

# **RUNEQUEST IV**

Document de Référence du Système (D.R.S)

Version 1.1

Traduction de l'anglais par James « Arasmo » Manez  
Relecture/corrections : Alban « Mugen » de Rostolan, Erik Mazoyer  
Merci à Gianni pour l'hébergement sur basicrps.com

Version originale disponible sur :  
<http://www.mongoosepublishing.com/home/series.php?qSeries=39>

# INTRODUCTION

\*

Une des particularités de la nouvelle édition provient de la diffusion d'une licence libre et d'un DRS ou document de référence du système, à l'instar de ce qui a été fait pour le D20.

Afin de favoriser la constitution d'une communauté francophone autour de la dernière mouture de Runequest (on peut toujours rêver !), nous vous soumetts la traduction de ce DRS. Tout texte qui n'est pas présent dans le DRS originel, à l'instar de cette introduction, est inclus entre deux astérisques (\*). Les règles du Player's Update sont comprises entre deux paires d'astérisques (\*\*).

Bonne lecture et bon jeu!\*

# SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	2
SOMMAIRE .....	2
Créer un personnage .....	4
Détermination des caractéristiques .....	4
Détermination des attributs .....	5
Détermination des valeurs des compétences de base .....	6
Détermination de l'expérience préliminaire du personnage .....	7
Détermination des informations générales .....	8
Les Compétences .....	15
Compétences de base .....	15
Compétences avancées .....	19
Compétences d'armes .....	22
Compétences magiques .....	23
Utilisation des compétences .....	23
Les tests de compétence .....	23
Tests opposés .....	25
Compétences à plus de 100% .....	26
LE COMBAT .....	27
Déroulement d'un combat .....	27
Quelles sont les actions possibles ? .....	28
Les réactions .....	29
Attaques à distance .....	32
Couverture .....	33
Dégâts .....	34
Bousculade .....	36
Utilisation de deux armes .....	37
Combat monté .....	37

LA VIE D'AVENTURIER .....	37
Le temps.....	37
Déplacement .....	38
Course.....	38
Terrain & climat .....	38
Chasses et poursuites .....	39
Vision .....	39
Fatigue .....	40
Guérison .....	42
Encombrement .....	43
Périls .....	43
Poison.....	45
Maladie.....	46
Objets inanimés .....	47
AMELIORER SON PERSONNAGE .....	48
Les jets d'amélioration .....	48
Points d'héroïsme.....	48
Entraînement et recherche .....	48
Apprendre des compétences avancées .....	49
Améliorer une caractéristique .....	49
Prouesses.....	50
Magie .....	54
Points de magie .....	54
Regagner des points de magie .....	54
Intégration de runes.....	54
Pouvoirs runiques.....	54
Apprendre à maîtriser les runes .....	54
Apprendre des sorts de magie runique .....	54
Lancer des sorts.....	55
Caractéristiques des sorts & Descriptions .....	58
Sorts de magie runique.....	59
Equipement.....	69
Monnaie .....	70
Armes de mêlée .....	70
Armes à distance .....	72
Armures.....	74
Effets de la TAI sur l'armure .....	75
Objets communs .....	75
Animaux, transports & esclaves .....	78
Nourriture & Logement .....	78
Objets magiques .....	79

## CREER UN PERSONNAGE

La création de personnage suit un processus de cinq étapes.

- 1-Détermination des caractéristiques
- 2-Détermination des attributs
- 3-Détermination des valeurs des compétences de base
- 4-Détermination de l'expérience préliminaire du personnage
- 5-Détermination des informations générales

### Détermination des caractéristiques

#### **Caractéristiques principales**

Tous les personnages et créatures sont définis par 7 caractéristiques.

**FOR** : représente la puissance musculaire du personnage. La force influe sur les dégâts que peut infliger un personnage, les armes qu'il peut manier sans encombre, ce qu'il peut porter...

**DEX** : symbolise à la fois l'agilité, la coordination et la vitesse d'un personnage. Cette caractéristique influe sur de nombreuses compétences physiques.

**CON** : mesure la santé du personnage. La constitution sert à déterminer les dégâts que peut endurer un personnage, ainsi que sa résistance aux maladies et autres maux.

**INT** : représente la capacité d'un personnage à résoudre des problèmes, à analyser l'information et à mémoriser des instructions. Cette caractéristique est très importante pour les personnages désireux d'incarner des lanceurs de sort.

**TAI** : indique la masse du personnage, et affecte les dommages que peut endurer un personnage, ainsi que sa capacité à absorber ces dommages. Contrairement aux autres caractéristiques, une valeur élevée en taille n'est pas toujours un avantage. Bien qu'un personnage de haute taille puisse endurer plus de dégâts, un personnage plus menu sera avantagé pour toute action requérant de la discrétion.

**POU** : mesure la volonté du personnage, sa force intérieure.

**CHA** : quantifie les capacités de commandement et le pouvoir de séduction du personnage.

### Détermination des attributs

**Modificateur de dégât** : référez-vous au tableau ci-dessous pour le déterminer.

Somme de la TAI et de la FOR	Modificateur de dégât
1-5	-1D8
6-10	-1D6
11-15	-1D4
16-20	-1D2
21-25	+0
26-30	+1D2
31-35	+1D4
36-40	+1D6
41-45	+1D8
46-50	+1D10
51-60	+1D12
61-70	+2D6
71-80	+2D8
81-90	+2D10
91-100	+2D12
101-120	+3D10
121-140	+3D12
141-160	+4D10
161-180	+4D12
181-200	+5D10

**Mouvement** : cette caractéristique est égale à la valeur de rapidité divisée par 4 et arrondie au supérieur.

**Points de magie** : ils sont utilisés pour activer les sorts connus par le personnage et sont égaux au POU du personnage.

**Points de Vie (PV)** : Ils déterminent la quantité de dommages que peut subir un personnage avant d'être inconscient ou mort. Les points de vie sont localisés sur certaines zones du corps du personnage, indiquant le nombre exact de dommages qu'elle peut subir.

\*Pour calculer les PV du personnage, faites la somme de votre TAI et de votre CON puis référez-vous au tableau ci-dessous.\*

Localisation	Total TAI + CON								
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5
Chaque jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Chaque bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+1
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

**Actions de combat** : représentent le nombre d'actions que peut entreprendre un personnage lors d'un tour de combat. Elles dépendent de la DEX du personnage.

DEX du personnage	Nombre d'actions de combat
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
19 ou plus	4

**Rang d'action** : détermine la rapidité d'action du personnage lors d'un combat. On la calcule en faisant la moyenne de la DEX et de l'INT, arrondie au supérieur :  $((DEX + INT)/2)$

### Détermination des valeurs des compétences de base

Chaque personnage dispose d'une palette de compétences de base qui lui permettent d'effectuer toute une gamme d'action avec plus ou moins de facilité.

La valeur initiale de chaque compétence de base est déterminée par le total d'une ou plusieurs caractéristiques.

Grâce à la table des compétences de départ présentée ci dessous, vous saurez quels sont les caractéristiques utilisées pour chaque compétence de base, et pourrez donc déterminer la valeur initiale des compétences. Si une caractéristique est notée en tant que pénalité, déduisez-la de la valeur de la compétence.

*Compétences de départ*

Compétences de base	Bonus	Pénalité
Acrobaties	DEX	
Athlétisme	FOR+DEX	
Canotage	FOR	
Esquive	10+DEX	-SIZ
Conduite	10+POU	
Evaluer	INT	
Premiers soins	INT	
Influence	10+CHA	
Connaissance(Animaux)	INT	
Connaissance (Plantes)	INT	
Connaissance (Monde)	INT	
Perception	INT+POU	
Persistance	10+POU	
Résilience	CON+POU	
Equitation	DEX+POU	
Chant	CHA	
Tire-laine	DEX	
Discrétion	10+DEX	-TAI
Lancer	DEX	
Combat à mains nues	FOR	
Armes de mêlée	FOR+DEX	
Armes à distance	DEX	

### Détermination de l'expérience préliminaire du personnage

Elle passe par trois étapes.

**Premièrement**, le joueur doit choisir la culture d'origine de son personnage, l'environnement dans lequel il a été élevé. Il reçoit alors des bonus à des compétences.

**Deuxièmement**, le joueur sélectionne une profession qui lui procure de nouvelles compétences.

**Troisièmement**, il dépense un capital de 100 points de compétence supplémentaire qui peuvent être utilisés pour :

-ajouter à la valeur d'une compétence de base ou d'arme.

-ajouter à la valeur d'une compétence avancée que le personnage possède.

-acheter une compétence avancée. Cela coûte 10 points pour acheter la compétence à sa valeur de base.

On ne peut investir plus de 30 points dans une compétence de base ou 20 points dans une compétence avancée. La compétence Maîtrise des Runes ne peut être achetée avec ces points de compétence.

### Maîtrise des runes

Cette compétence ne peut être achetée avec des points de compétence. Les personnages disposant de cette compétence peuvent l'augmenter, si le Maître de jeu est d'accord.

### Détermination des informations générales

**Mouvement** : la valeur de Mouvement d'un personnage humain est égale à 4.

**Points d'héroïsme** : chaque personnage commence avec 2 points d'héroïsme.

**Age** : le personnage peut débiter à n'importe quel âge entre 18 et 30 ans.

### Liste des cultures d'origine du personnage

Origine	Bonus aux compétences de base	Compétences avancées	Argent de départ
Barbare	Athlétisme +10% Perception +5% Résistance +10% Discrétion +5%  Choisir deux à +5% Canotage, Connaissance (Animal), Connaissance (Plante), Equitation  Choisir trois +10% Hache à 1 main, Marteau à 1 main, Hache à 2 mains, Sarbacane, Arc, Dague, Bouclier, Lance, Bâton, Lancer, combat à mains nues	Langage (natale) Connaissance (région) Survie  Choisir un Artisanat Dance Connaissance Jouer Instrument Pistage	4d6 X20 pièces d'argent

Paysan	<p>Athlétisme +5%          Connaissance (Animal) +10%          Connaissance (Plante) +10%          Résistance +5%</p> <p>Choisir deux          Canotage, Esquive, Conduite, Premiers soins, Persévérance</p> <p>Choisir deux +10%          Hache à 1 main, Fléau à 1 main, marteau à 1 main, dague, Fronde, Lance, bâton, combat à mains nues</p>	<p>Langue (natale)          Connaissance (région)</p> <p>Choisir deux          Artisanat          Dance          Connaissance          Jouer Instrument          Survie</p>	4d6X25 pièces d'argent
Citadin	<p>Evaluer+10%          Influence +10%          Connaissance (Monde) +10%</p> <p>Choisir deux          Canotage, Conduite, Persévérance, Résistance, Tire-Laine, Discrétion</p> <p>Choisir deux +10%          Hache 1M, Epée 1M, Dague, Arbalète, Arme d'hast, Bouclier</p>	<p>Langue (natale)+50%          Connaissance (région)          Connaissance de la rue</p> <p>Choisir une          Artisanat          Dance          Connaissance          Jouer Instrument          Navigation</p>	4d6X50 pièces d'argent
Noble	<p>Influence +10%          Connaissance (Monde) +10%          Persévérance +10%</p> <p>Choisir deux +5%          Evaluer, Esquive, Perception, Equitation</p> <p>Choisir deux +15%          Epée 1M, Epée 2M, Dague, Rapière, Bouclier</p>	<p>Langue (natale) + 50%          Connaissance (région)</p> <p>Choisir deux          Artisanat          Dance          Langue          Connaissance          Jouer Instrument          Navigation</p>	4d6X100 pièces d'argent

Liste des professions du personnage

<b>Profession</b>	<b>Origine culturelle</b>	<b>Bonus aux compétences de base</b>	<b>Compétences avancées</b>
Acrobate	Barbare, paysan	Acrobaties +10%, Athlétisme +10%, Esquive +10%, Lancer +10%, Tire-Laine +10%	
Alchimiste	Citadin	Evaluer +10%, Premiers soins +10%, Connaissance (Plante) +10%	Connaissance(Alchimie) Maîtrise des runes (Métal, Mouvement, Plante, ou Stase)
Dresseur d'animaux	Barbare, paysan	Conduite +5%, Premiers Soins +5%, Connaissance (Animaux) +20%, Persévérance +10%, Résistance +5%, Equitation +5%	
Barde	Barbare, Paysan, Citadin	Influence +10%, Connaissance(Monde) +10%, Perception +5%, Chant +10%, Tire-Laine +5%	Choisir un Danse, Jouer Instrument, Langue, Connaissance
Forgeron	Barbare, paysan, citadin	Marteau 1M +10%, Evaluer +5%, Résistance +5%	Artisanat(Forgeron), Connaissance(Minéraux)  Choisir un Ingénierie, Mécanismes, Artisanat (Armurier), Artisanat (Fabriquant d'armes)
Courtier	Citadin, Noble	Influence +15%, Connaissance (Monde) +5%, Perception +5%, Tire-Laine +5%	Danse  Choisir un Connaissance (Art), Connaissance (Héraldique), Connaissance (Philosophie), Connaissance (Région), Jouer Instrument
Artisan	Barbare, paysan,	Evaluer +20%, Influence +5%,	Artisanat

	citadin	Persévérance +5%	Choisir un Artisanat (autre), Ingénierie, Mécanismes
Diplomate	Citadin, noble	Influence +20%, Connaissance (Monde) +10% Perception +10%	<i>Choisir une compétence parmi les suivantes</i> Danse, Langue, Connaissance, Jouer Instrument
Explorateur	Barbare, noble	Connaissance(Monde) +20%, Perception +5%, Résistance +5%	<i>Choisir deux compétences parmi les suivantes</i> Langue, Connaissance (Astronomie), Connaissance (Géographie), Navigation, Survie
Fermier	Barbare, paysan	Athlétisme +5%, Conduite +5%, Connaissance (Animaux) +15%, Connaissance (Plante) + 15%, Resistance +10%	
Pêcheur	Barbare, paysan	Athlétisme +5%, Canotage +20%, Connaissance (Animaux) +10%, Résistance +5%, Lancer +10%	
Berger	Barbare, paysan	Premiers Soins +5%, Connaissance(Animaux) +20%, Résistance +5%, Fronde +10%	Survie
Chasseur	Barbare, paysan	Arc +5%, Connaissance (Animaux) +10%, Lance +5%, Discrétion +10%	Survie, Pistage
Seigneur	Noble	Epée 1M +10%, Influence +20%, Persévérance +10%, Equitation +10%	
Marchand	Barbare, paysan, citadin	Evaluer +20%, Influence +10%, Connaissance (Monde) +10%	<i>Choisir une compétence parmi les suivantes</i> Langue, Connaissance (Logistique), Navigation

Mercenaire	Citadin	<p>Connaissance (Monde) +10%</p> <p><i>Choisir deux compétences à +15% parmi les suivantes</i></p> <p>Hache 1M, Fléau 1M, Epée 1M, Marteau 1M, Hache 2M, Fléau 2M, Marteau 2M, Epée 2M, Arc, Arbalète, Arme d'hast, Bouclier</p> <p><i>Choisir deux compétences à +5% parmi les suivantes</i></p> <p>Athlétisme, Dague, Esquive, Conduite, Evaluer, Résistance, Equitation, combat à mains nues</p>	
Milicien	Paysan, citadin	<p>Hache 1M +5%, Athlétisme +10%, Esquive +5%, Résistance +5%, Bouclier +10%, Lance +10%, Combat à mains nues +5%</p>	

Mineur	Paysan	Marteau 1M +10%, Marteau 2M +10%, Athlétisme +10%, Résistance +10%	Connaissance (Minéraux)
Physicien	Citadin, noble	Evaluer +5%, Premiers soins +20%, Connaissance(Plante) +10%, Perception +5%	Guérison
Prêtre	Citadin, Paysan	Influence +15%, Connaissance (Monde) +5%, Persévérance +10	Connaissance (Théologie), Maîtrise des Runes (Communication, Loi, Homme, ou Esprit)
Marin	Citadin, paysan	Acrobaties +10%, Athlétisme +10%, Canotage +10%, Connaissance (Monde) +5%, Résistance + 5%	Navigation
Erudit	Citadin, Noble	Evaluer +5%, Connaissance (Monde) +5%, Persévérance +10%	Connaissance  <i>Choisir deux compétences parmi les suivantes</i> Ingénierie, Guérison, Langue, Connaissance (autre), Mécanismes
Chaman	barbare	Premiers soins +5%, Influence +10%, Connaissance (Animaux) +5%, Connaissance (Plante) +5%, Persévérance +5%	Maîtrise des Runes (Bête, Terre, Homme, ou Esprit) Choisir un Guérison, Connaissance, Maîtrise des Runes (Bête, Terre, Homme ou Esprit), Survie
Soldat	Barbare, paysan, citadin, noble	Esquive +5%, Connaissance(Monde) +5%, Résistance +5%, Combat à mains nues +5%	
		<i>Choisir trois compétences à +10% parmi les</i>	

		<i>suivantes</i> Hache 1M, Fléau 1M, Epée 1M, Marteau 1M, Hache 2M, Fléau 2M, Marteau 2M, Epée 2M, Arc, Arbalète, Arme d'hast, Bouclier, Conduite, Dague, Athlétisme, Lance, Fronde	
Espion	Citadin, Noble	Acrobaties +5%, Esquive +5%, Influence +5%, Perception +5%, Persévérance +5%, Connaissance (Monde) +5%, Tire- Laine +10%, Discrétion +10%	<i>Choisir une compétence  parmi les suivantes</i> Déguisement, Langue, Pistage
Voleur	Barbare, paysan, citadin	Acrobaties +5%, Evaluer +5%, Perception +5%, Tire-Laine +10%, Discrétion +10%	Déguisement, Mécanismes, Connaissance de la rue
Garde de la ville	citadin	Marteau 1M +5%, Athlétisme +5%, Arbalète +5%, Perception +5%, Arme d'hast +10%, Bouclier +10%	Connaissance de la rue
Pisteur	Barbare, paysan	Epée 1M +5%, Perception +5%, Connaissance (Monde) +10%	Connaissance (Région), Survie, Pistage
Sorcière	Barbare, paysan	Premiers soins +5%, Connaissance ( Animaux) +5%, Connaissance ( Plante) +10%	Maîtrise des Runes (Fertilité, Lune, Chance, Ombre) Choisir deux Guérison, Connaissance, Maîtrise des Runes (Fertilité, Lune, Chance, Ombre), Survie
Magicien	Citadin, noble	Evaluer +5%, Connaissance	Maîtrise des Runes (Air, Froid, Terre, Feu,

		(Monde) +5%, Persévérance +10%	Chaleur, Eau), Maîtrise des Runes (Air, Froid, Terre, Feu, Chaleur, Eau) Choisir un Langue, Connaissance, Maîtrise des Runes (Air, Froid, Terre, Feu, Chaleur, Eau)
Forestier	Barbare, paysan	Hache 1M +5%, Hache 2M +10%, Athlétisme +10%, Connaissance (Plante) +10%, Résistance +5%	Survie

## LES COMPÉTENCES

### Compétences de base

#### **Acrobaties**

Le personnage peut effectuer des mouvements de gymnastique; comme faire des roulés-boulés, marcher sur une corde, ou se maintenir en équilibre sur une plateforme instable.

Le personnage peut se mouvoir à la moitié de sa vitesse normale sur une surface instable sans pénalité. Pour se déplacer à sa vitesse normale, il doit réussir un test d'acrobaties. Un test d'acrobaties réussi peut également servir à réduire de moitié les dommages dus à une chute.

#### **Athlétisme**

Cette compétence large recouvre une variété d'activités, notamment l'escalade, le saut et la nage.

*Force brute* : utilisée pour toute tâche impliquant de pousser, soulever ou traîner un objet ou un être. Les tests de force brute reposent sur un test avec FOR+TAI plutôt qu'un test de FOR+ DEX.

*Escalade* : dans des circonstances normales, un personnage peut monter ou descendre au quart de son mouvement par action de combat. Un test devrait être réservé aux surfaces traîtresses ou si le personnage veut accélérer son rythme d'escalade. Il peut ainsi doubler son rythme en acceptant une pénalité de -20% à son test.

*Saut* : en règle générale, un test réussi d'athlétisme permet au personnage de sauter horizontalement jusqu'au double de sa taille, ou verticalement jusqu'à la moitié de sa taille, s'il prend un élan d'au moins 5 mètres. Pour un saut sans élan, ces valeurs sont réduites de moitié. Des pénalités au test d'athlétisme peuvent être données si le personnage tente de sauter plus haut ou plus loin. Pour chaque mètre supplémentaire que le personnage essaie de sauter, un malus de -20% est appliqué au test.

*Nage* : normalement, les personnages nagent à la moitié de leur capacité de mouvement. Un test n'est requis que si les conditions sont loin d'être idéales – par exemple une nage en armure de maille ou contre un fort courant. La plupart du temps, un échec au test stoppe le mouvement, mais des échecs répétés peuvent entraîner la noyade. Pour de plus amples informations à ce sujet, veuillez consulter la rubrique Aventure.

### **Canotage**

Les petits canots ou radeaux propulsés par des rames sont couverts par cette compétence. Voyager à travers des eaux calmes ne nécessite généralement pas de test.

### **Esquive**

La compétence d'esquive est utilisée afin d'éviter des objets qui sont lancés ou projetés vers le personnage. Elle est le plus souvent employée en combat (voir page XX).

### **Conduite**

Si un personnage est en train de conduire un chariot, charrette ou autre véhicule similaire à une vitesse ne dépassant pas celle d'un homme qui marche, un test de conduite n'est pas nécessaire. Par contre, un test est requis quand un personnage veut faire quelque chose qui sort de l'ordinaire avec un véhicule- traverser un terrain difficile, sauter des obstacles, etc.

### **Evaluer**

Grâce à cette compétence, un personnage peut déterminer la valeur d'un objet, en fonction du prix du marché, et de l'importance qu'il revêt aux yeux des autres.

### **Premiers Soins**

Comme ils vivent dans un monde dangereux, la plupart des personnages ont un minimum de connaissance en premiers soins. Cette compétence est toujours appliquée à une localisation particulière (se référer à la table d'actions de premiers soins). Un personnage peut se soigner lui-même, avec une pénalité de -10%.

En général, il faut au moins 1d4 +1 actions de combat pour administrer les Premiers soins. Les deux personnages doivent demeurer sur place et ne peuvent accomplir aucune autre action ou réaction durant ce laps de temps.

Une localisation qui a bénéficié de premiers soins ne peut recevoir de nouveaux premiers soins jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie.

### *Actions de Premiers soins*

<b>Blessure ou état</b>	<b>Traitement</b>
Empalé	Un test réussi de Premiers soins permet d'enlever l'objet empalé sans causer de dégâts supplémentaires à la victime.
Inconscient	Si le test est réussi, le personnage peut ranimer un personnage. Ranimer un patient drogué est plus difficile, ce qui peut entraîner un malus.
Localisation touchée	Un test réussi sur une localisation avec au moins 1 point de vie restant guérira la localisation de 1d3 points.
Blessure sérieuse	Un test réussi sur une localisation sévèrement touchée remontera les points de vie de la localisation à 0. Un membre ne sera plus considéré comme étant inutilisable, et il n'est plus nécessaire d'effectuer des tests pour rester conscient si on a été touché à l'abdomen, la tête ou la poitrine.
Blessure grave	Un test réussi sur une localisation gravement touchée ne restaurera pas les points de vie de la localisation, mais stabilisera l'état du patient de façon à ce qu'il ne meure pas d'hémorragie.

### **Influence**

Les tests d'Influence sont généralement opposés à la compétence de Perception, de Persévérance ou d'Influence de l'adversaire et peut être modifié par l'ampleur du changement que le personnage veut opérer chez l'esprit de son opposant.

### **Connaissance**

Elle regroupe en fait plusieurs compétences devant être améliorées individuellement. Les compétences Connaissance (animaux), Connaissance (plantes), et Connaissance (monde) sont des compétences de base. Toutes les autres compétences de Connaissance sont considérées comme avancées.

Chaque compétence de Connaissance concerne un domaine précis et un test peut être effectué quand le joueur désire voir si son personnage sait quelque chose du sujet concerné. Cela permet au joueur de poser des questions directes au maître de jeu si le test est réussi.

Le maître de jeu peut décider de garder en tête la culture du personnage afin de déterminer les modificateurs au test de Connaissance. Par exemple, un personnage élevé dans une terre arctique aurait un malus de -20% à son test de Connaissance (plantes) dans le désert.

**Connaissance (animaux)**

Cela recouvre la capacité à reconnaître un animal, à connaître ses habitudes alimentaires, son cycle de reproduction, son habitat et ainsi de suite. Un personnage avec au moins 50% à sa compétence peut essayer de domestiquer un animal sauvage, en effectuant un test après chaque semaine de dressage. Si le personnage dispose aussi d'au moins 50% à la compétence Equitation, et que l'animal peut être monté, il peut entraîner l'animal à être monté durant cette période. Le personnage pourra ensuite entraîner l'animal à ne pas paniquer au combat et à attaquer ses ennemis. Cela demande une période d'entraînement supplémentaire, le personnage devant effectuer un test à la fin de chaque semaine pour réussir.

**Connaissance (plantes)**

Un personnage versé dans cette compétence peut identifier les plantes dans la nature, découvrir les bons endroits où planter ses cultures, savoir quelles sont les plantes comestibles et quelles sont leurs propriétés.

**Connaissance (monde)**

Cette compétence est utilisée pour définir la science qu'a le personnage du monde dans lequel il vit. Cela inclut la politique, l'histoire, la géographie, les superstitions et les institutions. Notez que la compétence ne procure que des informations et rumeurs largement répandues.

**Perception**

Cela représente les sens du personnage lorsqu'il détecte des objets ou d'autres personnages. La perception peut être utilisée par exemple pour détecter des endroits cachés, repérer un personnage qui s'est dissimulé, ou fouiller une zone à la recherche d'un objet perdu.

**Persévérance**

Cette compétence est utilisée lorsque la volonté du personnage est mise à l'épreuve. \*\*La persévérance ne peut dépasser la valeur POU x 5 d'une créature.\*\*

**Résistance**

C'est l'équivalent de la persévérance au niveau physique. Plus un personnage est résistant, plus il sera apte à survivre à une tempête de sable, à endurer faim et soif. \*\*Cette compétence ne peut dépasser la valeur CON X 5 d'une créature.\*\*

**Equitation**

Si un personnage chevauche une créature à l'aide d'une selle et d'étriers sur un terrain plat au pas de marche, un test ne sera jamais nécessaire. Des tests pourront être exigés si le cavalier tente une action sortant de l'ordinaire : folle cavalcade dans les broussailles,

**Chant**

Avec un test réussi, l'auditoire sera content de la performance du personnage.

### **Tire-laine**

Cette compétence est utilisée pour prendre ou dissimuler des objets sans attirer l'attention. En général, le recours à cette compétence est opposé à Un test de perception, afin d'éviter de se faire prendre la main dans le sac.

L'objet manipulé peut être de n'importe quelle taille, mais des objets particulièrement grands ou petits procurent des malus ou des bonus au test. Par exemple, cacher une dague sous d'épais vêtements ne pose pas de problème (+20%). Mais accomplir la même action avec une épée serait bien plus ardu (-20%).

### **Discrétion**

Elle est employée lorsqu'un personnage tente d'échapper à la vigilance d'un autre personnage, que ce soit parce qu'il désire se cacher ou passer silencieusement derrière un ennemi. Les tests de discrétion sont opposés à des tests de perception avec des modificateurs en fonction de la situation.

### **Lancer**

La compétence de lancer est le plus souvent utilisée afin de jauger la précision du personnage lorsqu'il projette des objets improvisés, petites pierres, escabeaux... Un personnage utilisant une arme de lancer peut effectuer un test avec la compétence d'arme correspondante, comme Lance pour les javelots, ou avec la compétence Lancer.

### **Compétences avancées**

Ces compétences requièrent un entraînement long et difficile, et tout le monde ne les possède pas automatiquement. Un personnage n'aura pas accès à la plupart des compétences durant la phase de création, mais pourra en apprendre avec l'expérience.

### **Artisanat (INT)**

A l'instar de la compétence Connaissance, l'Artisanat regroupe en fait plusieurs compétences. Artisanat (Charpentier), Artisanat (Sculpteur), et Artisanat (Potier) sont en fait des compétences séparées.

Les compétences d'Artisanat sont utilisées pour créer et décorer des objets divers.

Voici ci-dessous une liste non exhaustive d'artisanats :

Armurier, tanneur, boulanger, cordonnier, vannier, charpentier, tisserand, cartographe, fabriquant de bougies, maçon, peintre, sculpteur, potier, forgeron...

### **Danse (DEX)**

Un personnage avec cette compétence sait se mouvoir gracieusement en respectant le rythme d'une mélodie. Suite à un test réussi, les spectateurs

### **Déguisement (CHA)**

Cette compétence est souvent utilisée pour modifier l'apparence d'un personnage et lui faire endosser une personnalité d'emprunt. Elle est en général opposée à un test de Perception si le personnage désire éviter d'être identifié.

Un test de déguisement sera généralement modifié par le matériel à la disposition du personnage. Par exemple, il serait très dur de déguiser un personnage en garde royal s'il n'a pas l'uniforme adéquat, alors qu'une paire de guenilles suffit à se faire passer pour un mendiant.

### **Ingénierie**

Cette compétence regroupe la conception, la construction, la réparation, le sabotage d'engins ou de mécanismes tels que des engins de sièges, des navires, des ponts...

### **Médecine**

Ce terme désigne un ensemble de techniques avancées de guérison, comme la chirurgie ou le traitement de maladie. L'utilisation de cette compétence exigera toujours une trousse de soins.

Chaque utilisation de la compétence durera en général 1d4 +1 minutes.

*Guérison de maladies:* un test réussi permet à un patient sous l'effet d'une maladie d'ajouter un bonus à son prochain test de résistance à la maladie. Ce bonus est égal à la valeur de la compétence médecine du soigneur divisée par 10.

*Guérison des poisons:* si le test est réussi, un patient empoisonné peut tenter un deuxième test de résistance au poison, en ajoutant un bonus à sa valeur de résistance égal à la valeur de la compétence médecine du soigneur divisée par 10.

*Chirurgie:* C'est l'unique moyen non magique permettant à un personnage de se remettre d'une blessure grave. Une fois qu'un test réussi de Premiers Soins ait été effectué afin de stopper l'hémorragie de la blessure, un test de médecine réussi permet de replacer les os cassés, de coudre les plaies ouvertes pour que la localisation touchée puisse être guérie. La localisation gagne alors un point de vie et peut être restaurée normalement.

### **Langage**

Comme pour les compétences de connaissance, il s'agit de compétences séparées pour chaque langage particulier. Un personnage avec une valeur de 50% ou plus dans la compétence parle couramment la langue, même si son accent est décelable dans le cas où ce ne serait pas sa langue natale.

Une valeur de 80% signifie que le personnage peut aussi lire et écrire dans cette langue.

### **Connaissance**

A l'instar de sa version de base, cette compétence avancée regroupe en fait plusieurs compétences. Connaissance (Alchimie) et Connaissance (Histoire) sont ainsi des compétences séparées. Voici une liste non exhaustive des champs d'étude : alchimie, art, astronomie, droit, géographie, philosophie, héraldique, histoire, tactiques militaires, logistique, minerais, poisons, région<sup>1</sup>, théologie

<sup>1</sup>Connaissance (région) concerne une zone réduite, pas plus grande qu'une province ou une ville, et couvre un grand nombre de sujet : histoire, géographie, coutumes, religion, lois... Les informations prodiguées sont bien plus précises que celles données par Connaissance(Monde)

### **Mécanismes**

Cela recouvre la capacité d'un personnage à assembler et désassembler des mécanismes tels que pièges et serrures. Alors que l'ingénierie concerne des machines massives, cette compétence implique de travailler avec de petits dispositifs.

Crocheter une serrure ou désamorcer un piège prend normalement au moins une minute (12 rounds de combat) ; des objets plus grands prennent plus de temps.

Le plus souvent, un personnage aura simplement à effectuer un test de Mécanismes pour assembler ou désassembler un mécanisme, avec les bonus ou malus déterminés par le maître de jeu. Cependant, si le mécanisme a été conçu afin de résister spécifiquement à des tentatives de désassemblage, le test de Mécanismes est opposé au test de Mécanismes du concepteur de l'appareil.

### **Jouer d'un instrument**

A l'instar de la compétence connaissance, Jouer d'un instrument regroupe plusieurs compétences distinctes. Jouer d'un instrument (Lyre) devra ainsi être appris séparément de Jouer Instrument (Tambour). Un test réussi indique que l'auditoire apprécie la performance.

### **Navigation**

La compétence est utilisée de la même façon que Canotage mais s'applique aux navires capables d'aller en pleine mer.

### **Connaissance de la rue**

\*Vivre en ville n'est pas forcément une sinécure, surtout si on n'est pas habitué à évoluer dans un tel environnement.

Savoir où et comment trouver des informations peut donc s'avérer sacrément utile ! \*

En général, l'utilisation de cette compétence dure au moins 1d4 heures.

## Survie

C'est une compétence large, utilisée lorsque le personnage doit compter sur sa débrouillardise pour survivre loin de toute civilisation.

Un test de Survie sera exigé chaque jour qu'un personnage manque d'eau, de nourriture, ou un endroit adéquat pour dormir. Un succès indique que le personnage trouve ce dont il a besoin. Par contre, un échec risque de mettre en péril l'existence du personnage. Un test de Survie peut aussi être demandé dans d'autres compétences, comme lorsque le personnage désire chasser ou trouver un bon endroit où se reposer pour la nuit.

La compétence ne peut être utilisée en ville.

## Pistage

Grâce à cette compétence, le personnage peut localiser les empreintes d'une créature et les suivre. Un test doit être effectué pour localiser les empreintes puis toutes les dix minutes qu'elles sont suivies.

## Compétences d'armes

Toutes les compétences d'armes sont basées sur FOR+DEX, à l'exception de combat à mains nues et des Arts martiaux.

### **Armes de mêlée**

Compétence	Valeur de base	Armes concernées
Hache 1M	DEX +FOR	Hache de bataille, hachette
Fléau 1M	DEX +FOR	Chaîne et boulet, fléau
Marteau 1M	DEX +FOR	Marteau de guerre, gourdin, Masse lourde, masse légère
Epée 1M	DEX +FOR	Epée bâtarde, épée de guerre, épée courte, cimenterre
Hache 2M	DEX +FOR	Hache de bataille, Grand Hache, Hallebarde
Fléau 2M	DEX +FOR	Fléau Militaire
Marteau 2M	DEX +FOR	Grand Hache, Masse lourde, Marteau lourd
Dague	DEX +FOR	Dague, couteau
Arts Martiaux	DEX	Pieds, poings
Armes d' Hast	DEX +FOR	Hallebarde, Faux
Rapière	DEX +FOR	Rapière
Bouclier	DEX +FOR	
Lance	DEX +FOR	Javelot, lance, lance longue, lance courte
Bâton	DEX +FOR	

Combat à mains nues	FOR	Pieds, poings

### ***Armes à distance***

Compétence	Armes concernées
Sarbacane	Sarbacane
Arcs	Arc court, arc long
Arbalète	Arbalète lourde, arbalète légère
Fronde	Fronde

### **Compétences magiques**

#### **Maîtrise des Runes**

C'est la compétence centrale pour la magie runique. Elle regroupe plusieurs compétences différentes, une pour chaque type de rune.

## **UTILISATION DES COMPÉTENCES**

### **Les tests de compétence**

Ils se résolvent au moyen d'un d100. Si le résultat est inférieur à la valeur de la compétence testée, l'action est réussie.

Un résultat égal à 10% ou moins de la valeur de la compétence testée est une réussite critique.

Par contre, obtenir un 00 équivaut à un échec critique.

#### **Difficulté et rapidité**

Les tests de compétences peuvent se voir affectés de bonus ou des malus en fonction de la difficulté de la tâche et de la rapidité avec laquelle le joueur désire l'accomplir.

#### ***Modificateurs de difficulté et de rapidité***

Difficulté	Durée de l'action	Modificateur au test
Très facile	10 fois la durée normale	+ 60%
Facile	5 fois la durée normale	+ 40%
Simple	2 fois la durée normale	+ 20%
Normal	La durée normale	+ 0%
Ardu	-----	- 20%
Difficile	La moitié de la durée normale	- 40%
Très difficile	-----	- 60%
Quasiment impossible	Quasiment	- 80%

	instantanément	
--	----------------	--

### **Exemples de difficulté**

\*

Situation	Compétence utilisée	Modificateur au test
Grimper une falaise près d'une grande chute d'eau	Athlétisme	- 20%
naviguer avec un canot à travers une mer agitée	Navigation	- 60%
Naviguer précisément un canot dans une rivière large mais au cours rapide	Navigation	+ 20%
Se rappeler quelles plantes sont comestibles dans un champ.	Connaissance(Plantes)	+ 40%
Se rappeler quelles plantes sont comestibles dans une jungle inconnue	Connaissance(Plantes)	- 20%
Repérer une pièce d'or brillante sur le sol `une chambre dégagée et bien éclairée	Perception	+ 40%
Trouver une pièce d'or dans une décharge	Perception	- 40%
Trouver de l'eau et de la nourriture dans un désert	Survie	- 40%
Trouver de l'eau et de la nourriture dans une forêt	Survie	+ 20%
Suivre une piste dans la neige	Pistage	+ 60%
Repérer des traces de pas dans une rue encombrée	Pistage	- 40%
Crocheter une serrure complexe de fabrication étrangère, sous le feu nourri d'archers, avec rien d'autre qu'un couteau.	Mécanismes	-80%

\*

### **Réussites critiques**

Si le résultat du dé lors d'un test est égal à 10% ou moins de la valeur de la compétence modifiée (par un bonus ou un malus), alors une réussite critique a été obtenue.

L'effet de cette réussite est laissé à l'appréciation du maître de jeu. Parmi les effets possibles :

- la tâche est accomplie plus tôt
- la tâche est mieux réalisée que prévue
- la tâche est réalisée avec beaucoup d'élégance et de brio, ce qui impressionne les éventuels spectateurs
- le personnage reçoit des informations supplémentaires grâce à sa réussite.

### **Echec critiques**

Lorsque le résultat du dé lors d'un test est égal à 00, alors le personnage subit un échec critique.

L'effet de cet échec est laissé à l'appréciation du maître de jeu. Parmi les effets possibles :

- la tâche prend deux fois plus de temps que prévu à réaliser et s'avère quand même infructueuse.
- le résultat de la tâche rend plus difficile toute action ultérieure.
- la tâche échoue de façon spectaculaire, ridiculisant le personnage aux yeux de son public.
- Le personnage peut être entravé ou même blessé par son échec.

### **Succès et échec automatiques**

Tout résultat de 01 à 05 au dé est une réussite automatique.

Tout résultat de 96 à 00 au dé est un échec automatique (et dans le cas d'un 00, un échec critique).

### **Tests opposés**

- un test opposé peut être utilisé lorsqu'un personnage est aux prises avec un adversaire : il confrontera alors sa compétence à celle de son rival. Par exemple, si le personnage tente de se rapprocher discrètement d'un garde, on opposera la Discrétion du personnage à la Perception du garde.

Les deux personnages effectuent leur test normalement, en lançant 1d100 et en essayant d'obtenir un résultat égal ou inférieur à leur compétence.

### **Un personnage réussit**

Si un personnage réussit son test et que l'autre échoue, le personnage ayant réussi a remporté le test d'opposition.

### **Les deux personnages réussissent**

Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé remporte le test d'opposition.

*\*Exemple : Rulik a 71% en compétence de Discrétion, son rival 89% en Perception. Le premier obtient 70 au dé, le deuxième 64. Rulik remporte le test d'opposition.\**

### **Les deux personnages échouent**

Celui qui a effectué le résultat le plus bas remporte le test opposé.  
Exemple : Rulik

### **Succès critiques**

Tout succès critique bat un succès normal. Si les deux adversaires font une réussite critique, celui avec le résultat le plus élevé remporte le test d'opposition.

## **Compétences à plus de 100%**

### **Tests de compétence normaux**

Pour des tests de compétence normaux, le personnage a tout simplement de très faibles chances de rater son test : de 96 à 00. Une fois qu'un personnage a atteint 200% dans une compétence, il ne peut échouer son test que sur un jet de 97 à 00. A 300%, il ne peut échouer que sur un jet de 98 à 00 ; à 400%, de 99 à 00. A 500%, il ne peut échouer que sur un 00 et ce résultat n'est pas considéré comme un échec critique.

### **\*\*Compétences à plus de 100% et tests opposés**

Lorsqu'un des deux adversaires s'affrontant lors d'un test opposé a plus de 100% dans la compétence testée, les règles suivantes entrent en jeu :

- appliquez les modificateurs appropriés aux compétences testées des protagonistes.
- Les participants testent leur compétence. Notez si le résultat est une réussite critique, une réussite normale, un échec normal ou un échec critique. Une réussite critique battra toujours une réussite normale, comme indiqué plus haut.
- Si le résultat est une réussite normale et que le personnage a plus de 100% dans la compétence testée peut ajouter au résultat la différence entre 100 et la valeur de sa compétence. Ignorez le fait que 96-00 soit un échec automatique : cette règle ne s'applique qu'un lancer de dé initial et pas au résultat modifié. \*\*

*\*Exemple* : Rulik a 141% en discrétion. Il obtient 57 au dé, obtenant ainsi une réussite normale. Il peut donc rajouter 41% (141 - 100) au résultat, ce qui donne un score de 98%. \*

## **Tests de groupe**

Le Maître de jeu peut déterminer le succès d'un groupe d'individus accomplissant la même tâche en lançant un seul jet de d100 pour tout le groupe.

### **Tests d'équipe**

Dans un test d'équipe, tous les membres de l'équipe sont affectés par le résultat du test. En conséquence, chacun bénéficie d'un succès et tout le monde échoue en cas d'échec.

### **Grands groupes et pourcentage de succès**

De temps en temps, le maître de jeu peut avoir besoin de déterminer le succès d'un large groupe de personnes accomplissant la même tâche, dans une situation où il n'y a pas de place à l'erreur. Dans ce cas, il peut simplement regarder la valeur de la compétence ou la caractéristique employée et l'utiliser comme pourcentage de succès.

### **Assistance**

Des personnages auront souvent l'occasion de s'entraider. Chaque personne assistant donne sa valeur de critique ( 10% de la compétence testée) à la compétence du personnage effectuant le test.

## **LE COMBAT**

Un combat se décompose en tours de 5 secondes. Chaque tour se décompose en 2 phases, au cours desquels les protagonistes utilisent leurs actions de combat.

\*\*Tout combat, qu'il soit de mêlée ou à distance, est un test opposé où sont confrontés la compétence de l'attaquant et celle du défenseur. Chaque participant au combat doit tester sa compétence après avoir déclaré ses intentions. Pour un attaquant, cela peut se limiter à un « j'essaie de toucher le broo avec mon épée ». Par contre, un défenseur doit être plus explicite : « J'essaie de parer la hache du broo » ou « J'essaie d'esquiver la hache du broo parce que mon épée est déjà endommagée ».

Ensuite, les jets de l'attaquant et du défenseur sont effectués simultanément et les résultats sont comparés en respectant le mécanisme des tests opposés : un succès critique est toujours meilleur qu'un succès normal, mais si les niveaux de succès sont égaux, le résultat le plus élevé gagne et le résultat le plus bas est rétrogradé au niveau inférieur. Par exemple, l'attaquant et le défenseur obtiennent un succès, et l'attaquant a fait le meilleur résultat. Le résultat du défenseur devient alors un échec. Si un des combattants dispose d'une compétence d'arme à plus de 100%, et que le résultat de son jet est un succès standard, les points au dessus de 100 sont ajoutés au résultat, augmentant ainsi ses chances de réussite.

Les résultats des combattants sont ensuite comparés sur la table appropriée à la méthode de défense choisie, puis sont appliqués. \*\*

### **Déroulement d'un combat**

**Détermination de l'initiative** : au début de chaque tour de combat, lancer 1d10 pour chaque personnage et ajoutez au résultat le modificateur de rang d'action. Vous connaîtrez alors le rang d'action du personnage.

Le personnage avec le rang d'action le plus élevé commence en premier, et ainsi de suite.

Si deux personnages ont le même rang d'action, celui avec la DEX la plus élevée commence en premier. S'ils ont aussi la même DEX, ils accompliront leurs actions simultanément.

**1<sup>ère</sup> phase** : lorsque vient leur rang d'action, les protagonistes accomplissent leur 1<sup>ère</sup> action de combat.

**2<sup>ème</sup> phase** : une fois que tous les personnages ont fini leur 1<sup>ère</sup> action, ils peuvent effectuer une 2<sup>ème</sup> action, quand survient leur rang d'action.

### Quelles sont les actions possibles ?

Les actions que l'on peut effectuer durant son tour :

**Viser** : s'il utilise une arme de jet ou de lancer, le personnage peut passer du temps à viser sa cible afin d'être plus précis. Chaque action qu'il emploie à viser augmente de 10% son score avec l'arme de jet qu'il utilise. Ce bonus ne s'applique qu'à la première attaque que le personnage fait avec l'arme et ne peut dépasser 30%. Un personnage ne peut accomplir aucune action ou réaction pendant qu'il vise.

**Lancer un sort** : cela demande un nombre d'actions égal aux points de magie dépensés. Un sort qui coûte 3 points de magie exige ainsi 3 actions pour être lancé. Un personnage ne peut accomplir aucune action ou réaction pendant qu'il lance un sort.

**Changer de position**: un personnage peut choisir une de ces positions : debout, couché, agenouillé (ou assis). Tout adversaire adjacent peut effectuer une contre-attaque en réponse à cette action.

**Charge** : si un personnage peut bouger d'au moins 5m, il peut effectuer une charge. Il peut alors se déplacer du double de sa valeur de mouvement, tant qu'il reste en ligne droite et qu'il termine sa course à proximité de son ennemi cible.

**Attaque au corps à corps** : le personnage peut faire une attaque au corps à corps

**Défendre** : le personnage gagne 20% à ses tests d'esquive et de parade jusqu'à sa prochaine action.

**Retarder** : un personnage peut retarder son action et choisir le moment précis d'agir : par exemple après qu'un personnage spécifique ait agi ou afin d'interrompre l'action spécifique d'un ennemi.

Si le personnage attend pour un round entier sans agir, il peut choisir de jouer en premier lors du round suivant.

**Repli**: le personnage se replie lentement sans baisser sa garde. Il peut s'éloigner de son adversaire de la moitié de sa valeur de mouvement.

**Nuée de coups** : un personnage peut choisir d'utiliser toutes ses actions de combat en un seul coup, avec un malus de -20% pour chaque coup donné.

**Se déplacer** : le personnage se déplace de sa valeur de mouvement. Tout adversaire adjacent peut effectuer une contre-attaque en réponse à cette action.

**Attaque à distance** : le personnage peut effectuer une attaque à distance.

**Préparer son arme** : sortir une épée de son fourreau, encocher une flèche... Tout cela prend une action. Laisser tomber une arme et en dégainer une autre prend aussi une action. Par contre, rengainer une arme et en dégainer une autre équivaut à deux actions, tout comme le fait de dégainer deux armes. On peut recharger une arme à distance avec cette option, mais cela peut prendre plus d'une action en fonction de l'arme.

**Utilisation d'une compétence** : peut consommer plusieurs actions. Utiliser une compétence implique un minimum de concentration : le joueur ne pourra pas utiliser ses actions pour faire autre chose s'il veut réussir. Dans certains cas, le meneur de jeu pourra décider de restrictions supplémentaires (pas de réaction possible, test de concentration...)

**Courir** : un personnage peut se déplacer de deux fois sa valeur de mouvement. Tout ennemi adjacent peut lancer une contre-attaque avec un bonus de 20% en réponse à cette action.

**Autres** : cette liste couvre les actions les plus communes mais elle est loin d'être exhaustive...

### Les réactions

Une réaction est une action effectuée par un personnage durant le tour d'un adversaire, en réponse à une action de celui-ci.

Un personnage a droit à un nombre de réactions égal à son nombre d'actions.

#### **\*\*Parer**

Si un ennemi attaque le personnage, ce dernier peut décider de parer avec son arme ou son bouclier. Une parade réussie permet de déduire les points d'armure de l'arme utilisée pour la parade des dégâts infligés par l'adversaire. Le personnage subit les dégâts restants. L'arme perd 1 point d'armure pour chaque parade réussie, sauf si le personnage fait une réussite spéciale. En cas de réussite critique, ni l'arme ni le personnage ne subissent de dégâts.

## Résultat de l'attaquant

Résultat du défenseur		Succès critique	Succès	Echec	Echec critique
	Succès critique	L'attaque réussit et cause le maximum de dommage, réduit par 2 x les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit et les dégâts sont réduits par 2 x les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé	L'attaque échoue. Le défenseur peut Riposter. L'attaquant doit jeter un dé sur la table d'échec critique.
	Succès	L'attaque réussit et cause le maximum de dommage, réduit par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque réussit et les dégâts sont réduits par les PA de l'arme qui pare.	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur la table d'échec critique.
	Echec	L'attaque réussit et cause le maximum de dommage.	L'attaque réussit.	L'attaque échoue.	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur la table d'échec critique.
	Echec critique	L'attaque réussit et inflige les dégâts maximum. Le défenseur doit faire un jet sur la table d'échec critique.	L'attaque réussit et inflige les dommages maximum. Le défenseur doit faire un jet sur la table d'échec critique.	L'attaque échoue. Le défenseur doit jeter un dé sur la table d'échec critique.	L'attaque échoue. L'attaquant et le défenseur doivent jeter un dé sur la table d'échec critique.

**Esquiver**

*Evènement déclencheur* : une attaque à distance ou de mêlée faite à l'encontre du personnage.

*Restrictions* : un personnage hors- combat ne peut pas esquiver

*Pénalités* : un personnage monté souffre d'un malus -30% à sa compétence d'Esquive. Si un personnage est acculé à un mur, une falaise, à d'autres ennemis ou est empêché d'esquiver librement dans toutes les directions, il aura un malus de -20% à sa compétence d'Esquive.

### Résultat de l'attaquant

Résultat du défenseur		Succès critique	Succès	Echec	Echec critique
Succès critique		L'attaque réussit mais cause le minimum de dégât d'arme	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé	L'attaque échoue. L'attaquant est Exposé. L'attaquant doit jeter un dé sur la table d'échec critique.
Succès		L'attaque réussit	L'attaque réussit mais inflige le minimum de dommages d'arme	L'attaque échoue	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur la table d'échec critique.
Echec		L'attaque réussit et cause le maximum de dommage. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque réussit. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque échoue. Le défenseur est obligé de Céder du Terrain	L'attaque échoue. L'attaquant doit jeter un dé sur la table d'échec critique.
Echec critique		L'attaque réussit et inflige les dommages maximum. Le	L'attaque réussit et inflige les dommages maximum. Le	L'attaque échoue. Le défenseur doit jeter un dé sur la table	L'attaque échoue. L'attaquant et le défenseur doivent

	défenseur doit faire un jet sur la table d'échec critique	défenseur doit faire un jet sur la table d'échec critique	d'échec critique.	jeter un dé sur la table d'échec critique.
--	--	--	----------------------	---

### **Plonger**

Pour se défendre contre une attaque de zone, comme un sort de boule de feu par exemple, le personnage n'a pas parfois pas d'autre choix que de plonger pour éviter le plus gros des dégâts. En cas de réussite, il diminue de moitié les dégâts. Une réussite spéciale ou critique permet d'éviter tout dégât.

### **Contre-attaque**

Un personnage peut effectuer une contre-attaque dans, s'il est adjacent à l'ennemi qui agit et que les situations suivantes se présentent :

- l'ennemi fait une attaque à distance,
- lance un sort,
- prépare ou recharge une arme,
- change de position,
- s'éloigne du personnage sans utiliser l'option Repli,
- s'approche du personnage sans utiliser l'option charge.\*\*

### **Attaques à distance**

Elles sont généralement initiées au moyen de l'action de combat « Attaque à distance ». Ces attaques ne peuvent être utilisées en combinaison avec une Charge ou une Nuée de coup.

### **Recharger une arme**

La plupart des armes prennent une action de combat à recharger, mais certaines peuvent prendre plus de temps.

### **Portée**

Toute cible à portée de l'arme peut être attaquée sans pénalité. Une arme à distance peut atteindre une cible jusqu'à une distance équivalente au double de sa valeur de portée, mais le tireur voit sa compétence avec l'arme réduite de moitié.

### **Parade et esquive**

Un utilisateur d'arme à distance peut esquiver normalement mais il ne peut parer avec l'arme.

En dehors de ces particularités, une attaque à distance fonctionne comme une attaque de mêlée.

## Couverture

Si une cible est abritée ou partiellement abritée par un objet, tout attaque qui aurait du atteindre la localisation de la cible qui est ainsi cachée touche l'objet à la place. Cela vaut aussi bien pour une attaque de mêlée qu'une attaque à distance.

### **Tirer dans la foule**

Quand on tire dans une foule, le maître de jeu détermine quelles sont les localisations de la cible qui sont protégées de l'attaque. L'attaque est ensuite résolue en suivant la procédure d'une attaque contre une cible abritée. Si une localisation abritée est touchée par l'attaque, le tireur a atteint un des personnages adjacents à la cible. Le personnage touché peut utiliser ses réactions contre le tireur en suivant la procédure habituelle. Si l'attaque endommage la cible accidentelle, déterminez aléatoirement la localisation touchée.

Si la cible accidentelle esquive le tir, le projectile continue sa trajectoire et peut atteindre la cible prévue. Celle-ci peut elle aussi utiliser ses réactions selon la procédure habituelle.

Un personnage ne peut effectuer une attaque précise lorsqu'il tire dans une foule.

Quand un personnage parvient à endommager une cible, les dégâts doivent être retirés des points de vie de la ou les localisations touchées. Chaque arme dispose d'une valeur de dégâts, comme indiquée dans les tableaux d'arme du chapitre d'équipement.

### *Modificateurs d'attaque à distance*

Catégorie	Situation	Modificateur de compétence
Vent	Vent fort	-10%
	Vent très fort	-20%
	Vent furieux	-40%
	Ouragan	Echec automatique
Mobilité de la cible	La cible a bougé de 10m ou plus depuis la dernière action de combat	-10%
	La cible a bougé de 30m ou plus depuis la dernière action de combat	-20%
Visibilité	La cible est cachée par de la fumée, du brouillard ou une	-20%

	obscurité partielle	
	La cible est cachée par de la fumée dense ou les ténèbres	-40%
Taille de la cible	Par 1 TAI en dessous de 5 TAI	-10%
	Par 10 TAI au dessus de 20 TAI	-10%
Condition de la cible	La cible est hors d'état	+10%
	La cible est surprise	-10%
	La cible est couchée	-20%
Condition d'attaque	L'attaquant est couché	-20%
	L'attaquant est sous l'eau	-20%
	L'attaquant est sur une surface instable	-20%
	L'attaquant est aveuglé	-40%

*Notes* : on ne peut cumuler les modificateurs situationnels d'une même catégorie, sauf pour les conditions d'attaque : on ne peut cumuler un malus de vent fort avec celui d'un vent furieux par exemple. Par contre on peut cumuler

Un personnage sous l'eau ne peut utiliser que des armes de lancer. Les arcs et autres armes à projectiles sont inefficaces dans cette situation.

## Dégâts

### **Localisation touchée**

Une attaque réussie atteindra une localisation spécifique. Afin de pouvoir déterminer quelle est la localisation touchée, lancez 1d20 et comparez le résultat avec la table de localisation touchée pour les humanoïdes.

Les dégâts sont ensuite déduits des points de vie de la localisation.

Tant que la localisation possède des points de vie, les dommages infligés ne portent pas à conséquence. Mais dès que la localisation est réduite à zéro point de vie ou moins, alors le personnage est blessé.

*Exemple* : Rulik attaque un broo. Le joueur incarnant Rulik obtient un 38 au dé. Si l'attaque est réussie, le joueur inverse les dizaines et les unités, ce qui donne 83. Il ne lui reste plus qu'à se reporter à la ligne

*Table de localisation touchée pour humanoïde*

D20	Localisation touchée
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-9	abdomen
10-12	poitrine
13-15	bras droit

16-18	Bras gauche
19-20	tête

**Points de vie réduits à 0**

La localisation a subi une blessure légère. Elle reçoit une cicatrice permanente et le personnage perd sa prochaine action de combat.

**Points de vie réduits à -1 ou moins**

La localisation a subi une blessure sérieuse. Elle reçoit une cicatrice permanente et le personnage perd ses prochaine 1d4 actions de combat.

*Membre* : un membre sera rendu inutilisable par une blessure sérieuse jusqu'à ce que la localisation soit rétablie à 1 point de vie ou plus, ou ait bénéficié de Premiers Soins. Un personnage subissant une blessure sérieuse à la jambe tombe immédiatement à terre.

*Abdomen, poitrine ou tête* : un personnage recevant une blessure sérieuse dans une de ces localisations doit immédiatement effectuer un test de Résistance s'il ne veut pas sombrer dans l'inconscience. Si le personnage parvient à garder conscience, son test devra être répété à la fin de chaque tour de combat, jusqu'à ce que la localisation soit restaurée à 1 point de vie ou plus ou ait bénéficié de Premiers Soins.

Les Points de vie de la localisation sont réduits à une valeur négative plus importante que les points de vie de départ.

La localisation a subi une blessure grave. Elle reçoit une cicatrice permanente et l'importance de la blessure peut handicaper durablement ou tuer le personnage.

*Membre* : un membre gravement blessé sera soit tranché soit mutilé. Le personnage tombe à terre et doit immédiatement effectuer un test de Résistance s'il ne veut pas sombrer dans l'inconscience. Si le personnage parvient à garder conscience, son test devra être répété à la fin de chaque tour de combat, jusqu'à ce que la localisation soit restaurée à 1 point de vie ou plus ou ait bénéficié de Premiers Soins. Si la localisation n'est pas rétablie dans un nombre d'action de combat égal aux valeurs CON+POU du personnage, celui-ci meurt de du choc traumatique et de la perte de sang.

*Abdomen, poitrine ou tête* : un personnage gravement blessé à l'une de ces localisations doit immédiatement effectuer un test de Résistance ou mourir. S'il réussit son test, il doit en effectuer un autre pour savoir s'il peut rester conscient. Les deux tests doivent être répétés à la fin de chaque tour de combat, jusqu'à ce que la localisation soit restaurée à 1 point de vie ou plus ou ait bénéficié de Premiers Soins. Si la localisation n'est pas rétablie dans un nombre d'action de combat égal à *la moitié* des valeurs CON+POU du personnage, celui-ci meurt de du choc traumatique et de la perte de sang.

### **1 Bras manquant ou inutilisable**

Un personnage avec un bras inutilisable relâche tout objet qu'il tenait avec la main faisant partie du bras. Le personnage ne peut pas utiliser une arme à deux mains, tel un arc par exemple. Il souffre aussi d'une pénalité de -20% à toute compétence impliquant l'utilisation de deux bras ou mains comme le Canotage pour ramer ou l'Athlétisme pour nager.

### **2 bras manquants ou inutilisables**

Un personnage avec deux bras inutilisables relâche tout objet qu'il tenait avec un de ses deux mains. Le personnage ne peut pas utiliser une arme à deux mains, tel un arc par exemple. Il souffre aussi d'une pénalité de -20% à toute compétence impliquant l'utilisation de deux bras ou mains comme le Canotage pour ramer ou l'Athlétisme pour nager.

### **1 jambe manquante ou inutilisable**

Un personnage avec 1 jambe inutilisable ne peut que se traîner. Cela diminue de moitié son score de mouvement. Il souffre aussi d'un malus de -10% à toute compétence qui exige des déplacements comme Athlétisme, Esquive et toutes les compétences d'arme.

### **2 jambes manquantes ou inutilisables**

Un personnage dont les deux jambes ont été rendues inutilisables ne peut que ramper. Son mouvement est réduit à 1 mètre et il devra rester couché jusqu'à ce qu'au moins une des jambes soit restauré. La plupart des compétences qui exigent des déplacements sont impossibles ; certaines, comme la Discrétion ou l'Esquive, n'ont qu'un malus de -30%.

## **Bousculade**

Une bousculade peut arriver lorsqu'un personnage est touché par des attaques rangées ou de mêlée.

Le recul est résolu après que les réactions soient terminées, mais avant que les points d'armure soient déduits des dégâts de l'attaque. Si les dommages à ce stade dépassent la TAI du personnage, celui-ci est projeté en arrière d'1 m par la force de l'attaque.

Pour chaque tranche de 5 points supplémentaires dépassant la TAI du personnage, celui-ci est projeté en arrière d'1 m supplémentaire.

Un personnage qui subit une bousculade doit réussir un test d'acrobaties pour ne pas se retrouver à terre.

Si un personnage est projeté contre un mur ou autre objet solide, il doit effectuer un test d'Esquive ou prendre 1d4 points de dégâts sur une localisation aléatoire.

Si le personnage qui bouscule a accompli cela dans le cadre d'une action de charge, la distance de la bousculade est multipliée par deux.

Un personnage monté qui subit un effet de bousculade peut ajouter la TAI de leur monture à sa propre TAI s'il réussit un test d'Equitation. Si le

jet est raté, seule la TAI du personnage est prise en compte et toute bousculade le fera chuter de son cheva.

### Utilisation de deux armes

Un personnage utilisant deux armes, ou une arme avec un bouclier peut utiliser son bouclier ou arme secondaire :

- pour parer une attaque additionnelle par tour de combat (en plus des limites de réaction)
- pour effectuer une action d'attaque rapprochée supplémentaire. Cette attaque ne peut être une attaque précise et subit un malus de -20% à la compétence correspondante d'arme ou de bouclier.

### Combat monté

Un cavalier ne peut utiliser aucune arme à un niveau d'expertise supérieur à sa compétence d'Equitation.

Un cavalier a 20% de bonus à ses attaques et parades contre des adversaires adjacents qui seraient à pied. Un personnage à pied subit un malus de -20% contre un personnage monté.

Un cavalier ne peut avoir recours à une arme à deux mains tant qu'il est monté.

Un cavalier utilise la capacité de mouvement de sa monture plutôt que la sienne lorsqu'il est monté.

### **Monture non entraînée**

Le cavalier d'une monture non habituée au combat doit faire un test d'Equitation au début de chaque tour de combat. Rater ce test implique l'utilisation de l'action Fuite de la part de la monture à chaque opportunité. Une réussite de ce test permet de considérer le cheval comme une monture entraînée jusqu'à la fin du tour de combat.

## **LA VIE D'AVENTURIER**

\*La vie d'aventurier ne se résume pas qu'aux combats et à l'utilisation de compétences ! Cette section traite des principaux écueils et sujets qui peuvent concerner les aventuriers en herbe.\*

### Le temps

Les combats ne suivent pas la convention des heures, minutes et secondes. Ils sont divisés en tours de combat de 5 secondes. 12 tours de combats équivalent donc à une minute.

Période de temps	Mouvement de 1m	Mouvement de 2m	Mouvement de 3m	Mouvement de 4m	Mouvement de 5m	Mouvement de 6m
Action de combat	1m (2m en courant)	2m (4m en courant)	3m (6m en courant)	4m (2m en courant)	1m (2m en courant)	1m (2m en courant)
Minute	12m (24m en courant)	24m (48m en courant)	36m (72m en courant)	48m (96m en courant)	60m (120m en courant)	72m (144m en courant)
Heure	0.7 km	1.4 km	2.2 km	2.9 km	3.6 km	4.3 km
Jour (12 heures)	8.4 km	16.8 km	26.4 km	34.8 km	43.2 km	51.6 km

## Déplacement

Les personnages doivent souvent voyager au cours de leurs aventures, que ce soit sur de courtes ou de longues distances. Il est donc important de déterminer combien de temps prennent ces déplacements. La table de mouvement montre jusqu'à quelle distance peuvent voyager des personnages avec des capacités de mouvement différentes sur des périodes de temps plus ou moins longues. Des groupes de personnages voyageant ensemble se déplaceront à la vitesse du membre le plus lent.

Notez que les distances listées correspondent à des allures différentes. On suppose par exemple qu'un personnage au combat se déplacera aussi vite qu'il peut. Par contre, les mouvements effectués en dehors du combat impliquent que le personnage marche à un rythme normal. Une marche à un rythme normal est considérée comme une activité légère, sauf si elle se déroule sur une journée entière (12 heures), où elle sera considérée comme une activité normale (voir les règles de fatigue).

## Course

Courir est suffisamment facile pour de courtes périodes ; un personnage peut courir pour un nombre de minutes égal à sa CON avant de commencer à fatiguer. Une fois que ce délai est écoulé, la course est assimilée à une activité normale.

## Terrain & climat

La vitesse de déplacement peut être affectée par le terrain et des conditions climatiques telles que la pluie, le vent et la neige. Ces conditions sont divisées en trois catégories : désagrément mineur, modéré, et majeur, chacune ayant un effet de plus en plus important sur les mouvements du personnage.

**Désagrément mineur** : inclut les terrains couverts de neige ou de sable, végétation éparse, bois, pluie forte. La vitesse de déplacement du personnage est réduite de 25%. Deux ou plus de ces conditions combinées comptent comme un désagrément mineur.

**Désagrément modéré** : inclut les amoncellements de neige ou de sable, les bâtiments en ruine, la végétation dense, les collines escarpées, les marais et les tempêtes. La vitesse du personnage est réduite de 50%. Deux ou plus de ces conditions combinées comptent comme un désagrément majeur.

**Désagrément majeur** : inclut les jungles quasiment impénétrables, les terrains montagneux, les marécages profonds, les blizzards, les ouragans. Réduisez la vitesse du personnage de 75%.

### Chasses et poursuites

Il est assez courant pour un aventurier d'être impliqué dans une poursuite ou une chasse quelconque, que ce soit pour fuir un terrible danger ou pour traquer un ennemi en déroute. Gérer des personnages avec des capacités de mouvement différentes est très simple pour le maître de jeu : le personnage le plus rapide sera toujours capable de rattraper ou de semer son poursuivant.

Cependant, il est possible de sprinter durant de courtes périodes. Si un personnage réussit un test difficile (-20%) d'Athlétisme, il peut augmenter son mouvement de mouvement durant une minute ou une action de combat, à la discrétion du maître du jeu. Cela peut permettre à un personnage de rattraper temporairement celui qu'il poursuit ou au contraire de mettre un peu de distance entre lui et son poursuivant.

Un sprint est considéré comme étant une activité intense.

Si des montures sont utilisées par les personnages au cours de la poursuite, on aura recours à leur test d'Athlétisme plutôt qu'à celui du cavalier.

Il existe, bien sûr, bien d'autres types de poursuites que celles sur à pied ou à cheval. Une course en chariot, par exemple, demandera un test de conduite plutôt que d'athlétisme.

Pour une chasse ou une poursuite qui se prolongerait, les règles de fatigue peuvent entrer en jeu.

### Vision

Normalement, la vision d'un personnage ne sera affectée que par l'obscurité ou des objets en travers de sa ligne de vue. Cependant, une fois la nuit tombée ou lorsqu'un personnage entre dans une caverne, l'éclairage devient important.

### **Sens des ténèbres**

Autorise un personnage à traiter les conditions de noirceur totale comme étant simplement sombres.

### Vision de nuit

Permet de traiter des conditions d'obscurité comme des conditions d'obscurité partielle, et l'obscurité partielle comme des conditions d'éclairage normal.

#### *Eclairage et obscurité*

L'environnement est	Exemple	Effets
Fortement éclairé	Journée très ensoleillée	+10% aux tests de perception pour trouver un objet ou un personnage cachés.
Eclairé normalement	Journée nuageuse	rien
Partiellement sombre	Journée brumeuse	-20 aux tests de perception basés sur la vue
Sombre	Nuit	-40 aux tests de perception basés sur la vue. Mouvement baisse d'1m
Totalement noir	Caverne à des lieux sous terre	Les tests de perception basés sur la vue sont impossibles, tout comme les attaques à distance ; le mouvement est réduit de moitié.

Exemple	Radius
Bougie	1m
Torche ou lanterne	3m
Feu de camp	5m
Feu de joie	10m

### Fatigue

Niveau de fatigue	Effets
Frais	
Essoufflé	-10% à tous les tests
Fatigué	-20% à tous les tests. Les mouvements subissent une pénalité de -1m
Epuisé	-30% à tous les tests. La capacité de mouvement subit une pénalité de -1m. -2 au rang d'initiative.

Fourbu	-40% à tous les tests. La capacité de mouvement est réduite de moitié. -4 au rang d'initiative. -5 à la dextérité pour calculer le nombre d'actions de combat. Le personnage doit faire un test de Résistance toutes les minutes ou tomber inconscient pour 1d3 x 2 heures
Exténué	-50% à tous les tests. La capacité de mouvement est réduite de moitié. -6 au rang d'initiative. -10 à la dextérité pour calculer le nombre d'actions de combat. Le personnage doit faire un test de Résistance à chaque tour de combat ou tomber inconscient pour 1d6 x 2 heures

*Note* : les tests de fatigue sont aussi concernés par le malus.

Même si les aventuriers sont généralement des personnes robustes, ils finiront tôt ou tard par atteindre les limites de leur endurance. L'activité physique est divisée en trois catégories : activité légère, soutenue et intense. Le temps durant lequel un personnage peut accomplir une activité sans courir le risque de devenir épuisé est déterminé par sa CON. Une fois que ce laps de temps s'est écoulé, le personnage devra effectuer des tests de compétence afin de résister à la fatigue.

**Activité légère** : inclut la marche ou la nage à une vitesse raisonnable, lancer des sorts ou porter des poids légers. Un personnage ne risque jamais la fatigue en accomplissant une activité légère.

**Activité soutenue** : inclut la course, le combat, l'escalade ou la nage à un rythme rapide. Un personnage peut accomplir l'activité durant un nombre de minutes égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Il doit alors effectuer un test simple (+20%) d'Athlétisme ou commencer à souffrir des effets de la fatigue. Aussi longtemps que l'activité se poursuit, il doit effectuer un autre test simple à chaque fois qu'un nombre de minutes égal à sa CON s'écoule.

**Activité intense** : inclut les travaux de champs les plus pénibles, le sprint et l'escalade à un rythme rapide. Un personnage peut accomplir une telle activité durant un nombre d'actions de combat égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Une fois que ce temps s'est écoulé, le personnage doit immédiatement faire un test normal d'athlétisme ou commencer à souffrir des effets de la fatigue. . Aussi longtemps que l'activité se

poursuit, il doit effectuer un autre test simple à chaque fois qu'un nombre d'actions de combat égal à sa CON s'écoule.

Certaines activités soutenues ou intenses ne requièrent pas forcément des tests d'athlétisme. Le maître de jeu peut décider, par exemple, qu'un personnage qui décide de passer la nuit dans une bibliothèque à la recherche d'indices,

### **Effets de la fatigue**

Si un personnage rate un test alors qu'il est en pleine activité (modérée ou intense), il éprouvera de la fatigue. A chaque fois qu'un test est raté, son niveau de fatigue baisse d'un cran, comme indiqué dans la table de Fatigue.

### **Temps et fatigue**

Les personnages, quelle que soit leur activité, se fatiguent naturellement. Un personnage qui reste éveillé plus de 10 + CON heures doit faire un test de Persévérance ou baisser son niveau de fatigue d'un cran. Ce test doit être renouvelé pour chaque heure supplémentaire que le personnage reste éveillé.

### **Exposition, faim et soif**

La faim et la soif peuvent mettre les personnages à rude épreuve, tout comme les froids ou chaleurs extrêmes.

Un personnage est exposé lorsqu'il est insuffisamment préparé à un environnement hostile, le plus souvent à cause d'un test raté de survie. Normalement, un personnage peut survivre durant un nombre d'heures égal à sa CON avant de souffrir de l'exposition, et durant un nombre de jours égal à sa CON avant d'être affamé, même si dans ce dernier cas, il sera affecté d'un malus de -10% pour ses tests de fatigue passés les trois premiers jours.

La soif se fait sentir dès CON X 4 heures, voire CON X 3 ou CON X 2 dans des environnements arides.

Un personnage souffrant d'exposition, de faim ou de soif a un malus de -20% à ses tests de fatigue. En plus, il subira chaque jour un point de dégât à chaque localisation, pour chaque condition dont il souffre. Toute tentative de guérison, qu'elle soit magique ou non, est vouée à l'échec, tant que le personnage n'a pas trouvé un abri, de la nourriture ou de l'eau pouvant remédier à son état.

### **Guérison**

Inévitablement, les personnages finiront par subir des blessures au cours de leurs aventures. La guérison peut opérer par trois moyens, avec la compétence Premiers Soins, un sort, ou en laissant faire le temps.

### **Guérison naturelle**

Une localisation blessée qui dispose de plus de 0 points de vie regagne 1 point de vie tous les 24 heures, tant que le personnage n'accomplit que des activités légères.

Un personnage dont une localisation serait plus sérieusement atteinte, c'est-à-dire avec -1 point de vie ou moins, regagne un point de vie par jour, tant que le personnage n'accomplit que des activités légères et réussit un test de Résistance.

La guérison naturelle ne peut opérer en cas de blessure grave que si cette blessure a été au préalable traitée par une magie appropriée ou grâce à un test réussi de la compétence guérison.

### **Guérison magique**

Que ce soit par l'entremise d'un sort, une prière ou potion, une guérison magique prend immédiatement effet.

En plus de voir ses points de vie restaurés, toute localisation gravement touchée qui regagne au moins un point de vie arrête de saigner et peut de nouveau bénéficier de la guérison naturelle.

Si un personnage a été rendu inconscient par une blessure sérieuse ou grave à une localisation, il suffit que la localisation où il a été touché regagne un point de vie pour qu'il retrouve ses esprits.

A moins que cela ne soit spécifié dans la description du sort, potion ou prière, la guérison magique ne peut faire revivre un mort ou régénérer des membres coupés.

### **Encombrement**

La majorité des pièces d'équipement possède une valeur d'encombrement (ENC). Certaines pièces sont trop légères pour en avoir, et ne commenceront à avoir une valeur d'encombrement de 1 que si le personnage est 20 en moyenne. Il faut bien sûr qu'il ait de quoi porter ces objets commodément !

Un personnage peut porter sans pénalité un équipement dont la valeur d'ENC ne dépasse pas à son score en CON+TAI.

Si ce score est dépassé, le personnage devient **encombré**.

Un personnage encombré souffre d'un malus de -20% à tous les tests qui impliquent une activité physique, comme par exemple les tests de compétences d'armes. De plus, sa capacité de mouvement est réduite de moitié et il a -20% à ses tests de fatigue.

Un personnage ne peut porter plus de deux fois son score en CON + TAI en points d'ENC.

### **Périls**

#### **Chute**

Un personnage qui subit des dommages d'une chute finit à ventre ou dos à terre. Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts d'une chute.

Hauteur de la chute	Dommmages subis
1m ou moins	Pas de dégât
2 à 5m	1D6 points de dégât sur une localisation aléatoire
6 à 10m	2d6 points de dégât, chaque dé affectant une localisation aléatoire
10 à 15m	3d6 points de dégât, chaque dé affectant une localisation aléatoire
16 à 20m	4d6 points de dégât, chaque dé affectant une localisation aléatoire
+ 5m	+1d6 points de dégât

Tant que le personnage n'est pas surpris, il peut tenter un test d'Athlétisme afin de limiter les dégâts de la chute : une réussite permet au personnage de considérer la chute comme il elle était haute de 2m de moins qu'elle ne l'est réellement, et aussi à se réceptionner convenablement (il peut rester debout).

Un personnage qui tombe sur une surface molle ou douce voit sa hauteur de chute réduite de moitié dans l'optique du calcul des dégâts, à la discrétion du maître de jeu.

Par contre, un personnage qui tombe sur une surface dure verra les dégâts s'appliquer à toutes ses localisations.

### Suffocation

Un personnage suffoquera lorsqu'il aura du mal à respirer, que ce soit à cause de la fumée, parce qu'il se noie, ou qu'il se trouve dans un espace vide d'air.

Pendant qu'il accomplit une activité modérée, un personnage peut retenir sa respiration durant un nombre d'actions de combat égal à sa CON. Ce temps est doublé en cas d'activité légère, et réduit de moitié en cas d'activité intense.

Une fois le délai écoulé, le personnage doit effectuer un test de résistance à chaque tour avec un malus cumulatif de -10%. S'il rate, il commence automatiquement à inhaler la substance suffocante, ce qui endommage à chaque tour sa localisation Poitrine.

Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts de suffocation. Ces dommages ne cessent que lorsque le personnage peut de nouveau respirer librement. Mais même alors, le personnage devra surement effectuer un test de résistance afin de faire autre chose que de reprendre son souffle pendant 1d4 actions de combats.

### *Substance suffocante*

Substance inhalée	Dommmage subi par la localisation Poitrine
Eau	1d6

Fumée épaisse	1d3
Gaz empoisonné	Le personnage est exposé aux effets du poison. Si le gaz est aussi une fumée épaisse, rajoutez 1d3 de dégât.
Vide	1d6

## Chaleur, Feu et Froid

Normalement, un personnage subira des dégâts de chaleur ou de feu à une localisation spécifique. Cependant, si un personnage est immergé dans la source du dégât, alors toutes les localisations sont touchées. Les dégâts infligés dépendent de l'intensité de la chaleur ou du feu, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Source de dommage	Exemple	Dégâts infligés
Flamme	bougie	1 point
Large flamme	torche	1d4 points
Petit feu	Feu de camp	1d6 points
Feu important	Salle en feu	2d6 points
Feu dantesque	lave	3d6 points

Les dégâts de froid fonctionnent de la même façon que les dégâts de feu

## Poison

Tout type de poison est détaillé de la façon suivante :

*Nom* : le nom du poison. Indique aussi si le poison est magique.

*Type* : indique si le poison est ingéré, inhalé, ou utilisé sur une arme.

*Délai* : le temps séparant l'introduction du poison dans l'organisme du personnage et le début de son effet.

*Virulence* : nombre entre 10 et 100 mesurant la force du poison. Certains poisons magiques sont même encore plus forts. Un personnage doit effectuer un test opposé de résistance contre la virulence du poison afin de résister à ses effets ou de les limiter.

### Poison réussit, personnage échoue

Le poison inflige ses effets maximum au personnage.

### Personnage réussit, échec du poison

Le poison n'a pas d'effet.

### Les deux réussissent

Le résultat le plus élevé gagne.

### **Les deux échouent**

Le résultat le plus bas gagne

*Effet* : en général des points de dégâts qui affectent toutes les localisations de la victime. Certains poisons peuvent endormir le personnage, causer des effets hallucinogènes, ou encore une paralysie. Ces effets débutent à la fin du délai évoqué plus haut, si le personnage a raté son test de résistance au poison.

*Durée* : le temps que le poison affectera la victime. Les effets du poison ne peuvent être endigués que si le poison lui-même a été neutralisé ou s'est dissipé. Les points de dégât infligés par le poison doivent être guéris naturellement ou par magie.

### **Maladie**

*Nom* : le nom de la maladie. Indique aussi si la maladie est magique.

*Type* : indique si la maladie est transmise par toucher, contamination ou voie aérienne.

*Délai* : le temps d'incubation de la maladie. A la fin de ce temps, le personnage devra faire un test de résistance à la maladie (voir virulence plus bas)

*Virulence* : nombre entre 10 et 100 mesurant la force de la maladie. Certaines maladies magiques sont même encore plus fortes. Un personnage doit effectuer un test opposé de résistance contre la virulence de la maladie afin de résister à ses effets ou de les limiter.

*Effet* : en général des points de dégâts qui affectent toutes les localisations de la victime. Certaines maladies peuvent endormir le personnage, causer des effets hallucinogènes, ou encore une paralysie. Ces effets débutent à la fin du délai évoqué plus haut, si le personnage a raté son test de résistance à la maladie. Les effets de la maladie ne peuvent être endigués que si la maladie elle-même a été neutralisée ou s'est dissipé. Les points de dégât infligés par le poison doivent être guéris naturellement ou par magie.

### **Maladie réussit, personnage échoue**

La maladie inflige ses effets maximum au personnage.

### **Personnage réussit, échec de la maladie**

La maladie n'a pas d'effet.

### **Les deux réussissent**

Le résultat le plus élevé gagne.

### **Les deux échouent**

Le résultat le plus bas gagne

Au contraire du poison, une maladie progressera si l'on ne résiste pas à ses effets. En cas d'échec au test opposé, le malade devra effectuer un nouveau test, après un laps de temps déterminé par la caractéristique Délai de la maladie. Si le personnage réussit son second test, il parvient à surmonter le pire de la maladie et ne souffrira plus de ses effets, en dehors des points de dommage restant, à la fin du laps de temps indiqué par la caractéristique délai de la maladie.

Par contre, s'il échoue ce second test, son état empire. Les effets de la maladie sont appliqués de nouveau au personnage. Après que le délai imposé par la maladie soit expiré, un troisième test est à effectuer, et ainsi de suite...

### **Objets inanimés**

Tous les objets inanimés disposent de points d'armure et de points de vie. A moins de circonstances exceptionnelles, toute attaque sur un objet inanimé touche automatiquement ; les personnages ont simplement besoin de savoir combien de dégâts ils infligent.

Les points d'armure de l'objet seront déduits des dommages infligés, et le restant des points de dommages réduira d'autant les points de vie de l'objet. Une fois que ses points de vie sont réduits à zéro, l'objet est cassé et inutilisable.

Les objets inanimés capables de bloquer ou de restreindre les mouvements du personnage, comme les portes ou les cordes, ont des valeurs de Force. Pour défoncer une porte, ou se libérer d'un lien, un personnage doit effectuer un test d'Athlétisme. En cas de réussite, les points de vie de l'objet sont réduits à 0.

### **Objets inanimés et armes**

Utiliser une arme sur un objet inanimé dont les points d'armure sont égaux ou supérieurs à ceux de l'arme provoque des dommages aussi bien à l'arme qu'à l'objet.

Objet	Points d'armure	Points de vie	Modificateur de force brute
Rocher	4	40	-----
Portail de château	4	120	-40%
Mur de château (section de 2m)	5	250	-----
Chaine	4	8	-30%
Gourdin	2	4	-----

Dague	4	4	-----
Mur de hutte (section de 2m)	2	15	+0%
Porte en fer	4	75	+30%
Corde	1	3	+0%
Epée de guerre	4	10	-----
Chaise en bois	2	6	-----
Porte en bois normale	2	25	+10%
Porte en bois renforcée	3	30	-10%
Barrière en bois	2	5	+10%

## AMELIORER SON PERSONNAGE

Au fil de ses aventures, le personnage progresse en expérience, apprend de nouvelles compétences, ou affute celles qu'il possède déjà. Pour refléter cette évolution, le maître de jeu peut accorder à la fin d'une séance des jets d'amélioration et des points d'héroïsme aux personnages joueurs.

### Les jets d'amélioration

Ils représentent le perfectionnement d'une compétence possédée par le personnage

Un jet d'amélioration est utilisé de la façon suivante :

Le joueur sélectionne la compétence qu'il désire améliorer.

Il lance 1d100.

Si le résultat au d100 est plus élevé que la valeur de la compétence, le personnage augmente cette compétence de 1d4+1 points.

Si le résultat au d100 est plus bas que la valeur de la compétence, le personnage augmente seulement cette compétence de 1 point.

Dans la plupart des histoires, un personnage devrait avoir droit à un nombre compris entre 1 et 5 jets d'amélioration, 3 étant la moyenne.

### Points d'héroïsme

Ils symbolisent la force de la destinée d'un personnage et sa capacité à accomplir des actes extraordinaires.

Un personnage recevra entre 0 et 4 points d'héroïsme à la fin de chaque séance, 2 étant la moyenne.

### Entraînement et recherche

Si le personnage en a le temps, durant une aventure ou entre deux aventures, il peut décider d'améliorer une compétence par entraînement ou par recherche. L'entraînement ou la recherche en général 1 jour (c'est-à-dire entre 8 et 12 heures entièrement consacrées à l'amélioration de la compétence) par 10% possédés dans la compétence.

### **Entraînement**

Toutes les compétences, à l'exception des compétences de Connaissance, peuvent être améliorées par entraînement.

### **Recherche**

Les compétences suivantes peuvent être améliorées par entraînement : artisanat, évaluation, premiers soins, guérison, langages, mécanismes, Connaissance.

Les personnages peuvent ajouter un bonus de +10% au jet d'amélioration lorsqu'ils essaient d'améliorer une compétence par la recherche.

### **Mentor**

Un mentor doit avoir un score de compétence qui doit être inculquée au moins double de son élève.

Le mentor doit être présent avec son étudiant pour toute la période d'entraînement ou de recherche. Avant que l'élève fasse son jet d'amélioration, le mentor doit tester sa compétence. Si le test est raté, le personnage continue son jet d'amélioration normalement.

Si le test est un succès, l'élève rajoute un bonus à son jet d'amélioration égal à la compétence du mentor /10. De plus, il pourra améliorer sa compétence non pas d'1d4 +1 mais de 1d6 +1.

### **Apprendre des compétences avancées**

Un personnage ne peut apprendre une compétence avancée que par la recherche (lorsqu'elle est possible et si le personnage dispose du matériel nécessaire), ou grâce à un mentor.

Apprendre une compétence avancée coûte deux jets d'amélioration. Le joueur gagne alors la compétence à sa valeur de base et pourra ensuite l'améliorer normalement par entraînement ou recherche.

### **Améliorer une caractéristique**

Un joueur peut choisir de dépenser 3 jets d'améliorations pour essayer d'augmenter une caractéristique de 1 point.

Pour ce faire, il faut faire un jet sous la caractéristique X5 avec 1d100.

Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique X5, la caractéristique augmente de 1.

Sinon, la caractéristique n'augmente pas, mais le joueur peut ajouter un point à l'une de ses compétences dont la valeur de base est déterminée, au moins en partie, par la caractéristique que l'on veut améliorer.

La TAI ne peut jamais être augmentée de cette manière.

Pour un personnage humain, le score maximum qu'il peut avoir dans une caractéristique est de 21.

Pour un personnage non-humain, la valeur limite est égale à la valeur maximum que peut avoir la caractéristique à la création du personnage, +3 points.

## Prouesses

Afin de gagner une prouesse, le personnage doit satisfaire ses pré-requis et ensuite dépenser le nombre nécessaire de points d'héroïsme.

### **Transe Meurtrière**

Pré-requis : 15 ou + en CON, une compétence d'arme à 90% ou +.

Points d'héroïsme : 12

Vous pouvez entrer en Transe Meurtrière en utilisant une action de combat. Quand vous êtes en Transe Meurtrière, les effets suivants sont appliqués :

Votre FOR et votre CON sont toutes deux considérées comme ayant 5 points de plus, mais seulement dans l'optique du calcul de votre modificateur de dégât.

Toutes vos compétences d'arme, et les compétences Combat à mains nues et Arts Martiaux reçoivent un bonus de 50%.

Tous vos tests de Persévérance et de Résistance reçoivent un bonus de +50%.

Vous ne pouvez pas parer, esquiver ou plonger vers un abri.

Vous pouvez rester en Transe pour un nombre de tour égal à votre CON. Lorsque vous sortez de Transe, vous gagnez trois niveaux de fatigue.

### **Né avec une selle**

Pré-requis : 15 ou + en POU, 90% ou + en Equitation

Points d'héroïsme : 8

Pendant que vous êtes monté, les effets suivants ont lieu :

Toute pénalité à votre compétence Equitation est réduite de -20%. Par exemple, si une cavalcade sous une pluie battante et sur un terrain glissant vous donnerait normalement un malus de -40% à votre test d'Equitation, ce malus est réduit à -20%.

Vous pouvez utiliser vos compétences d'armes à 2 mains, lance et bâtons.

Tout animal que vous montez est considéré comme entraîné au combat.

Lorsque vous êtes monté et que vous désirez esquiver un coup, vous pouvez utiliser votre compétence d'Equitation à la place de votre compétence d'Esquive.

### **Tireur Infaillible**

Pré-requis : DEX de 15 ou +, une compétence d'arme à distance à 90% ou +.

Points d'Héroïsme : 10

Sélectionnez une compétence d'arme à distance dans laquelle vous avez au moins 90%. Les effets suivants se produisent :

Augmentez la portée de l'arme de 50% et ses dégâts de +2 (seulement pour les cibles à portée).

Une attaque précise avec cette arme ne subit qu'un malus de -20%.

### **Décapitation**

Prérequis : FOR de 15 ou +, compétence d'épée à 2 mains ou de hache à 2 mains à 90% ou plus.

Points d'héroïsme : 12

Vous pouvez utiliser Décapitation avec une épée ou une hache à 2 mains et seulement contre un adversaire dont la TAI n'est pas supérieure de + de 10 points à votre TAI.

La Décapitation est déclarée avant une attaque précise ciblant la tête ne soit déclarée. Toute tentative pour parer ou esquiver cette attaque reçoit un bonus de 20%. Tant que l'attaque inflige au moins une blessure mineure, l'attaque est convertie en blessure grave qui décapite l'adversaire.

### **Immunité aux maladies**

Prérequis : CON de 15 ou +, Résistance à 70 ou +.

Points d'héroïsme : 8

Vous êtes immunisé à toutes les maladies normales. Les maladies magiques peuvent toujours vous affecter, mais vous avez un bonus de 20% pour y résister.

### **Duelliste**

Prérequis : compétence d'arme à 1 main ou de rapière à 90 ou +.

Points d'héroïsme : 10

Quand vous utilisez une arme à 1 main ou une rapière et que vous avez 90 ou plus dans la compétence correspondante, les effets suivants prennent place :

Vous pouvez parer une attaque supplémentaire par tour de combat (en plus des réactions auxquelles vous avez droit)

Vous gagner un bonus de +10% à votre compétence d'arme quand vous parer.

Augmentez de +1 les dégâts de votre arme

### **Blessure Empathique**

Prérequis : POU de 15 ou +, compétence Guérison à 90% ou +.

Points d'héroïsme : 10

Avec la Blessure Empathique, vous pouvez compenser la blessure subie par un compagnon en transférant les dégâts vers vous. Une blessure apparaît sur votre corps au même endroit où votre compagnon a été touché. Un point de dégât peut être transféré à chaque tour de combat, durant lequel ni vous ni le compagnon ne peut bouger ou accomplir d'autres actions de combat.

A chaque tour, vous devez faire un test de Résistance avec un malus de -40% ou prendre un niveau de fatigue. On ne peut ressusciter un personnage ou ré-attacher des membres séparés avec Blessure Empathique.

### **Aura Héroïque**

Prérequis : CHA de 15 ou +, compétence Influence à 90 ou +.

Points d'héroïsme : 12

Tous les alliés dans un rayon égal à votre CHA en mètres seront réconfortés par votre présence, gagnant ainsi un bonus égal à votre CHA pour tout test de Persévérance ou de Résistance qu'ils doivent effectuer. De plus, vous pouvez utiliser une action de combat afin d'encourager vos alliés proches, en effectuant un test d'Influence. Si le test est réussi, les alliés gagnent un bonus égal à votre CHA pour tous leurs compétences de combat jusqu'à la fin du tour.

### **Linguiste**

Prérequis : INT 15 ou +, deux compétences de Langage (en plus de votre langue natale) à 50% ou plus.

Points d'héroïsme : 8

Afin d'utiliser cette Prouesse, vous devez soit parler avec un interlocuteur d'un langage inconnu pendant une heure, ou simplement entendre le langage durant une ou deux heures supplémentaires. Vous gagnez alors automatiquement le Langage entendu ou parlé à sa valeur de base. Un jet d'amélioration réussi pour augmenter une compétence de langage compte double (2d4 +2 au lieu de 1d4 +1).

### **Savant**

Prérequis : INT 15 ou +, 4 compétences de Connaissance à 50 ou +.

Points d'héroïsme : 10.

A chaque fois que vous ratez un test de Connaissance, vous pouvez effectuer un test de Persévérance (avec les mêmes modificateurs que le test de Connaissance raté) afin de voir si vous pouvez vous rappeler quelques bribes du sujet qui vous intéresse.

### **Immunité au Poison**

Prérequis : CON 15 ou +, Résistance à 70 ou +.

Points d'héroïsme : 8.

Vous êtes immunisé à tous les poisons normaux. Les poisons magiques peuvent toujours vous affecter, mais vous avez un bonus de 20% pour y résister.

### **Adeptes des Runes**

Prérequis : POU de 15 ou +, 4 compétences de Maîtrise des Runes à 50%

Points d'héroïsme : 10

Vous gagnez un bonus de 20% aux tests de Persévérance pour intégrer une rune. De plus, si vous faites une réussite critique à l'un de ces tests, vous ne perdez aucun point de POU lorsque vous intégrez la rune.

**Peau d'Ours**

Prérequis : CON de 15 ou +, Résistance de 90% ou +.

Points d'héroïsme : 10

Peau d'Ours vous donne un point d'armure naturelle à toutes vos localisations, en plus de vos autres points d'armure.

**Toucher Mortel**

Prérequis : POU de 15 ou +, Arts Martiaux à 90% ou +.

Points d'héroïsme : 15

Toucher Mortel est déclaré avant le début d'une attaque précise (le choix du type d'attaque précise vous incombe, mais si la cible porte une armure, elle doit être traversée pour que la Prouesse prenne effet). Tant que l'attaque inflige au moins une blessure mineure, l'attaque est considérée comme un Toucher Mortel. La cible doit alors immédiatement réussir un test de Résistance avec une pénalité de -40% ou mourir.

**Infatigable**

Prérequis : CON 15 ou+, Athlétisme à 90% ou +.

Points d'héroïsme : 8

Vous pouvez accomplir une activité modérée pour un nombre de minutes égal à votre CON x 10 avant de risquer la fatigue. Le délai entre tests de Fatigue pour poursuivre l'activité est aussi égal à CONx10 en minutes.

Vous pouvez vous lancer dans une activité lourde pour un nombre de tours de combat égal à votre CON avant de risquer la fatigue. Le délai entre tests de fatigue pour poursuivre l'activité est aussi égal à votre CON en tours de combats.

Il vous faut deux fois moins de temps pour récupérer de chaque niveau de fatigue (un niveau pour deux heures d'activité légère ou une heure complète de repos).

**Courir sur les Murs**

Prérequis : DEX 15 ou +, Acrobaties à 90% ou +.

Points d'héroïsme : 10

Vous ne pouvez utiliser cette Prouesse que si vous n'êtes ni Encombré, ni Épuisé, ni Exténué. Vous pouvez utiliser toute votre capacité de mouvement lors d'une action de combat sur une surface verticale. Cela vous permet de passer outre tout obstacle qui se dresserait sur votre chemin ou même de grimper un mur à la vitesse d'un éclair. Vous pouvez ainsi courir sur un mur avec une action de combat, attaquer un ennemi avec une deuxième action de combat puis revenir à terre avec une troisième action de combat.

Cependant, vous ne pouvez continuer à vous déplacer sur une surface verticale de tours en tours : vous devez revenir sur une surface horizontale avant la fin de votre dernière action de combat ou tomber.

# MAGIE

## Points de magie

Tout personnage commence avec des points de magie égaux à leur POU. Le POU d'un personnage représente aussi la limite maximum de points de magie que le personnage peut emmagasiner.

## Regagner des points de magie

Les personnages vont automatiquement regagner un nombre de points de magie égal à leur POU toutes les 5 heures s'ils sont au repos total, et toutes les 10 heures dans tout autre cas de figure.

## Intégration de runes

Une fois qu'une rune a été trouvée, un personnage doit l'intégrer pour assimiler son pouvoir. Pour ce faire, il doit demeurer seul une heure avec la rune dans un endroit relativement tranquille, puis réussir un test de Persévérance.

Si le test est raté, le personnage ne pourra plus essayer d'intégrer la rune trouvée, même s'il pourra toujours tenter sa chance avec des runes du même type.

Si le test est réussi, le personnage a intégré la rune et on le dit alors « Touché par la Rune ». Il perd de façon permanente un point de POU et personne d'autre ne pourra intégrer la rune avant qu'il ne meure.

Il obtient aussi la compétence Maitrise des Runes correspondant à la rune intégrée à sa valeur de base (POU + CHA).

Tant que la rune intégrée est en possession du personnage, il bénéficie de ses pouvoirs runiques. Et tant que la rune est tenue par le personnage, il peut effectuer de la magie runique liée à cette rune.

Les Runes ne peuvent pas être enlevées, une fois intégrées.

## Pouvoirs runiques

Une fois qu'un personnage a intégré une rune, il gagne immédiatement son pouvoir runique.

## Apprendre à maîtriser les runes

Une fois que le personnage a appris une compétence de Maitrise des Runes, il peut la développer comme n'importe quelle compétence avancée.

## Apprendre des sorts de magie runique

Chaque sort de magie runique est classé par magnitude, une valeur qui indique sa puissance relative. Les sorts de Magnitude 1 sont les plus faibles et les plus faciles à apprendre. Apprendre un sort nécessite un jour par point de Magnitude. Les couts de l'apprentissage sont indiqués dans le tableau ci-dessous :

Apprendre des sorts de magie runique

Magnitude	Coût	Temps d'apprentissage
1	100 pièces d'argent	1 jour
2	200 pièces d'argent	2 jours
3	400 pièces d'argent	3 jours
4	800 pièces d'argent	4 jours
5	1 600 pièces d'argent	5 jours
6	3 200 pièces d'argent	6 jours
7	6 400 pièces d'argent	7 jours
8	12 800 pièces d'argent	8 jours
+ 1	X 2	+ 1 jour

### Lancer des sorts

Un personnage doit être capable de tenir ses runes dans ses mains et de chanter pour pouvoir lancer un sort. Un personnage ne peut tenir que les runes dont il a besoin pour le sort qu'il va lancer.

Un sort de magie runique produira toujours son et lumière pouvant être détectés par n'importe quelle créature présente dans un rayon de 10 la magnitude du sort en mètres.

Afin de lancer avec succès un sort, le personnage doit réussir un test de Maîtrise de la rune appropriée.

Si le test de Maîtrise de Rune est réussi, un nombre de points de magie égal aux points de magnitude du sort lancé est déduit du total de points de magie du lanceur de sort. Les effets du sort ont ensuite lieu normalement.

Si le test échoue, le sort ne prend pas effet et le personnage perd malgré tout 1 point de magie.

### Succès critique

Un succès critique lors d'un test de Maîtrise de Rune signifie que le lanceur de sort a été capable de contrôler le flux de la magie runique avec beaucoup d'efficacité. Le personnage perd un point de magie en moins que la normale pour lancer le sort (un sort de Magnitude 2 coute ainsi 1 point de magie au lieu de 2) et toute tentative de résistance ou de contresort subit un malus de -10%.

Situation	Modificateurs
Le lanceur de sort est incapable de tenir les runes	Echec automatique
Le lanceur de sort est bâillonné ou rendu muet	Echec automatique
Le lanceur de sort est entravé (mais toujours capable de tenir les	-30%

runes)	
Le lanceur de sort est couché	-20%
Le lanceur de sort est sur une surface instable	-20%
Cible partiellement dissimulée	-20%*
Cible bien dissimulée	-40%*
Cible totalement dissimulée	Echec automatique

Les modificateurs sont cumulatifs : un lanceur de sort couché qui lance un sort sur une cible partiellement obscurcie subit un malus de -40%.

\*Ces modificateurs ne s'appliquent que si le lanceur du sort, ses possessions, son environnement immédiat, un objet ou un être qu'il touche ne sont pas la cible du sort.

### Echec critique

Un échec critique lors d'un test de Maîtrise de Rune signifie que le lanceur de sort a été incapable de contrôler le flux de la magie runique. Il perd alors un nombre de points de magie égal à la magnitude du sort.

### Temps d'incantation

Aucune autre action de combat ne peut être entreprise pendant que l'on lance un sort, même si le personnage peut lentement se déplacer de la moitié de sa capacité de mouvement pendant qu'il incante.

Des sorts plus puissants prennent plus de temps à lancer. Ce genre de sorts dispose de la caractéristique Temps D'Incantation(X), où X indique le nombre d'actions de combat nécessaire pour lancer le sort.

Un sort prend effet à la fin de la dernière action de combat dévolue à l'incantation. Un lanceur de sort est susceptible de subir des Contre-attaques de la part d'ennemis adjacents à chaque action de combat où ils incantent.

D100	Rune	Pouvoir runique
01-04	Air	le personnage réduit les dégâts dus à une chute de moitié et ajoute +10% à ses tests d'Athlétisme quand il saute.
05-09	Bête	Le personnage gagne la compétence Survie (+10% s'il l'avait déjà) et obtient +5% à Connaissance (Animal) et Résistance.
10	Chaos	Tout sort avec la caractéristique Instant qui est lancé par le personnage inflige une pénalité de -30% à toute tentative de résistance ou de contresort contre lui.
11-13	Froid	Le personnage ignore les effets négatifs dus à l'exposition au froid.
14-17	Communication	Le personnage gagne +10% à la compétence Influence ainsi qu'une nouvelle compétence de langage.
18-20	Ténèbres	Le personnage obtient Vue Nocturne et +10% à la compétence Discrétion.
21-22	Mort	Un adversaire souffrant d'une blessure sérieuse ou grave infligée par le personnage subit un malus de -10% à tout test de résistance pour rester conscient ou en vie.

23–25	Désordre	Le personnage ajoute +2 à son jet d'initiative.
26	Dragon	Le personnage gagne +20 à sa Résistance.
27–28	Dragonewt	Le personnage sera réincarné en Dragonewt à sa mort.
29–32	Terre	Le personnage gagne +1 à sa FOR, sa CON et sa TAI.
33–36	Destin	Le personnage peut relancer un jet de dé chaque jour.
37–40	Fertilité	Le personnage guérit et récupère deux fois plus vite que le temps normal.
41–44	Feu	Le personnage réduit de moitié les dégâts de feu (d'origine magique ou non) qu'il reçoit.
45–47	Harmonie	Le personnage peut donner à un allié +20 à un seul test de compétence, une fois par jour.
48–50	Chaleur	Le personnage ignore tout effet négative du à l'exposition à la chaleur.
51–52	Illusion	Le personnage obtient la compétence Déguisement (+10% s'il l'avait déjà) et augmente ses compétences de Tire-Laine et de Discrétion de +5.
53–54	Infini	Le personnage double la durée des sorts qui disposent de la caractéristique Durée.
55	Loi	Tout sort avec la caractéristique Permanent lancé par le personnage inflige une pénalité de -30% à toute tentative de résistance ou de contresort contre lui.
56–58	Lumière	Le personnage obtient Vision Nocturne et +10% à sa compétence de Perception.
59–62	Chance	Le personnage peut relancer un jet de dé chaque jour.
63	Magie	Le personnage gagne +5 à toutes ses compétences de Maîtrise de Rune.
64–67	Homme	Le personnage gagne +1 à sa DEX, son INT et son CHA.
68–69	Maîtrise	Le personnage obtient +10% à tous ses tests opposes.
70–72	Métal	Les armes en fer du personnage font +1 points de dommage lorsqu'il les manipule.
73–74	Lune	Le personnage bénéficie d'un bonus de +5% en Influence, Perception, Persévérance and Discrétion.
75–77	Mouvement	La capacité de mouvement du personnage augmente de +1m.
78–81	Plant	Le personnage gagne la compétence Survie (+10% s'il l'avait déjà) et obtient +5% à Connaissance (Plante) et Résistance.
82–84	Ombre	Le personnage augmente ses compétences de Tire-laine et de Discrétion de +10%.
85–87	Esprit	Tout sort ciblant un esprit lancé par le personnage inflige une pénalité de -30% à toute tentative de résistance ou de contresort contre lui.
88–90	Stase	Le personnage n'est pas affecté par le Recul, même s'il peut toujours le causer.
91–92	Commerce	Le personnage augmente ses compétences Evaluer et Connaissance (Monde) de +10%.
93–94	Vérité	Le personnage gagne +10% à ses compétences Perception et Persévérance.
95–96	Mort-vivant	Tout sort ciblant un Mort-vivant lancé par le personnage inflige une pénalité de -30% à toute tentative de résistance ou de contresort contre lui.
97–00	Eau	Lorsqu'il nage, la compétence Athlétisme du personnage gagne +50%

### Annuler un sort

Le lanceur de sort peut utiliser une action de combat pour faire cesser un sort avec la caractéristique Permanent. Un Sort avec la caractéristique Concentration peut être cessé immédiatement et ne consomme pas d'action de combat.

### Surcharger un sort

Il est possible d'alimenter un sort avec plus de points de magie qu'il n'est nécessaire afin de lui procurer un surcroit de puissance. Cette décision doit être prise avant que le test de Maîtrise des Runes soit fait. Pour chaque point de magie additionnel que le personnage investit dans le sort, un malus de -5% est donné au test de Maîtrise des Runes et tout test de Persévérance requis durant le temps d'incantation.

Si le sort est lancé avec succès, les points de magie supplémentaires qui ont été investis dans le sort provoquent les effets suivants :

La Magnitude du sort est considérée comme étant supérieur de 1 en cas de tentative de contresort avec des sorts comme Contremagie ou Dissipation de la Magie.

Si le sort possède la caractéristique Résistance, le test de résistance de la cible subit un malus de -10%.

Si le sort possède la caractéristique Durée, la durée du sort est augmentée de +1.

Si le sort échoue, le lanceur perd 1 point de magie plus 1 point de magie pour chaque point utilisé pour surcharger le sort.

### Caractéristiques des sorts & Descriptions

**Zone (X)** : le sort affecte toutes les cibles comprises dans le rayon indiqué en mètres.

**Temps d'incantation (X)** : le sort prend le nombre indiqué d'actions de combat pour être lancé.

**Concentration** : les effets du sort resteront en place tant que le personnage garde sa concentration. Se concentrer sur un sort implique que le personnage continue de chanter en tenant les runes et en ne se laissant pas distraire.

**Durée (X)** : Les effets du sort resteront en place pour le nombre de minutes indiqué.

**Instantané** : les effets du sort sont appliqués instantanément. Le sort disparaît ensuite.

**Magnitude (X)** : la force et le pouvoir du sort. Définit aussi le nombre minimum de points de magie exigés pour le lancer.

**Permanent** : les effets du sort restent en place tant que le sort n'a pas été dissipé ou annulé.

**Progressif** : indique que le sort peut être appris et lancer à des niveaux de Magnitude plus importants que le minimum.

**A distance** : les sorts à distance peuvent être lancés sur des cibles à une distance égale au POU du personnage X 5 en mètres.

**Sauvegarde** (Esquive, Persévérance, Résistance) : les effets du sort ne sont pas appliqués instantanément. La cible peut effectuer un test d'Esquive, de Persévérance ou de Résistance, comme indiqué dans la description du sort, afin d'éviter les effets. Une cible doit utiliser une Réaction pour pouvoir effectuer un test de Sauvegarde (Esquive). Dans le cas des sorts de Zone, une cible doit être capable de plonger pour faire un test de Sauvegarde (Esquive) et ainsi limiter les effets du sort.

**Toucher** : les sorts avec la caractéristique Toucher requièrent que le personnage touche sa cible pour qu'ils puissent prendre effet. Le personnage doit rester en contact physique avec sa cible pour toute la durée de l'incantation.

**Déclencheur** : le sort sera mis en sommeil jusqu'à ce qu'un événement indiqué dans la description se déroule. Le sort prend alors effet.

**Runes** : indique les runes que le personnage doit avoir intégrées pour pouvoir lancer le sort. La rune notée en italique indique la compétence de Maîtrise de Runes utilisée pour lancer le sort.

### Défense magique

Toute cible, qu'elle ait intégré une rune ou non, peut dépenser des points de magie afin d'augmenter ses chances d'éviter les effets d'un sort disposant de la caractéristique Résistance. Tous les points de magie dépensés de cette façon octroient un bonus de +5% au test de Résistance de la cible.

### Sorts de magie runique

#### **Babel**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, A Distance, Progressif, Resistance(Persévérance).

Runes : Communication, *Désordre*

Si le sort est lancé avec succès, il rend la cible affectée incompréhensible. La cible peut toujours penser et agir normalement mais elle sera incapable de dire autre chose que des babillages.

#### **Confusion**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 2, A Distance, Resistance(Persévérance).

Runes : *Désordre*, Homme ou Bête

La cible affectée ne peut lancer de sorts et ne peut entreprendre d'actions offensives. La cible peut courir, esquiver et parer normalement en combat, mais elle ne peut lancer aucune attaque à moins d'avoir été attaquée au préalable.

La possession de la Rune de L'Homme est exigée pour que le sort puisse fonctionner contre les humanoïdes et la Rune de Bête est nécessaire pour fonctionner contre des créatures naturelles. Les autres créatures comme les Dragons et les esprits ne sont pas affectés par ce sort.

#### **Force Bestiale**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher

Rune : *Bête*

Les attaques sans arme de la cible sont considérées comme des armes naturelles et pour chaque point de Magnitude, les chances de toucher de la cible avec des armes naturelles sont augmentées de +5% et infligent un point de dégât supplémentaire. Ce dommage supplémentaire est magique et affecte les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Les points de dégât de base de l'arme naturelle restent non-magiques.

#### **ViveLame**

Temps d'incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher

Rune : *Métal*

Ce sort peut être lancé sur toute arme avec une lame. Chaque point de Magnitude investi augmente les chances de toucher avec cette arme de +5 et lui fait infliger un point de dégât supplémentaire. Ce dommage supplémentaire est magique et affecte les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Les points de dégât de base de l'arme restent non-magiques. Une arme affectée par ViveLame ne peut bénéficier du sort Lame de Feu.

### **Gourdin**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher  
Rune : *Métal*

Ce sort peut être lancé sur toute arme écrasante ou contondante, comme le marteau de guerre, le gourdin ou la massue. Chaque point de Magnitude investi augmente les chances de toucher avec cette arme de +5 et lui fait infliger un point de dégât supplémentaire. Ce dommage supplémentaire est magique et affecte les créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Les points de dégât de base de l'arme restent non-magiques.

### **Dégager le Chemin**

Temps d'incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher  
Rune : *Plante*

Ce sort permet au lanceur de se déplacer à travers la broussaille la plus enchevêtrée et piquante comme s'il était sur une route dégagée. Pour chaque point supplémentaire de Magnitude, le personnage peut amener une personne avec lui.

### **Coordination**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher  
Rune : *Mouvement*

Pour chaque point de Magnitude du sort, la DEX de la cible augmente de +2. Une cible ne peut voir sa DEX augmentée de cette façon de plus du double de la valeur originelle de sa DEX.

### **Contremagie**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 1, Progressif, A distance  
Rune : *Magie*

La Contremagie ne peut être utilisée que comme Réaction, et seulement si le sort que veut contrer le personnage est lancé dans le rayon d'action de la Contremagie. Une Contremagie réussie disloque le sort adverse et l'annule. Tant que la Magnitude de la Contremagie est égale ou dépasse celle du sort ciblé, le sort ciblé est contré.

### **Bouclier de Contremagie**

Temps d'incantation 3, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, A distance  
Rune : *Stase, Magie*

Une fois lancé sur une cible, le Bouclier de Contremagie essaiera de bloquer tous les sorts lancés sur la cible. Il n'aura aucun effet sur les sorts

qui affectent déjà la cible. L'efficacité d'un Bouclier de Contremagie dépend de sa Magnitude et de celle du sort qui le heurte : voir le tableau ci-dessous pour plus de détails.

<b>Magnitude du sort adverse</b>	<b>Effet</b>
Inférieure que la Magnitude du Bouclier de 2 points ou plus	Le sort adverse est éliminé et le Bouclier reste en place
Egal ou à 1 point d'écart de la Magnitude du Bouclier	Le sort adverse et le Bouclier sont éliminés
Supérieur de 2 points ou plus à la Magnitude du Bouclier	Le Bouclier est éliminé et le sort adverse prend effet.

### **Voile de Nuit**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher

Rune : *Ombre*

Ce sort procure à la cible un bonus de +10% à tous ses tests de Discrétion par point de Magnitude. De plus, ces tests bénéficient aussi du modificateur Partiellement Caché.

### **Mur des Ténèbres**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 2, A distance, Zone 5

Rune : *Ténèbres*

Les sources de lumière comprises dans la zone ne donne plus de lumière : les personnages ou créature avec une vue normale ne voient plus rien. Les autres sens comme le sonar de la chauve-souris continuent de fonctionner.

Si le lanceur de sort possède aussi la rune de Mouvement, il peut déplacer le mur des Ténèbres un mètre par action de combat. Si cette option est choisie, le sort gagne le trait Concentration.

### **Démoraliser**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 2, A distance, Zone 5, Sauvegarde (Persistance)

Rune : *Désordre*

La cible de ce sort voit toutes ses compétences d'arme réduites de moitié et ne peut lancer de sorts offensifs. Si ce sort prend effet avant que le combat ne commence, la cible essaiera d'éviter le combat en fuyant ou en se rendant. Les effets de ce sort sont automatiquement annulés par le sort Fanatisme et vice-versa.

### **Détecter X**

Temps d'incantation 1, Concentration, Magnitude 1, A distance

Rune : *Vérité*

Ce sort en regroupe en fait plusieurs, qui fonctionnent de la même façon, en permettant au lanceur de sort de localiser la cible la plus proche du sort qui soit à sa portée. Cet effet est stoppé par toute substance telle

que le métal, la terre ou la pierre avec plus d'1 mètre d'épaisseur. Le sort est aussi bloqué par un Bouclier de Contremagie, même si le lanceur de sort saura que la cible est quelque part à sa portée, sans connaître la localisation exacte, et qu'elle est protégée par le Bouclier.

Voici les différents sorts de Détection :

Détecter Ennemi : donne la localisation d'une créature qui désire nuire au lanceur de sort

Détecter magie : donne la localisation de l'objet ou créature magique ou sort actif le plus proche.

Détecter Espèce : chaque sort de détecter espèce donnera la localisation de la créature la plus proche appartenant à l'espèce spécifiée. Exemples de ce sort : Détecter Canards, Détecter Broo...

Détecter Substance : chaque sort de Détecter Substance donnera la localisation de la substance du type spécifiée la plus proche. Exemples : Détecter Charbon, Détecter Or...

### **Dissipation de Magie**

Temps d'incantation 2, Instantané, Magnitude 1, Progressif, A distance, Rune : *Désordre, Magie*

Ce sort attaquera et éliminera les autres sorts. Dissipation de Magie éliminera une Magnitude combinée de sorts égale à sa propre Magnitude, en commençant par le sort le plus puissant qui affecte la cible. Si aucun sort ne peut être éliminé (parce que la Magnitude du sort visé est trop importante), Dissipation de Magie se termine immédiatement et aucun autre sort ne peut être éliminé. Un sort ne peut être partiellement éliminé.

### **Disruption**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 1, A distance, Zone 5, Sauvegarde (Persistance)

Rune : *Désordre*

Ce sort cause 1d3 points de dégâts à une localisation déterminée aléatoirement, en ignorant les points d'armure.

### **Souffle du Dragon**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 1, A distance, Sauvegarde (Esquive)

Rune : *Dragon*

Le lanceur de ce sort crache un courant de flamme vers sa cible. Si le feu n'est pas esquivé par la cible, celle-ci subit 1D8 points de dégâts de chaleur. Les dégâts sont considérés comme étant des dégâts de feu et des dégâts magiques, mais ils peuvent être atténués par les points d'armures de la cible.

### **MorneLame**

Temps d'incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, A distance

Rune : *Métal*

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme mais n'affectera pas les attaques à main nues ou les armes naturelles. Pour chaque point de Magnitude, les dégâts de l'arme cible sont réduits de 1.

### **Emotion**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 3, A distance, Sauvegarde (Persistance)

Rune : *Lune*

Si le lanceur de ce sort est capable d'affecter sa cible, il peut l'amener à ressentir n'importe quelle émotion qu'il désire.

### **Endurance**

Temps d'incantation 2, Instantané, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Déclencheur

Rune : *Air*

Pour chaque point de Magnitude, ce sort restaurera un niveau de fatigue à la cible.

### **Eteindre**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 1, Progressif, A distance

Rune : *Air*

*Ce sort éteint* automatiquement les feux. A une magnitude de 1, il éteint une flamme ; à Magnitude 2 un petit feu, à Magnitude 3 un feu important, et à Magnitude 4 un feu dantesque (voir chapitre vie de l'aventurier section Périls).

### **Fanatisme**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, A distance

Rune : *Loi*

La cible de ce sort aura toutes ses compétences d'arme augmentées de 20% mais ne pourra ni parer ni lancer de sorts. La cible verra aussi sa compétence d'Esquive réduite de moitié. Les effets de ce sort sont automatiquement annulés par le sort Démoraliser et vice versa.

### **Destin**

Temps d'incantation 2, Instantané, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Sauvegarde (Persévérance)

Rune : *Destin*

Ce sort permet à son lanceur d'influencer le destin, au bénéfice ou au détriment de la cible. Le lanceur peut augmenter ou diminuer le prochain test de compétence de la cible de 10% pour chaque point de Magnitude investi. Seul le prochain test de compétence effectué après le lancer du sort est affecté.

### **Flèche de Feu**

Temps d'incantation 1, Magnitude 2, Toucher, Déclencheur

Rune : *Feu*

Un projectile ciblé par ce sort s'enflammera lorsqu'il touchera une cible, causant 1d10 points de dégâts magiques de feu au lieu de ses dégâts normaux. Un projectile sous l'effet de Flèche de Feu ne peut bénéficier des sorts Multimissiles ou Vive Flèche.

### **Lame Enflammée**

Temps d'incantation 3, Durée 5, Magnitude 4, Toucher

Rune : *Feu*

Pour la durée du sort, cette arme 1d10 points de dégâts magiques de feu au lieu de ses dégâts normaux. Une arme sous l'effet de Lame Enflammée ne peut bénéficier des effets du sort ViveLame.

### **Morsure Glaciale**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 3, A distance, Sauvegarde (Résistance)

Rune : *Froid*

Ce sort d'attaque autorise le lanceur à geler une cible : il inflige 1 point de dégât à toutes les localisations en ignorant les points d'armure. Les effets magiques qui protègent contre les dommages de froid peuvent bloquer cet effet, mais les objets normaux sont inefficaces.

### **Glamour**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher

Rune : *Harmonie*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le CHA de la cible augmente de +2. Une cible ne peut avoir son CHA augmenté de cette façon de plus de deux fois son score de CHA originel.

### **Langue de Velours**

Temps d'incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher

Rune : *Commerce*

La créature touchée par le sort gagne un bonus égal à 5x la Magnitude du sort pour tout test opposé d'Évaluation ou d'Influence. Ce bonus n'est effectif que lorsque le personnage est en train d'évaluer, d'acheter ou de vendre des biens ou de l'équipement.

### **Bonne Fortune**

Temps d'incantation 2, Concentration, Magnitude 1, Progressif, Toucher

Rune : *Chance*

Aussi longtemps que le lanceur maintient sa concentration, chaque cible gagne un bonus de +10% à tout test de compétence qu'il doit effectuer. Une personne par point de Magnitude peut être ciblée par ce sort.

### **Main de la Mort**

Temps d'incantation 1, Durée 1, Magnitude 5, Sauvegarde(Résistance), Déclencheur, Toucher

Rune : *Mort*

S'il réussit à lancer le sort, le lanceur emplit sa main de l'énergie du sort. La Durée du sort indique le temps durant lequel la main peut demeurer « chargée » avant que le sort expire. Bien sûr, une fois que l'effet a été déclenché, la main de la cible n'est plus chargée.

En touchant une cible inattentive ou en réussissant une attaque à main nues contre une cible vigilante, l'effet du sort entre en action. Si la cible rate son test de Résistance, la localisation touchée subit immédiatement suffisamment de dommages pour se voir infliger une Blessure Majeure. Si le test de Résistance est réussi, la cible ne perd qu'un seul point de vie. Les points d'armure ne protègent pas des dommages de ce sort.

### **Guérison**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 1, Progressif, Toucher  
Rune : *Fertilité*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur restaure un point de vie à une localisation touchée. Il peut lancer ce sort sur lui-même ou une autre cible de la même espèce que lui. Les créatures d'une autre espèce que la sienne n'auront que la moitié de leurs points de vie restaurés (minimum d'un point de vie restauré).

Une Magnitude de 6 ou plus rattachera un membre coupé si le sort est accompagné d'un test de Premiers Soins réussi et qu'il est lancé dans les 10 rounds qui suivent la perte du membre.

Une Magnitude de 8 ou plus guérira la cible de tout poison ou maladie qui l'affecte.

### **Ignition**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 1, A distance  
Rune : *Feu*

Ignition mettra feu à toute cible inflammable qui est à portée, hormis la chair ou la peau, créant ainsi une Flamme. Si la cible est attachée à un être vivant (comme les cheveux, la fourrure, ou des vêtements), alors le sort gagne le trait Sauvegarde (Résistance).

### **Lumière**

Temps d'incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, A Distance, Zone 10  
Rune : *Lumière*

Ce sort amène l'objet ciblé à dispenser une lumière couvrant la zone d'effet. Cette zone est considérée illuminée. Notez que seule cette zone est illuminée : tout ce qui est en dehors de cette zone ne l'est pas. Ce sort ne crée pas de flamme, mais une lumière brute.

### **Résonance Psychique**

Temps d'incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, A distance  
Rune : *Communication*

Ce sort peut affecter une cible pour chaque point de Magnitude. Il établit un lien télépathique entre le lanceur et n'importe quelle cible, permettant au premier de transmettre un message à la cible.

Les mots transmis par télépathie doivent être murmurés et résonneront dans la tête de la cible, dans la langue utilisée par le lanceur.

### **Mobilité**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, A distance  
Rune : *Mouvement*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la valeur de Mouvement de la cible sera augmentée d'un mètre.

### **Multimissile**

Temps d'incantation 2, Durée 1, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Déclencheur  
Rune : *Infini*

Si le lanceur de sort réussit à lancer le sort, un projectile est empli de l'énergie du sort. La Durée du sort indique le temps durant lequel le projectile peut demeurer « chargé » avant que le sort expire. Un projectile sous l'effet de Multimissile ne peut bénéficier des effets de Flèche de Feu ou DareDart.

Quand le projectile enchanté est lancé ou tiré, un projectile magique supplémentaire est créé pour chaque point de Magnitude du sort. Chaque attaque de projectile magique est testée séparément et infligent le même nombre de dégâts que l'original (mais ils ne bénéficient pas des modificateurs aux dommages du personnage). Les projectiles magiques créés avec Multimissile sont magiques et affecteront par conséquent des créatures qui ne peuvent être atteintes que par magie. Par contre, si le projectile originel est capable d'infliger des dégâts critiques, ce n'est pas le cas des projectiles créés avec Multimissile.

### **Serment**

Temps d'incantation 2, Concentration, Magnitude 2, Sauvegarde (Persévérance), Toucher  
Rune : *Vérité*

La cible doit dire ce qu'elle pense être la vérité lorsqu'elle est sous l'effet de ce sort, ou elle sera brûlée par tout métal en contact avec sa peau, ce qui lui cause 1 point de dégât par round à la localisation touchée.

### **Percer**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher  
Rune : *Stase*

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme avec une lame ou une pointe. Pour chaque point de Magnitude, l'arme ignore un point d'armure lorsqu'elle touche une localisation protégée par une armure. Une arme enchantée par le sort Percer peut passer outre une armure magique aussi facilement qu'une armure normale.

### **Protection**

Temps d'incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Déclencheur

Rune : *Terre*

Pour chaque point de magnitude de ce sort, un point d'armure est rajouté à chaque localisation de la cible. Ces points s'ajoutent aux points d'armure existants et sont traités de la même façon.

### **Réparer**

Temps d'incantation 2, Durée 1, Magnitude 1, Progressif, Toucher,  
Rune : *Métal*

Chaque point de Magnitude de ce sort réparera un point de dégât à toute cible non-vivante. Les marques de réparation seront visibles, à moins qu'un test de la compétence d'Artisanat appropriée soit effectué au moment de l'incantation.

### **Seconde Vue**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 3, A Distance

Rune : *Esprit*

Seconde vue permet au lanceur d'estimer le POU de chaque créature et objet magique à sa portée. Le lanceur saura si l'aura créée par le POU d'une cible est plus ou moins importante que son POU, ou si le POU de la cible est à trois points (de plus ou de moins) de son POU.

En plus, Seconde Vue procure un bonus de +15% aux tests de Perception pour remarquer les objets magiques ou personnes cachés. Le sort révélera aussi les entités invisibles, qui apparaîtront comme des images floues (considérez de telles cibles comme partiellement sombres).

Seconde Vue est bloqué par tout ce qui bloque la vue normale.

### **Chatolement**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, A distance

Rune : *Illusion*

L'apparence de la cible de ce sort est distordue et floue. Pour chaque point de Magnitude, la compétence d'Esquive de la cible est augmentée de +5%.

### **Eclair**

Temps d'incantation 1, Instantané, Magnitude 3, A distance, Sauvegarde (Esquive)

Rune : *Chaos*

Le lanceur peut invoquer un éclair en provenance du ciel quelque soit le temps. L'éclair doit toucher une cible à l'extérieur. Le sort inflige 3d6 points de dégât à une localisation aléatoire et ignore les points d'armure.

<p><b>*remarque:</b> utiliser la rune Air à la place de la rune Chaos serait plus logique, non ? *</p>
--

### **Ralentir**

Temps d'incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Sauvegarde (Résistance)

**Rune : *Mouvement***

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la valeur de Mouvement de la cible sera diminuée de un mètre. Le Mouvement de la cible ne peut être réduit à moins d'un mètre par l'usage de ce sort.

**DareDart**

Temps d'incantation 1, Durée 1, Magnitude 1, Toucher, Déclencheur

Rune : *Mouvement*

Ce sort est lancé sur un projectile et son effet se déclenche lorsque ce projectile est tiré. Toute tentative pour parer ou esquiver ce projectile souffre d'une pénalité de -5% par Magnitude du sort et les dégâts qu'il infligent sont augmentés de un par point de Magnitude.

Un projectile sous l'effet de DareDart ne peut bénéficier des sorts Flèche de Feu ou Multimissile.

**Fléau des Esprits**

Temps d'incantation 2, Durée 10, Magnitude 3, Toucher

Runes : *Esprit*, Terre

Ce sort permet à l'objet ciblé (projectile ou arme par exemple) d'exister temporairement dans le monde réel et le monde des esprits. L'objet peut donc affecter les esprits mais aussi être affecté par eux. Fléau des Esprits est donc très utile pour combattre fantômes, spectres et autres entités incorporelles.

**Ecran Spirituel**

Temps d'incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher,

Rune : *Esprit*

Ce sort octroie à la cible une armure spirituelle afin de la protéger d'attaques en provenance d'esprits. Chaque point de Magnitude donne un point d'armure sur toutes les localisations et utilisable uniquement contre des attaques de créatures incorporelles (fantômes, spectres...).

De plus, Ecran Spirituel autorise le personnage à parer les attaques spirituelles et à l'immuniser contre toute tentative de domination spirituelle (mais il ne délogera pas un esprit qui le dominerait déjà)

**Force**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Déclencheur

Rune : *Bête*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, la FOR de la cible augmente de +2. Une cible ne peut avoir sa FOR augmentée de cette façon de plus de deux fois son score originel en FOR.

**Voix Tonnante**

Temps d'incantation 2, Durée 1, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Déclencheur

Rune : *Maîtrise*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le personnage aura +10% à sa compétence d'Influence. La voix du personnage peut aussi être entendue à une distance de Magnitude du sort X 100 mètres.

### **Fléau des Non-Morts**

Temps d'incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Zone 5, Sauvegarde(Persévérance)

Rune : *Mort*

Tout non-mort tentant de pénétrer dans la zone protégée doit au préalable réussir son jet de sauvegarde. Les non-morts déjà présents dans la zone au moment du lancement du sort doivent réussir un jet de sauvegarde ou quitter la zone aussi rapidement que possible.

### **Versatilité**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Rune : *Homme*

Pour la durée du sort, la cible peut effectuer n'importe quel test de compétence en dehors des compétences magiques, en remplaçant la valeur de sa compétence par 10 X Magnitude du sort.

### **Vigueur**

Temps d'incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Rune : *Bête*

Pour chaque point de Magnitude du sort, la CON de la cible augmente de +2. Une cible ne peut voir sa CON augmentée de cette façon de plus de deux fois sa CON originelle.

### **Chaleur**

Temps d'incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Rune : *Chaleur*

La cible ne subit aucune pénalité aux tests de Fatigue dus à un environnement froid tant que le sort fait effet. Chaleur protège aussi la cible d'un point de dégât de froid, qu'il soit magique ou normal, pour chaque point de Magnitude.

### **Respiration Aquatique**

Temps d'incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Toucher, Rune : *Eau*

Grâce à ce sort, la cible peut respirer sous l'eau tant que le sort fait effet. Pour chaque point de Magnitude, une personne supplémentaire peut être affectée par le sort. Ce sort n'a aucune incidence sur la capacité de la cible à respirer de l'air.

## **EQUIPEMENT**

## Monnaie

5 pièces de plomb(Pp) = 1 pièce de cuivre

10 pièces de cuivre(Pc)= 1pièce d'argent

20 pièces d'argent (Pa)=1 ducat d'or (Do)

## Armes de mêlée

Chaque arme de mêlée est caractérisée par les attributs suivants :

**Compétence** : la compétence requise pour utiliser l'arme

**Dommmages** : les dommages infligés par l'arme en cas d'attaque réussie.

**FOR/DEX** : les scores minimums de FOR et de DEX requis pour utiliser facilement cette arme. Pour chaque point de caractéristique au dessous de ces minimums, une pénalité de -5% est infligée à la compétence d'arme du personnage lorsqu'il attaque ou pare avec cette arme.

**ENC** : le poids de l'arme

**PA/PV** : les points d'armure et les points de vie de ces armes. Quand les points de vie tombent à zéro, l'arme est cassée et inutilisable.

**Prix** : le coût d'achat en pièces d'argent de l'arme

### *Armes de mêlée*

Arme	Compétence	Dommmages	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Prix
Chaîne et boulet	Fléau 1M	1D6+1	9/11	2	4/8	250 Pa
Epée bâtarde	Epée 1M	1D8	13/9	2	4/12	250 Pa
	Epée 2M	1D8+1	9/9			
Hache de bataille	Hache 1M	1D6+1	11/9	1	3/8	100 Pa
	Hache 2M	1D6+2	9/9			
Guisarme	Arme d'hast	1D6+1	7/9	2	2/8	50 Pa
Rondache	Bouclier	1D4	—/5	1	5/8	50 Pa
Gourdin	Marteau 1M	1D6	7/—	1	2/4	5 Pa
Dague	Dague <sup>4</sup>	1D4+1	—/—	—	4/6	30 Pa
Glaive	Arme d'Hast <sup>2</sup>	1D8+1	7/9	3	2/10	100 Pa
Grande Hache	Hache 2M	2D6+2	13/9	2	3/10	125 Pa
Grand Marteau	Marteau 2M	1D10+3	11/9	3	3/10	250 Pa
Epée à deux mains	Epée 2M	2D8	13/11	4	4/12	300 Pa
Hallebarde	Hache 2M	1D8+2	13/7	4	3/10	250 Pa
	Arme d'hast <sup>2</sup>	1D8+1	9/9			
	Lance <sup>1,2</sup>	1D8	7/7			
Hachette	Hache 1M <sup>4</sup>	1D6	—/9	1	3/6	25 Pa
Masse lourde	Marteau 1M	1D8	11/7	3	3/10	200 Pa
	Marteau 2M	1D8+1	9/7			
Arme improvisée	Combat à mains	1D6-1	—/—	—	—/—	—

	nues					
Pavois	Bouclier <sup>3</sup>	1D6	13/—	3	10/18	300 Pa
Couteau	Dague	1D3	—/—	—	4/4	10 Pa
Lance	Lance <sup>1,2</sup>	1D10+2	9/9	3	2/10	150 Pa
Masse légère	Marteau 1M	1D6	7/7	1	3/6	100 Pa
Grande lance	Lance <sup>1,2</sup>	1D10	5/5	2	2/10	30 Pa
Fléau d'arme lourd	Fléau 2M	1D10+2	13/11	3	3/10	250 Pa
Pic de guerre	Marteau 1M	1D6+1	11/5	3	3/10	180 Pa
Arme naturelle	—	Comme indiqué	—/—	—	—	—
Bâton	Bâton	1D8	7/7	2	3/8	20 Pa
Rapière	Rapière <sup>1</sup>	1D8	7/13	1	3/8	100 Pa
Cimeterre	Epée 1M	1D6+1	7/11	2	4/10	200 Pa
Lance courte	Lance <sup>1,2,4</sup>	1D8	5/5	2	2/5	20 Pa
Epée courte	Epée 1M <sup>1</sup>	1D6	5/7	1	3/8	100 Pa
Ecu	Bouclier <sup>3</sup>	1D6	9/—	2	8/12	150 Pa
pieds, poings, tête	Combat à mains nues	1D3	—/—	—	—/—	—
Marteau de Guerre	Marteau 1M	1D8+1	11/9	2	3/8	150 Pa
Marteau Lourd	Marteau 2M	2D6	13/7	3	3/12	150 Pa
Epée longue	Epée 1M	1D8	9/7	2	4/10	175 Pa

<sup>1</sup> L'arme empale un adversaire sur un coup critique.

<sup>2</sup> L'arme peut être utilisée contre une charge.

<sup>3</sup> Cette arme peut parer des projectiles.

<sup>4</sup> On ne subit aucune pénalité lorsqu'on lance cette arme.

### Lancer des armes de mêlée

Une arme de mêlée qui est lancée a une portée de 8m et l'attaque du lanceur subit une pénalité égale à ENC de l'arme X 10. La compétence d'arme ou la compétence Lancer peuvent être utilisées.

### Préparer son arme contre une charge

Lorsque le personnage décide de retarder son action en combat, il peut aussi décider de préparer une arme contre une charge.

### Particularités des armes

**Bâton** : +10 % pour parer avec cette arme.

**Chaîne et boulet** : cette arme impose une pénalité de -10% au jet de parade de l'adversaire. Cependant, le porteur de l'arme subit lui aussi une pénalité de -10% à ses jets de parade avec l'arme.

**Epée bâtarde** : peut être utilisée à une ou deux mains.

Hache de bataille : peut être utilisée à une ou deux mains.

**Guisarme** : un défenseur monté ne reçoit pas le bonus habituel de +20% contre une guisarme.

**Rondache** : malus de -10% pour attaquer avec cette arme.

**Grande Hache** : malus de -10% pour parer avec cette arme.

**Hallebarde** : peut être utilisée avec les compétences Lance, Arme d'hast ou Hache 2M.

**Arme improvisée** : utilisent en général la compétence combat à mains nues, mais dans certains cas les compétences Marteau 1M et Bâtons peuvent être plus appropriés. Toute tentative d'attaque et de parade avec une arme improvisée souffre d'un malus de -10% à -30% ( à la discrétion du MJ)

**Ecu** : malus de -10% pour attaquer avec cette arme. Peut parer des projectiles.

**Lance** : si un personnage monté charge avec cette arme, il peut ajouter le bonus aux dommages de sa monture en plus du sien pour le calcul des dégâts.

**Fléau de guerre** : cette arme impose une pénalité de -10% au jet de parade de l'adversaire. Cependant, le porteur de l'arme subit lui aussi une pénalité de -10% à ses jets de parade avec l'arme.

**Pic de guerre** : peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit

**Pavois** : malus de -10% pour attaquer avec cette arme. Peut parer des projectiles.

**Marteau lourd** : peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit

### Armes à distance

Chaque arme à distance est caractérisée par les attributs suivants :

**Compétence** : la compétence requise pour utiliser l'arme

**Dommages** : les dommages infligés par l'arme en cas d'attaque réussie.

**Portée** : indique la portée effective de l'arme, en mètres. La portée maximum est égale au double de cette distance.

**Rechargement** : indique le nombre d'actions de combat nécessaires pour charger ou recharger l'arme

**FOR/DEX** : les scores minimums de FOR et de DEX requis pour utiliser facilement cette arme. Pour chaque point de caractéristique au dessous de ces minimums, une pénalité de -5% est infligée à la compétence d'arme du personnage lorsqu'il attaque ou pare avec cette arme.

**ENC** : le poids de l'arme

**PA/PV** : les points d'armure et les points de vie de ces armes. Quand les points de vie tombent à zéro, l'arme est cassée et inutilisable.

**Prix** : le coût d'achat en pièces d'argent de l'arme

### *Armes à distance*

Arme	Compétence	Domma ges	Portée	Recha rgeme nt	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Atlatl <sup>1</sup>	Lance ou Lancer	+2	+10m	2	5/11	1	2/4	20 Pa
Sarbacane	Sarbacane	1D2	15m	1	—/9	—	1/4	30 Pa
Dague <sup>2</sup>	Dague ou Lancer	1D6	10m	—	—/9	—	4/6	30 Pa
Fléchette <sup>1</sup>	Lancer	1D4	20m	—	—/9	—	1/1	10 Pa
Hachette <sup>2</sup>	Hache 1M ou Lancer	1D8	10m	—	7/11	1	3/6	25 Pa
Arbalète Lourde <sup>1</sup>	Arbalète	2D8	150m	3	7/9	2	2/8	350 Pa
Javelot <sup>1</sup>	Lance ou Lancer	1D6	40m	—	5/9	1	1/8	20 Pa
Arbalète légère <sup>1</sup>	Arbalète	2D6	100m	2	5/9	1	2/5	150 Pa
Arc long <sup>1</sup>	Arc	2D8	175m	1	13/11	1	2/7	200 Pa
Arc composite <sup>1</sup>	Arc	1D10	120m	1	11/11	1	2/5	150 Pa
Rocher/improvisé	Lancer	1D4	10m	—	5/9	1	3/5	—
Arc court <sup>1</sup>	Arc	1D8	60m	1	9/11	1	2/4	75 Pa
Lance courte <sup>1,2</sup>	Lance or Lancer	1D8	25m	—	5/9	2	2/5	20 Pa
Fronde	Fronde	1D6	50m	1	—/11	—	1/2	5 Pa
Fronde à bâton	Fronde	1D8	60m	2	—/11	2	2/6	20 Pa
Shuriken	Lancer	1D4	15m	—	—/13	—	4/1	15 Pa

<sup>1</sup> L'arme empale un adversaire sur un coup critique.

<sup>2</sup> On peut utiliser cette arme sans pénalité en tant qu'arme de mêlée.

### *Munitions des armes à distance*

Munition	PA/PV	ENC	Coût
Flèches(10)	1/1	—	1 Pa
Fléchettes de sarbacane (10)	1/1	—	2 Pa
Carreaux d'arbalète (10)	1/1	—	2 Pa
Bille de fronde (10)	1/1	—	5 Pc

### **Utiliser les armes à distance en combat rapproché**

Une arme à distance est considérée comme étant une arme improvisée si elle est utilisée en combat rapproché. Le plus souvent, Les compétences

Marteau 1m ou Lancer seront les plus indiquées pour manier l'arme de cette façon.

## Règles spéciales

**Atatl** : seuls les javelots peuvent bénéficier d'un Atatl

Sarbacane : le modificateur de dommages d'un personnage n'est jamais appliqué avec cette arme

**Arbalète lourde** : le modificateur de dommages d'un personnage n'est jamais appliqué avec cette arme

**Arbalète légère** : le modificateur de dommages d'un personnage n'est jamais appliqué avec cette arme

**Arc long** : cette arme ne peut être utilisée lorsque l'on est monté.

## Armures

Chaque pièce d'armure est caractérisée par les qualités suivantes :

**PA** : le nombre de points d'armure de chaque localisation couverte par l'armure. Si le personnage utilise plusieurs pièces d'armure sur la même localisation, seule la valeur la plus élevée en points d'armure est utilisée.

**ENC** : le poids de l'armure.

**Localisations** : quels sont les localisations couvertes par ce type d'armure.

**Malus aux compétences** : ajoutez la valeur en PA de toutes les pièces d'armure portées par le personnage : vous connaîtrez ainsi le malus aux compétences du personnage. Si un personnage a revêtu plusieurs pièces d'armure sur la même localisation, ajoutez seulement la valeur la plus élevée en PA.

Ce malus est appliqué à la plupart des compétences utilisant la DEX pour calculer leur score de base, ainsi que quelques autres compétences.

Les compétences concernées sont : Acrobaties, Artisanat, Danse, Esquive, Arts Martiaux, Mécanismes, Equitation, Maîtrise des Runes, Discrétion, Lancer et toutes les compétences d'arme.

**Coût** : le prix en pièces d'argent pour acheter cette armure.

### Armure

Armure	PA	ENC	Localisations	Coût	Malus aux compétences
Camail	5	1	Tête	500 SP	-5%
Cotte de maille	5	4	Abdomen, Bras, Poitrine	1,250 SP	-20%
Jupe de maille	5	2	Jambes	1000 SP	-10%

Pantalon de maille	5	3	Jambes	800 SP	-10%
Heaume	6	1	Tête	1,000 SP	-6%
Haubert de cuir bouilli	2	1	Abdomen, Poitrine	350 SP	-4%
Bonnet de cuir bouilli	2	1	Tête	75 SP	-2%
Casque	5	1	Tête	300 SP	-5%
Haubert en cuir	1	1	Abdomen, Poitrine	100 SP	-2%
Veste en cuir	1	1	Abdomen, Bras, Poitrine	150 SP	-4%
Jambière de cuir.	1	1	Jambes	100 SP	-2%
Cuirasse de plaque	6	4	Abdomen, Poitrine	4,500 SP	-12%
Jambière de plaque	6	4	Jambes	3,000 SP	-12%
Armure de plaque	6	12	Tout	9,000 SP	-42%
Brassards de plaque	6	3	Bras	2,000 SP	-12%
Chemise de maille	3	2	Abdomen, Bras, Poitrine	750 SP	-12%
Chausse de maille	3	2	Jambes	600 SP	-6%
Armure d'écaille	4	3	Abdomen, Bras, Poitrine	900 SP	-16%
Jupe d'écaille	4	3	Jambes	800 SP	-8%

### Effets de la TAI sur l'armure

Une armure conçue pour un personnage avec une valeur de 1 à 5 en TAI verra son prix et son ENC diminués de moitié par rapport aux chiffres indiqués dans le tableau. Au contraire, le coût et l'ENC des armures pour les personnages avec 21 ou plus en TAI seront doublés par rapport à ce qui est indiqué dans le tableau.

**Armure de plate** : les personnages peuvent utiliser des armures de plate qui ne sont pas spécialement conçues pour eux, mais leur ENC et leur malus aux compétences seront doubles.

### Objets communs

#### *Objets communs*

Objet	ENC	Coût
Sac à dos	1	5 Pa
Sac de couchage	1	1 Pa
Bloc & palan	1	15 Pa
Bouteille, verre	—	2 Pa
Bougie, 1 heure	—	1 Pc

Chaîne, 2 mètres	2	40 Pa
Matériel d'escalade	1	25 Pa
Codex	1	60 Pa
Outils d'artisan	2	75 Pa
Pied de biche	1	25 Pa
Matériel de premiers soins	—	25 Pa
Hameçon	—	2 LB
Matériel de pêche	1	15 Pa
Silex et amadou	—	5 Pc
grappin	—	5 Pa
marteau	—	1 Pa
Matériel de guérisseur	1	150 Pa
Echelle, 3m	4	2 Pa
Lanterne	1	10 Pa
Crochet	—	75 Pa
Pic de mineur	1	35 Pa
Instrument de musique	2	70 Pa
Flasque d'huile	1	1 Pa
Feuille de papyrus	—	5 Pc
Pole, 3m	1	1 Pa
Carquois	—	2 Pa
Corde, 10m	2	10 Pa
Grand Sac large	1	5 Pc
Petit sac	—	2 Pc
Scythe	2	30 Pa
Bourse pour fronde	1	5 Pc
Pelle	1	25 Pa
Torche	—	4 Pc
Gourde	1	5 Pc
Matériel d'écriture.	1	45 Pa

**Sac à dos:** peut contenir 20 ENC d'équipement.

**Bloc & Palan:** ajoute +10% au test de Mécanismes destinés à créer ou désarmer des gros pièges et pour effectuer des tests d'Ingénierie dans certaines circonstances. Au moins 10m de corde sont nécessaire pour que le matériel puisse fonctionner.

**Bougie, 1 Heure:** une bougie illumine les alentours dans un rayon de 1mètre. Tout vent plus fort qu'une légère brise éteindra la bougie.

**Matériel d'escalade:** un matériel d'escalade donne un bonus de +20% à tout test d'Athlétisme effectuer pour escalader.

**Pied de Biche:** ajoute +10% aux tests d'Athlétisme impliquant la force brute. S'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme étant un gourdin (avec un malus de -10% pour le manier)

**Matériel de premiers soins** peut être utilisé 5 fois (que les tests soient réussis ou non)

**Hameçon:** permet à un personnage d'utiliser sa compétence de survie pour attraper un poisson sans subir de pénalité à son test.

**Matériel de pêche:** donne un bonus de +20% au test de survie du personnage en vue d'attraper du poisson.

**Silex & Amadou:** un personnage avec ces deux objets peut créer un feu en une minute dans des conditions standard sans avoir à effectuer un test de Survie.

**Grappin:** peut supporter un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux valeurs (30 TAI et 20 ENC par exemple).

**Marteau:** s'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin (malus de 10% pour le manier). Un marteau peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.

**Lanterne:** une lanterne procure une lumière vive dans un rayon de 3 mètres. Elle consomme de l'huile et sa durée de vie est de 2 heures.

**Pic de mineur:** s'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin (malus de 10% pour le manier). Un marteau peut être utilisé sur des objets inanimés sans être détruit.

**Flasque d'huile:** une flasque d'huile peut alimenter une lanterne pour 2 heures. Si elle est fracassée contre le sol et allumée, une flasque d'huile peut créer un petit feu pendant une minute.

**Carquois:** un carquois peut contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux d'arbalète.

**Corde, 10 mètres:** une corde standard peut supporter le poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou une combinaison des deux (30 TAI et 20 ENC par exemple).

**Grand sac:** peut contenir 10 ENC d'équipement.

**Petit sac:** peut contenir 5 ENC d'équipement.

**Scythe:** s'il est utilisé comme une arme, cet objet est considéré comme étant une guisarme (malus de -10% pour le manier).

**Bourse:** il peut contenir 15 ENC d'équipement.

**Pelle:** s'il est utilisé en tant qu'arme, il est considéré comme un gourdin (malus de 10% pour le manier).

**Torche, 1 Heure:** elle brûlera durant 1 heure, illuminant les alentours dans un rayon de 3 mètres. Si elle est utilisée en tant qu'arme, elle sera considérée comme étant un gourdin (malus de -10% pour la manier), sauf

pour les dégâts. Elle infligera 1d4 de dégâts de feu et une réussite ou un échec critique éteindra la flamme.

**Gourde:** une gourde peut contenir suffisamment d'eau pour rassasier un aventurier durant 2 jours.

## Animaux, transports & esclaves

### *Animaux, transports & esclaves*

<b>Animal</b>	<b>Coût</b>
Bison	200 Pa
Taureau	250 Pa
Charrette	75 Pa
Chat	2 Pa
Chariot	600 Pa
Vache	150 Pa
Chien, domestique	2 Pa
Chien, chasse	25 Pa
Volaille	1 Pa
Chèvre	50 Pa
Faucon	400 Pa
Cheval, trait	400 Pa
Cheval, monte	350 Pa
Cheval, entraîné au combat	500 Pa
Mule	125 Pa
Bœuf	200 Pa
cochon	50 Pa
Rhinocéros	3,000 Pa
Selle & bride	75 Pa
Mouton	30 Pa
Esclave, adulte	1,000 Pa
Esclave, enfant	200 Pa
Esclave, éduqué	5,000 Pa
Esclave, compétent	2,500 Pa
Esclave, jeune	400 Pa
voyage (par diligence)	15 Pa par kilomètre
voyage (par cheval)	20 Pa par kilomètre
voyage (par bateau)	10 Pa per kilomètre
voyage (par chariot)	5 Pa per kilomètre
Wagon	300 Pa
Zèbre	300 Pa

## Nourriture & Logement

### *Nourriture et logement*

<b>Objet</b>	<b>Coût</b>
Logement, pauvre, 1jour	2 Pc
Logement, standard, 1jour	1 Pa
Logement, supérieur, 1jour	5 Pa
Boisson et nourriture, pauvre, 1 jour	1 Pc
Boisson et nourriture, standard, 1 jour	5 Pc
Boisson et nourriture,	2 Pc

supérieur, 1 jour	
Rations de voyage, 1 jour	5 Pc

## Objets magiques

### **Cristaux**

*Cristal des Morts:* ce cristal peut être utilisé pour stocker jusqu'à 2d6+3 points de magie. Pour stocker ces points de magie, le personnage doit toucher le cristal durant un round (5 secondes) et dépenser le nombre de points de magie voulu. Un cristal de Mort ne peut stocker plus de points de magie que sa capacité originelle. Les points de magie stockés peuvent être extraits par n'importe quelle personne touchant le cristal.

*Amplificateur de Pouvoir:* ce cristal dispose d'une réserve de 1d3 points de POU. S'il est tenu en main par son possesseur, le cristal augmente la magnitude des sorts lancés avec le trait Progressif de leur valeur de POU. Par exemple, un personnage qui tient en main un cristal avec un POU de 2 et qui lance un sort de Force 1 verra le sort devenir un sort de Force 3. Un amplificateur de pouvoir ne peut offrir d'augmentations partielles (un cristal avec un POU de 3 augmente toujours la magnitude de 3, jamais de 1 ou de 2).

*Amplificateur de sort:* ce cristal a une valeur de 1d4 point de POU. Chaque sort lancé par un personnage tenant ce cristal en main est considéré comme étant surchargé par un nombre de points de magie égal au score de POU. Un amplificateur de sort ne peut offrir d'augmentations partielles (un cristal avec un POU de 3 surchargera toujours un sort de 3, jamais de 1 ou de 2).

### *Cristaux*

Objet	Coût
Cristal des Morts	100 Do x PM maximum
Amplificateur de pouvoir	200 Do par point de POU
Amplificateur de sort	150 Do par point de POU

### **Potions**

*Antidote:* annulera en premier lieu le mal (poison ou maladie) avec la Virulence la plus forte. Le buveur doit immédiatement faire un test opposé de résistance contre le mal avec un bonus de +40%. S'il réussit son test, le buveur pourra effectuer un autre test pour le mal suivant, jusqu'à qu'il ne souffre plus d'aucun mal ou qu'il échoue à un test. En cas d'échec au test, le personnage ne sera pas guéri du mal.

*Healing:* cette potion agit comme un sort de Guérison de Magnitude 1 à 6.

*Regain de Magie:* restaure 1d6 points de magie

*Potions*

<b>Objet</b>	<b>Coût</b>
Antidote	15 Do
Guérison	10 Do par Magnitude
Regain de Magie	10 Do