deuxième séance, de façon à profiter de ce que vous avez appris jusqu'ici et à explorer en profondeur le système de jeu.



FORMATION

Prenez vos marques et créez des LIENS.

Obscurité, dans cette SCÈNE d'interlude, décrivez en quelques mots plusieurs jours d'entraînement au sein de l'ordre. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Les jours qui suivent votre initiation se brouillent, si intenses qu'ils passent en un éclair, et pourtant si violents qu'ils vous semblent durer des semaines. La vie que vous avez abandonnée n'est plus qu'un lointain souvenir, remplacée par cette nouvelle normalité brutale qui vous accapare.

Chaque leçon revient sur le même sujet : les nuisibles. Comment s'en protéger, les traquer et les abattre. Vous comprenez vite que les prouesses martiales ne suffisent pas à les vaincre.

Pour chasser un vampire, la maîtrise des intrigues de cour est aussi cruciale que le talent à l'épée. Affronter un polymorphe demande de la force, mais aussi une compréhension profonde des secrets de la nature. L'alchimie et le subterfuge viennent à bout des complots alambiqués des fées, la méditation et la prière repoussent l'insidieuse influence des ombres, les rituels et exorcismes sacrés apaisent les esprits agités des déchus.

La liste de vos corvées n'en finit pas. Les séances d'étude dans les domaines les plus variés alternent avec les sanglantes séances d'entraînement à l'épée.

Parias, dans quelle discipline excellez-vous ?

Ajoutez un nouvel élément à votre FORMATION.

Vous comprenez avec consternation que les recrues humaines de l'ordre considèrent l'éreintant programme d'entraînement que vous endurez non pas comme une épreuve, mais comme un privilège.

Alimenté par la Rêverie, l'ordre vous soumet à un rythme qui briserait des individus ordinaires. Cet usage constant du sacrement vous est exclusivement réservé, peut-être parce que l'impératrice a ordonné que l'on vous forme dans les plus brefs délais ou parce que l'ordre souhaite éviter que vous cédiez à vos pulsions. Quelle qu'en soit la raison, cette méthode suscite davantage de mécontentement à votre endroit que de camaraderie.

Pendant les leçons, on vous interdit de recourir à vos dons et les recrues plus âgées saisissent avec délectation l'occasion de vous humilier et de vous brutaliser sans pitié.

Officiellement, cette restriction est censée vous enseigner toutes les facettes de la formation de gardien, mais vous soupçonnez autre chose sous la surface. Vos mentors, malgré toute leur compétence, nourrissent encore des préjugés bien ancrés. À leurs yeux, vous n'êtes que le reflet des créatures qu'on vous entraîne à anéantir.

Parias, comment gérez-vous cette situation ?

Ajoutez un nouvel élément à votre PERSONNALITÉ.

Clore la scène

Obscurité, lisez ou paraphrasez à haute voix ce qui suit :

Igritte est la seule qui paraît capable de vous comprendre réellement. Elle n'interfère pas avec vos leçons ; au contraire, elle suit chaque aspect de votre formation en vous prodiguant conseils et soutien.

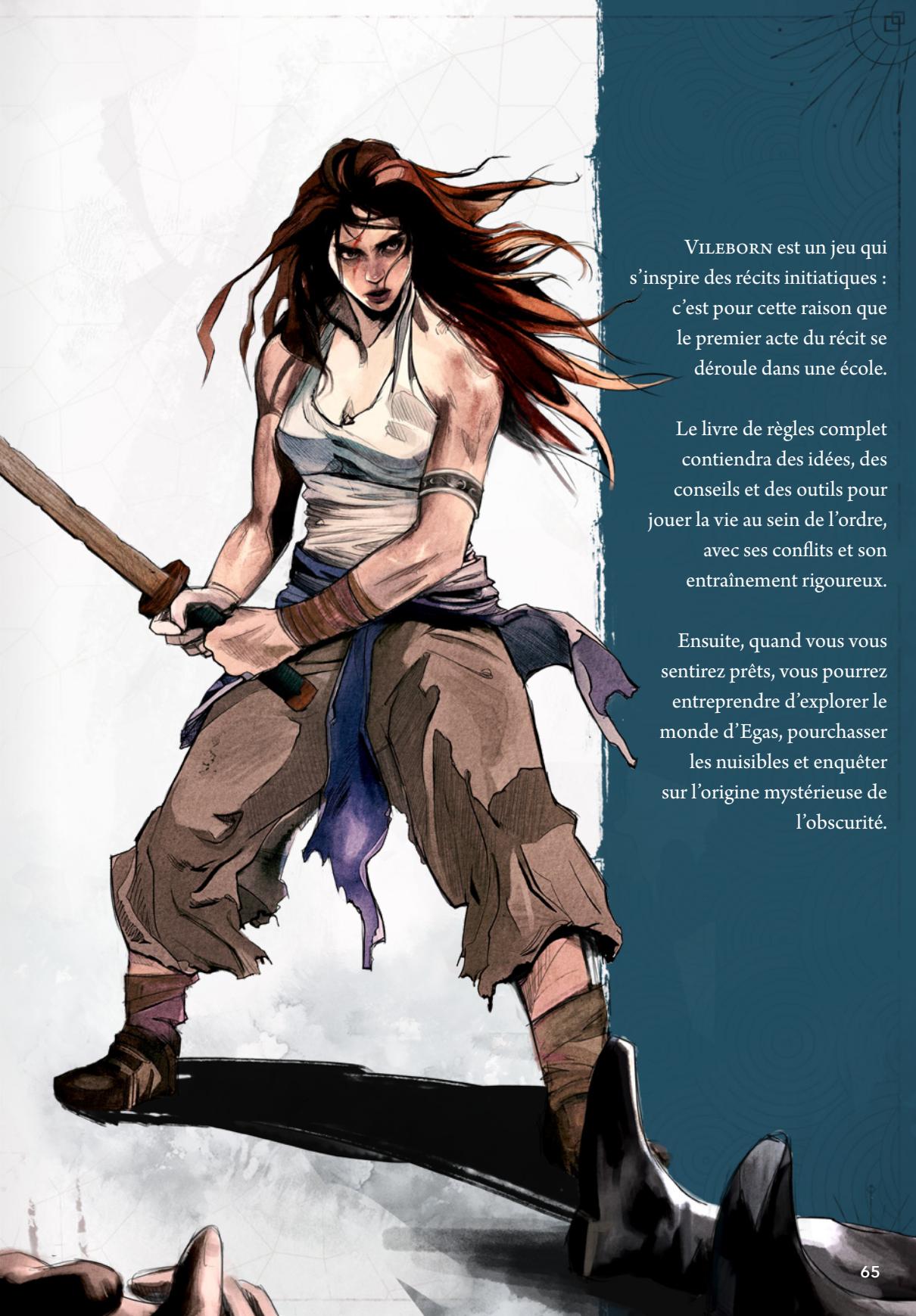
Elle passe du temps avec vous chaque jour, après le repas du soir, pour vous enseigner comment vous accommoder de votre nature et prendre la mesure de votre sombre héritage. Elle admet en toute franchise qu'elle ne dispose pas de toutes les réponses dont vous auriez besoin, mais partage volontiers ce qu'elle a appris.

Sous sa tutelle, vos compétences s'améliorent et vous commencez à travailler en équipe. Au fil du temps, les liens qui vous unissent se renforcent et vous vous rendez compte que vous êtes en train de devenir un groupe soudé.

Parias, les aventures que vous vivrez créeront des **LIENS** entre vous. Le livre de règles complet s'intéressera de près aux nombreuses façons dont vous pouvez interagir en plus des **TESTS** ordinaires : en vous entraînant, en rivalisant, en collaborant en direction d'un objectif commun, voire en vous affrontant les uns les autres.

Vos **LIENS** d'**affinité** et de **rivalité** vous octroieront des avantages lorsque vous interagirez entre vous et vous signaleront l'évolution progressive de vos relations mutuelles. Ce kit d'initiation n'approfondit pas cet aspect, mais le livre de règles vous fournira tous les outils pour y parvenir.

Pour le moment, contentez-vous de noter si vous éprouvez une affinité ou une rivalité envers un ou une autre Paria et comment votre attitude envers cette personne s'en ressent.



VILEBORN est un jeu qui s'inspire des récits initiatiques : c'est pour cette raison que le premier acte du récit se déroule dans une école.

Le livre de règles complet contiendra des idées, des conseils et des outils pour jouer la vie au sein de l'ordre, avec ses conflits et son entraînement rigoureux.

Ensuite, quand vous vous sentirez prêts, vous pourrez entreprendre d'explorer le monde d'Egas, pourchasser les nuisibles et enquêter sur l'origine mystérieuse de l'obscurité.

EN CHASSE

Mettez en pratique tout ce que vous avez appris jusqu'ici.

Les rudes habitudes d'entraînement des Parias sont soudain interrompues par une curieuse requête émanant d'Igritte. La gardienne soupçonne Bastien Moreau, l'un des cadets les plus prometteurs de l'ordre, d'avoir déserté. Elle demande aux Parias de le retrouver pour le ramener au mont Aurélie.

Bastien avait reçu une permission d'une nuit pour partir à la chasse, mais deux jours ont passé sans qu'il revienne. L'ordre enverra bientôt quelqu'un le chercher et Igritte craint qu'il ne subisse de funestes conséquences s'il a réellement tenté d'abandonner le mont Aurélie : la désertion y est en effet punie de mort.

En tant que simples recrues, les Parias pourraient mener leur enquête en toute discréetion, officieusement ; localiser Bastien avant l'ordre pourrait peut-être lui sauver la vie.

Igritte donne une brève description de Bastien : cheveux roux, cicatrice au-dessus d'un œil et hirondelle tatouée sur l'épaule. Son caractère difficile l'a rapproché d'un groupe de cadets peu recommandables : les interroger pourrait révéler des informations utiles.

Parias, il est temps d'enquêter sur la disparition de Bastien !



Le secret de Bastien

Obscurité, Bastien dissimule un secret : comme les protagonistes de notre histoire, c'est un Paria. Son sombre héritage le lie aux fées et aux gobelins, car c'est un **Tramesort**.

Il peut altérer le sort, la fortune, à volonté, créer de fugaces illusions et même se transformer en petites créatures pendant un petit moment.

Bastien a gardé le secret sur sa nature toute sa vie, mais l'arrivée d'Igritte et des Parias au mont Aurélie a fini par le faire craquer. Terrifié à l'idée qu'on le démasque, il s'est enfui.

Raconter l'enquête

Obscurité, quand les Parias mènent l'enquête, introduisez subtilement des indices trahissant les mobiles qui ont poussé Bastien à s'enfuir de l'ordre.

Puisez l'inspiration parmi les pistes suivantes, en choisissant celles qui correspondent le mieux à votre propre récit. Découvrir où est passé Bastien nécessite 3 à 5 RÉUSSITES, mais n'hésitez pas à modifier ce nombre en fonction du rythme que vous souhaitez imposer à cette investigation.

RASSEMBLER DES INDICES

- **Les camarades de Bastien** tentent de freiner l'enquête si on les questionne. Si on la pousse dans ses retranchements, une recrue du nom de Lisanne avoue avoir fait mine d'être malade à la demande de Bastien afin de le laisser poursuivre son expédition de chasse seul. Interroger directement les amis de Bastien est une tâche **difficile** (6), mais épier discrètement leurs conversations se révèle **facile** (4).
- **L'indolence de Bastien agace ses mentors** : il comptait sur ses dons naturels et sa chance insolente plutôt que sur le travail et la discipline. Obtenir cette information est **facile** (4).
- **Fouiller la chambre de Bastien** révèle dans la cheminée les restes calcinés d'une note manuscrite qui ressemble à un plan griffonné. Trouver cette note est une tâche **normale** (5).
- **L'intendant du mont Aurélie**, si on l'interroge sur les vivres emportés par Bastien lors de son expédition de chasse, avoue lui en avoir fourni en surplus parce qu'il apprécie le gamin. Le convaincre de se confesser est **facile** (4).
- **Les archives officielles de l'ordre** au sujet de Bastien mentionnent Morsellet, un village situé à deux jours de marche du mont Aurélie, où il résidait autrefois. Accéder aux archives par les voies officielles est une tâche **très difficile** (7), mais demander de l'aide à Igritte la rend **facile** (4).

LA CLEF DE L'ÉNIGME

Obscurité, quand les Parias ont rassemblé assez d'indices, faites intervenir Lisanne. La jeune recrue, amoureuse de Bastien, est la seule au courant de sa nature de Paria. Lisanne souhaite le protéger à tout prix : lorsqu'elle se rend compte que les personnages sont bien déterminés à le trouver, elle décide de tout leur avouer et de demander leur aide.

Lisanne révèle que Bastien est un Paria et qu'il s'est rendu à Morsellet dans l'espoir de trouver comment échapper à jamais à l'ordre. Elle implore les Parias de lui parler et de rapporter à l'ordre du Crépuscule quelque chose qui fera croire à sa mort. Même si eux sont condamnés à rester au sein de l'ordre toute leur vie, Bastien mérite de mener la sienne en paix.

Clore la scène

Si les Parias choisissent d'aider Lisanne, Igritte leur donne volontiers l'autorisation de partir du mont Aurélie pour rechercher Bastien. À eux de décider ce qu'ils partagent avec Igritte à propos de leurs découvertes durant l'enquête.

S'ils lui rapportent tout ce qu'ils savent, elle leur demande d'aller à Morsellet pour convaincre Bastien d'abandonner son plan suicidaire et de revenir au sein de l'ordre. S'il regagne le mont Aurélie et confesse sa nature, elle pourra invoquer la Lex Umbræ pour le protéger et le former, exactement comme elle le fait pour le groupe.

NUISIBLE

Affrontez un nuisible pour terminer cette aventure.

Obscurité, adressez-vous au groupe et lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Lorsque vous mettez le pied à Morsellet, vous comprenez aussitôt que quelque chose a tourné à la catastrophe. Les cris horrifiés des habitants vous attirent au centre du village ; vous courez dans des ruelles boueuses bordées de maisons de bois et d'ardoise.

Sur la place du village, un spectacle cauchemardesque vous attend : un arbre torturé agite et tord ses branches de façon troublante, presque comme s'il respirait. À côté, une jeune femme dont le corps semble avoir été laissé en proie aux corbeaux flotte dans l'air, à quelques mètres du sol.

Son corps présente d'horribles marques de lynchage et son cou est tordu selon un angle affreux ; son visage demeure crispé dans un rictus macabre et de ses yeux émane une lueur froide et meurtrière.

Bastien se tient debout devant elle et vous tourne le dos. Avant que vous n'ayez le temps d'intervenir, la femme fait un geste brusque de la main et l'une des branches de l'arbre se distord pour aller frapper l'un des villageois. Bastien s'interpose instinctivement pour faire rempart de son corps : l'impact de la branche est si violent qu'il perd connaissance.

Parias, vous allez affronter une nuisible pour la première fois !

Les horreurs de Morsellet

Malgré ce que s'imaginent les gens, ce sont souvent les pires aspects de la nature humaine qui alimentent l'obscurité. C'est particulièrement le cas pour les déchus, des esprits tourmentés par les injustices qu'ils ont subies, les torts qu'on leur a infligés sans réparation et les dettes impayées. Ici, les Parias sont face à un revenant, un déchu qui a repris possession de son propre cadavre, poussé par un besoin impérieux de vengeance.

Une jeune femme du nom de Marielle a été lynchée et pendue la veille, injustement accusée de sorcellerie et condamnée lors d'un procès sommaire organisé par les autres villageois. Elle doit ce triste sort à son propre frère, qui avait exploité la crainte superstitieuse de la communauté pour dissimuler un sombre secret que Marielle avait découvert à son sujet. Abandonné à la pourriture sur l'arbre de la place du village, le cadavre de Marielle sert désormais de réceptacle à son âme vengeresse, qui ne trouvera la paix que lorsqu'elle aura tué son frère.

Obscurité, pendant leur formation, les Parias ont appris qu'on pouvait bannir un revenant en détruisant le corps qu'il habite. Toutefois, ils savent également qu'assouvir sa vengeance l'apaise immédiatement.

Les Parias sont libres de leurs actes. S'ils engagent le combat contre le revenant, ne leur donnez aucun conseil. S'ils décident toutefois de se renseigner sur l'origine de sa rage et les événements qui ont conduit à son tragique décès, laissez cette intrigue se développer pendant le DÉFI. Le frère de Marielle, présent sur la place, s'est caché derrière une pile de petit bois. Communiquer avec la revenante nécessite des TESTS et peut générer des COMPLICATIONS, exactement comme un combat contre elle. Elle manifeste une immense fureur et passe son besoin de vengeance sur tous ceux qui se mettent en travers de sa route.

REVENANTE

« Vous allez payer pour ce que vous m'avez fait. »

FORCE

6

VOLONTÉ

7

INFLUENCE

6

RAISON

5

PRÉCISION

6

SUBTERFUGE

6



RÉSISTANCE
Insensitive à la douleur

RÉSISTANCE
Cherche à se venger

RÉSISTANCE
Déchaînée

VULNÉRABILITÉ
Culpabilité

VULNÉRABILITÉ
Salpêtre

RÉUSSITES



Les revenants sont les esprits vengeurs de personnes tuées injustement, qui reviennent posséder leur propre cadavre pour exercer des représailles. On peut renvoyer un revenant dans l'au-delà en détruisant son corps ou en satisfaisant son désir de vengeance.

ÉVÉNEMENTS DE DÉFI

À la 2^{de} RÉUSSITE, la revenante devient intangible. Interagir physiquement avec elle devient **impossible** et seuls les SOMBRES HÉRITAGES qui ne s'appuient pas sur le contact matériel fonctionnent. Utiliser du salpêtre contre la revenante la rend de nouveau tangible.

RÈGLES UNIQUES

Si la revenante assouvit sa vengeance, elle disparaît aussitôt.

COMPLICATIONS

- Les mains spectrales de la revenante vous traversent ; cochez une **BLESSURE**.
- Vous vivez le souvenir de quelqu'un d'autre : l'impression d'un nœud qui se resserre autour de votre cou ; cochez la **peur**.
- La revenante sape une partie de votre énergie vitale ; cochez l'**épuisement**.
- La revenante pousse un cri de désespoir comme si elle revivait son exécution sommaire ; cochez l'**insécurité**.
- La revenante se jette sur un habitant sans défense ; cochez la **colère**.

DÉ D'OBSCURITÉ

Lancez le d12 pour chaque TEST effectué contre la revenante. Avec un résultat de 6+, inventez une COMPLICATION de votre choix ou utilisez l'une des suivantes :

- 6+ la revenante inonde votre esprit d'images de son lynchage – cochez l'**insécurité** à moins de réussir un TEST de **Volonté normal** (5) ;
- 8+ la rage de la revenante imprègne un arbre voisin dont les branches vous cinglent – cochez une **BLESSURE** à moins de réussir un TEST **difficile** (6) ;
- 11+ la revenante vous force à revivre l'horreur de son lynchage, vous infligeant de graves meurtrissures – tout le monde reçoit une **BLESSURE**, puis cochez également la **peur** à moins de réussir un TEST de **volonté normal** (5).

Clore la scène

Obscurité, lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Le spectre de la sorcière de Morsellet se dissipe sous vos yeux et vous laisse face à Bastien. Bien que conscient, il est incapable de bouger : son sort repose entièrement entre vos mains.

Bastien vous jette un regard furtif tandis que des larmes de frustration coulent sur son visage. Dans ses yeux, vous apercevez la souffrance d'une vie marquée par des choix difficiles, constamment ballottée entre deux maux.

Les dents serrées, il vous supplie : « Vous ne voyez pas ? C'est à la mort qu'ils nous envoient ! L'ordre ne se préoccupe pas de nous, personne n'en a rien à faire ! Pour vous, ils sont au courant, mais pas pour moi... Je vous en supplie, laissez-moi partir. »

Parias, le sort de Bastien est dans vos mains.

Vous voici confrontés à un choix : ramènerez-vous Bastien à l'ordre ou le laisserez-vous partir ? Vous pourriez même décider de vous enfuir avec lui. Prenez votre décision et racontez la fin de cette aventure ensemble.

Pour vous aider à développer l'épilogue de ce récit, appuyez-vous sur ces questions qui peuvent vous guider :

- que pensez-vous de ce que dit Bastien ?
- quelle est votre opinion au sujet de l'ordre du Crépuscule ?
- quelle est la conduite la plus juste à adopter selon vous ?
- au bout du compte, quel sera votre choix ?

Vous avez terminé Lex Umbræ !

Cette aventure s'achève, mais une autre vient de commencer, bien plus palpitante encore ! Si vous le souhaitez, prenez le temps de réfléchir à votre expérience.

Comment avez-vous trouvé le jeu ? Quels aspects vous ont le plus intrigués ?

Pour découvrir les règles étape par étape, vous venez de jouer une aventure très dirigiste. Le livre de règles complet, lui, vous permettra de raconter votre propre récit, de créer votre propre Paria et de la ou le voir grandir et évoluer.

Entraînez-vous auprès de l'ordre du Crénuscle, retenez les leçons de vos mentors, chérissez leurs enseignements, mais n'ayez pas peur de remettre en question leur point de vue.

Aventurez-vous dans le monde d'Egas, enquêtez sur la véritable nature de l'obscurité et entamez un grand périple initiatique !

Merci d'avoir joué à VILEBORN !

VILEBORN s'intéresse à la frontière floue qui sépare le monstre de l'humain en explorant l'abomination qui vit en chacun de nous.

L'obscurité fait écho à nos propres complexités et Egas, un monde tout en nuances de gris, met à mal notre vision de la morale.

La Malengance incarne les tourments de l'adolescence : ses tentations, ses craintes et sa beauté. C'est ici que votre aventure commence !



APERÇU

DANS LE LIVRE
DE RÈGLES
COMPLET



UN RÉCIT INITIATIQUE

Les **ORIGINES** et les **SOMBRES HÉRITAGES** vous serviront d'inspiration pour créer un ou une Paria complexe, avec sa propre histoire à raconter, son potentiel inexploité à libérer et ses conflits intérieurs à résoudre.

ORIGINE

Votre origine parle de votre passé. Chaque origine évoque un aspect des racines de votre Paria et vous donne un moyen unique d'aborder les **DÉFIS**, tout en fournissant des stimuli originaux qui vous permettront de développer sa psychologie et se mêleront à son **SOMBRE HÉRITAGE**.

SOMBRES HÉRITAGES

Il existe sept sombres héritages. Vous en avez déjà joué quatre et vous en avez brièvement croisé un autre ; les deux derniers seront révélés ultérieurement. Aucun **SOMBRE HÉRITAGE** ne se limite à un ensemble de pouvoirs et de capacités : il représente vos pulsions les plus sinistres et vous offre un moyen de les examiner au fil de la partie.

DÉVELOPPEMENT

Les aventures de Vileborn sont des voyages initiatiques. Dans le livre de règles complet, vous apprendrez comment affinez vos **APPROCHES**, faire évoluer votre **PERSONNALITÉ** et votre **FORMATION** et, surtout, comment exploiter tout votre **SOMBRE HÉRITAGE**, découvrir de nouveaux **DONS** et accepter votre part de ténèbres.





UNE STRUCTURE EN TROIS ACTES

Comme bien des récits initiatiques, VILEBORN se déroule en trois actes que vous pouvez jouer au fil d'un nombre variable de séances, comme bon vous semble : lors du premier, vous racontez votre formation ; dans le deuxième, vous reprenez votre indépendance ; dans le troisième, vous concluez le récit.

L'ORDRE

Le premier acte chronique votre formation auprès de l'ordre du Crépuscule.
Explorez les complexités de vos relations avec vos mentors et les autres recrues, apprenez à affronter les nuisibles et remettez en question les règles rigides de l'ordre.

LA CHASSE

Le deuxième acte vous amène à explorer le monde périlleux d'Egas. Que vous ayez choisi de devenir un gardien ou d'abandonner l'ordre, vous entreprendrez un dangereux périple et combattrez la menace des nuisibles.

L'OBSCURITÉ

Le troisième acte marque la conclusion de votre histoire. Vous résoudrez les pistes narratives tissées lors des actes précédents et, si vous le souhaitez, vous chercherez les origines de l'obscurité qui envahit le monde ainsi que des moyens de l'affronter. Mais surtout, cet acte marque le terme de votre intrigue personnelle et de votre développement.

REDOUTABLES ENNEMIS

Les DÉFIS que vous affrontez confèrent une atmosphère unique à votre campagne. Chaque type de nuisible présente un fil narratif qui lui est propre et que vous pouvez explorer comme bon vous semble.

- **Vampires** : affrontez des créatures rusées, impitoyables et raffinées. Défiez d'antiques et terribles puissances. Créez des aventures pleines d'intrigues de cour, de politique, d'enquêtes et d'action.
- **Polymorphes** : explorez le fossé qui sépare la bête sauvage de la maîtrise de soi et aventurez-vous dans les régions sauvages d'Egas. Narrez de dramatiques et sanglants récits pleins de changements et de métamorphoses.
- **Déchus** : intéressez-vous aux affaires jamais résolues, aux âmes tourmentées et aux phénomènes paranormaux. Affronter des déchus revient à établir un pont entre le passé et le présent, et à comprendre que les souffrances d'aujourd'hui procèdent des péchés d'hier.
- **Fées** : parcourez le monde des superstitions, des contrats, des malheurs et des présages enchantés. Lorsque les fées entrent en scène, elles vous confrontent à des pactes indicibles, à de malicieuses fourberies et au coût de l'avidité humaine.
- **Ombres** : affrontez l'obscurité pure, vivante et affamée de terreur, et explorez l'aspect le plus horrible du jeu. Les ombres s'amassent là où les sentiments négatifs atteignent leur paroxysme et les amplifient pour s'en nourrir.



CRÉDITS

L'ÉQUIPE

UN JEU DE CLAUDIO PUSTORINO

Conception : Claudio Pustorino

Rédaction : Claudio Pustorino, Stefano Mancuso

Illustrations : Cecilia Gordigiani

Logo et icônes : Fabio Frenci Jr

Maquette : Claudio Pustorino

Traduction anglaise : Camilla Zamboni

Responsable éditorial : William Niebling

Directeur éditorial : Federico Corbetta Caci

Tests :

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Davide Amici, Alice Luidelli, Claudio Serena, Daniele Sarti, Federica « River » Morbio, Hyre Barbiero, Matteo Mantovanelli, Michele Massei, Giacomo Ienco, Samuele Vitaglione et Francesca Bacci, Mari, JohnPreest, Konisette, Marco Zannoni, Luca Zannoni, Damiano Ceroni, Tommaso Ortolani.

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Sandy Julien

Relecture : Thomas Demongin

Équipe Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi



Direction éditoriale : Sébastien Rost

Édition française : Ghislain Bonnotte

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Romano Garnier



Kit de démarrage 1.0 basé sur la version 1.1.1 (janvier 2025) d'Horrible Guild.

© Don't Panic Games, 2025 – pour la présente édition.

Don't Panic Games, 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 PARIS

© 2024–2025 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD, VILEBORN et leurs logos sont des marques déposées de Horrible Games S.r.l.