

Créer un personnage

6 **attributs** où placer **9d** (entre 1d et 3d par attribut), 8d pour les **druides** et **prêtres**, 7d pour les **sorciers**.

Adresse, **Carrure** (force, robustesse), **Chance**, **Méninges** (intelligence, perception), **Présence** (charisme et résistance mentale), **Rapidité**.

Lancer 1d, sur un tirage maximal, le PJ a un don magique.

PV = somme du lancer de dés de Ca

SC = moyenne de tous les attributs sauf Pr

Su = 5 x Mé pour les sorciers et les druides

Pi = moyenne de Ch, Mé et Pr pour les prêtres.

Main forte : somme de 2D10,

entre 18 et 20 : ambidextre, peut utiliser 2 armes si les bonus de SC combinés des 2 armes ne dépassent pas les totaux d'Ad ou de Ca. (SC +3 => 3d en Ad et 3d en Ca)

Entre 8 et 17 : droitier, 7 ou moins : gaucher.

Argent de départ : (U.V.B x 5) + 1d x 10 PO

Les espèces

Elfe : SC jet +1, Ca -1,

Ra (sylvain) ou Ad (haut) ou Mé (noir) +1, Su +5 pour les elfes noirs sorciers.

Nain : Ca +1, SC hache et marteau +1, Ra -1.

Hobbit : Ad +1, Ch +1, SC des armes longues -1.

Les avantages / désavantages de métier

Choisir **2 avantages** en rapport avec le métier avec **bonus + 2**, et un **désavantage** éloigné du métier avec **malus -2**.

Les citoyens gagnent encore **un ou deux avantages** avec un **bonus cumulé total de +4**.



Archét.	Avantages	Désavantages	Talents, capacités spéciales, autres
Citoyen	1 ou 2 avantages gratuits avec un bonus cumulé de +4	Non combattants en général donc restrictions d'armes et armures comme les sorciers.	Un métier, un ou plusieurs domaines de connaissances ou de compétences gratuits. Parfois du matériel (laboratoire, atelier, échoppe, carriole ou tombereau avec un mulet, un cheval), à déterminer avec le MJ. Marchand = dons évaluation et tromperie du filou.
Druide	Su = 5 x Mé. Évanouissement à 0 Su 3 sorts de niveau 1 à la création	1 point de création de moins (8 au lieu de 9) Protections animales ou végétales uniquement	Contrôle corporel : retenir souffle 10 min max, récupérer 3PV / h de repos ou 1PV / h d'activité réduite ou la totalité par nuit de sommeil. Sorts de druide Récupère 1 pt de Su par tranche de 20 min de repos
Filou	+1 à toutes les MEP d'Ad		Chaparder (MEP opposition Ad / Mé de la victime), Détection (MEP Mé +1), Discrétion (MEP Ad), Évaluation (MEP Mé), Pièges (MEP Mé), Serrurerie (MEP Ad), Tromperie (MEP Mé ou Pr)
Guerrier	SC +1 pour toutes les armes		Protection -1 mais pas de malus de mouvement supplémentaire
Prêtre	Pi = moyenne de Ch, Mé et Pr Prier : Pi fois / jour MEP N Pi avec N suivant l'action demandée au dieu	Pas d'armes avec tranchant sauf dieu de la guerre	Guérison : MEP N Pi avec N = nombre de dés de PV à refaire gagner (une seule utilisation par blessure) Renvoyer non-morts : MEP N Pi où N = somme des niv. des monstres Théologie : +2 aux MEP concernant son panthéon, +1 pour les autres dieux
Ranger	+1 aux MEP d'Ad et Ra en extérieur, SC+1 armes de jet	Armures sans malus de mouvement (-3 max).	Affinité animale (MEP Mé : « communication » avec faune), Communion avec la nature (MEP Mé), Pister (MEP Mé)
Sorcier	Su = 5 x Mé Évanouissement à 0 Su 5 sorts de niveau 1 à la création	2 points de création de moins (7 au lieu de 9) Armes SC +1 et armures (-2) maximum sauf magiques	Sorts de sorcier Récupère 1 pt de Su par tranche de 20 min de repos Bâton / baguette magique : coût de Su -1 ou récupération de Su doublée

Mises à l'épreuve (MEP)

Lancer les **dés** de l'**attribut** + **modificateurs** éventuels du PJ à opposer à un **niveau** de **difficulté** (de 1 à 6 en général) qui correspond au **nombre** de **dés** lancés par le **MJ**. Le meilleur l'emporte.

Pour MJ fainéants (**d10**): Niv 1: 6, Niv. 2: 11, Niv. 3: 17, Niv. 4: 22, Niv. 5: 28, Niv. 6: 33, Niv. 7: 39, Niv. 8: 44, Niv. 9: 50, Niv. 10: 55.

MEP en opposition

Opposer une MEP du PJ à celle d'un autre PJ / PNJ avec les modificateurs habituels. Les attributs testés peuvent être différents (chapardage : MEP Ad du voleur / Mé de la victime, etc.).

Deuxième chance

Effectuer une MEP N Ch pour réduire ou annuler un échec précédent avec N le niveau de la MEP précédente. Autant d'utilisations possibles que le score de Ch (cocher sur la feuille du PJ).

Durées

1 assaut / round = 10 s. environ. 1 tour = 2 min. (ou 12 rounds / assauts)



Maladies et poisons (danger)

Score de **VIR** (=SC) du danger. **MEP** opposition Ca / VIR. Si le danger l'emporte ou pénètre l'organisme de la victime, celle-ci perd **VIR** + **MR** du danger **PV**.

Poisons à lame : doivent pénétrer dans l'organisme (au moins 1 PV déduit en combat) dans les 3 assauts après avoir été enduits sur la lame.

Chutes (danger)

MEP N Ca avec N variable selon la hauteur de la chute.

N = 1 pour 3 m ou moins. Rajouter +1 à N par tranche de 2 m supplémentaires (N=2 pour 5 m, N=3 pour 7 m, N=4 pour 9 m, N=5 pour 11 m, etc.).

Le PJ peut bénéficier d'un **bonus** à sa **MEP N Ca** égal à son **modificateur** de talent d'acrobatie (ou équivalent).

En cas d'**échec** à la **MEP**, **dégâts** = **MR** du danger.

On peut **réduire** les dégâts de la valeur **négative** du **malus** de **protection** d'une **armure** (pas d'un bouclier) si le PJ réussit une **MEP N Ch** avec N calculé **plus haut**.

Combat (MEP en opposition de SC)

Pour chaque groupe d'escarmouche, lancer les **dés** de **SC** + **modificateurs** éventuels (armes, avantage) du / des PJ à opposer aux **tirages** de **SC** + **modificateurs** du / des adversaires. **Additionner** les résultats des membres de chaque camp.

Le camp qui a le **plus grand total** l'emporte et répartit sa **marge de réussite** (**MR** : différence entre son total de combat et celui opposé) comme **dégâts** en réduisant les **PV** d'un ou plusieurs adversaires en pensant à compter les scores de protections.

Dégâts = MR + protection (nombre négatif)

Dommmages inévitables : pour chaque face maximale amenée (10 pour d10, 6 pour d6) lors d'un round / assaut de combat, on enlève 1 PV à un adversaire, quels que soient le camp gagnant et les protections de chacun.

Combats à distance

MEP N SC arme de jet avec N niveau de difficulté variable selon le SC de la cible.

Modificateurs cumulables à appliquer à la MEP de SC :

Extrêmement proche : +3, très près : +2, près : +1, éloigné -1, très éloigné -2, extrêmement éloigné -3

Énorme +3, très grand +2, grand +1, petit -1, très petit -2, minuscule -3. Statique +2, en mouvement -2, luminosité forte +2, pénombre -2, obscurité -4, noir total : impossible, cible cachée -1 à -5 (cf. malus de bouclier). Exemple : toucher une petite cible statique éloignée avec un bouclier (-2) donne un malus de SC de -1.

Dégâts et soins

Arrivé à 0 PV maximum : inconscience du PJ.

Score négatif de PV : mort.

Récupération : +1 PV par heure de repos complet.

+ 5 PV par nuit de sommeil complète.

Les druides récupèrent plus rapidement.

Soins : une MEP de médecine (Mé) de niveau variable fait gagner des **PV supplémentaires** égaux au score de Mé (utilisable une fois par jour pour un blessé).

Niveau de difficulté de MEP de soins : N pour NxDm -1 PV perdus où Dm est la valeur de la face maximale.

Exemple : si Dm = 10 (d10 de base), N = 1 pour 1 à 9 PV perdus, N = 2 pour 10 à 19 PV perdus, etc.

Nom	SC	PV	Nom	SC	PV
Araignée	2d	1d	Mégalodon	11d	12d
Caïmans	2d	2d	Mite	1d	1d+1
Centaure	3d	2d	Ogre	3d	3d
Dragonnet	4d	4d	Orc	2d	2d
Gobelin	1d	1d	Roc ou rokh	4d	4d
Kraken	16d	14d	Troll	3 à 8 d	3 à 8d
Liche	8d	5d	Warg	3d	3d+1

Expérience et points d'expérience (PE)

Gains en PE : 10 x niv. d'une MEP importante
10 x score de SC d'un adversaire neutralisé (à partager en cas de bénéficiaires multiples).
Bonus variable du MJ pour interprétation, idée, survivre à un scénario, etc.

Pour atteindre un **nouveau niveau** (N+1), il faut avoir engrangé **N x 100** nouveaux PE par rapport à ce qui est requis au niveau N.

Niveau	PE requis	Niv.	PE requis
1	0	6	1 500
2	100	7	2 100
3	300	8	2 800
4	600	9	3 600
5	1 000	10	4 500, etc.

Augmentation

En passant au niveau **N**, le PJ dispose de **N points d'augmentation** qu'il peut placer à raison de **N/2** points maximum par attribut ou trait (arrondir au supérieur). On peut utiliser ces N points d'augmentation pour :

- 1) augmenter un des **6 attributs** (+ m d) et recalculer la SC.
- 2) Recalculer la SC avant et augmenter la **SC** de + m (modificateur, pas score devant le dé).
- 3) Augmenter les **PV** de m dés si la Ca a gagné m d.
- 4) Si la Ca n'a pas été augmentée en 3), les **PV** gagnent quand même gratuitement +N où N est le nouveau niveau atteint.
- 5) Gagner un nouveau **talent** ou augmenter un ancien de + 2 x m.
1 point d'augmentation utilisé donne un bonus (nouveau ou supplémentaire) de +2.
- 6) Les sorciers et druides apprennent gratuitement N sorts à choisir parmi ceux des niveaux 1 à N.

Équipement

Bourse : 2 PO ; briquet : 3 PO; cape : 4 PO; cape à capuchon : 6 PO ; corde (3 m) : 2 PO; fiole : 1 PO; manteau léger : 6 PO; manteau lourd / pélerine : 10 PO; matériel de pêche : 2 PO; miroir : 2 PO; pelle (SC +2) : 5 PO; perche (3 m) : 4 PO; pied-de-biche : 6 PO (SC+1); pioche (SC +2) : 5 PO; rations 1 semaine (1 personne) : 3 PO; sac à dos : 5 PO ; sacoché : 3 PO; torche : 5 PA;

Objets magiques

Prix **x 2** par avantage de type +1 (SC +1, armure -1, arme qui touche les monstres insensibles aux armes normales)
Prix **x 4** pour 2 avantages de type +1 ou un avantage de type +2

Armes et armures

(U.V.B.) = valeur maximale du dé de base en PO.

100 P.C. (cuivre) = 10 P.A. (argent) = 1 P.O. (or)

m : équipement en métal, **dm** : équipement à moitié métallique, **b** : en matériau naturel (bois, cuir, tissu, etc.).

+/- 1 :

Armes SC +1 : shuriken (m), dague (m), bâton (b), hachette (m), marteau de charpentier (dm), etc.

Boucliers : petits en bois (-1) et à moitié métalliques (-2)

Armures en tissu ou incomplète de cuir (b) : -1

Prix : b : 1 UVB / dm : 1,5 UVB / m : 2 UVB.

+/- 2 :

Armes SC +2 : épée courte (m), hache (m), massue (b), marteau ou fléau simple (dm), arc court (b), arbalète légère (dm), javelot (dm), etc.

Boucliers : moyens en bois (-2), à moitié métalliques (-3)

Armures matelassées (b) ou incomplètes de mailles / écailles (m) : -2

Prix : b : 2,5 UVB / dm : 3,5 UVB / m : 5 UVB

+/- 3 :

Armes SC +3 : épée bâtarde (m), hache d'arme (m), masse ou marteau ou fléau d'arme (dm), arc long (b) ou arbalète (dm), lance (dm), etc.

Boucliers : grands en bois (-3) / à moitié métalliques (-4) (Mouv -1).

Armures de cuir (b) : - 3 / incomplètes de plates (Mouv -1) (m) : -3.

Prix : b : 3,5 UVB / dm : 5 UVB / m : 7 UVB.

+/- 4 :

Armes SC +4 : épées à 2 mains (m), hache à 2 mains (m), fléau à 2 mains (dm), arbalète lourde (dm), hallebarde (dm), etc.

Armures de mailles et d'écailles (m) : - 4, Mouv - 1

Prix : b : 6,5 UVB / dm : 10 UVB / m : 13 UVB.

+/- 5 :

Armes SC +5 : de grands monstres (trolls, ogres, etc.).

Armures de plates (m) : -5, Mouv - 2

Prix : b : 10 UVB / dm : 15 UVB / M : 20 UVB.

Potions, onguents et poisons

Pour **chaque dé d'avantage** de la potion ou du poison, comptez **5 UVB** pour le prix **d'achat** d'une dose et **2 UVB** pour le coût des **ingrédients** pour une **dose**, si le personnage désire et peut faire la décoction lui-même.

Une potion de soin (+1d PV) : 5 PO / dose; ingrédients : 2PO / dose.

Un poison de VIR (2d) : 10 PO / dose; ingrédients: 4PO/ dose.