

LES CLASSES

Vous pouvez choisir une classe

	ARTISTE Armure légère et intermédiaire Armes à distance	☆☆☆	♥ 3	200
	COMBATTANT Toutes les armures Toutes les armes	☆☆☆	♥ 4	250
	PROTECTEUR Toutes les armures Toutes les armes	☆☆☆	♥ 5	225
	MANIPULATEUR Armure légère et intermédiaire Toutes armes sauf grandes	☆☆☆	♥ 3	300
	MYSTIQUE Aucune armure Baton ou sceptre	☆☆☆	♥ 2	130
	SAVANT Aucune armure Armes petites et très petites	☆☆☆	♥ 2	200
	VAGABOND Toutes les armures Toutes armes de corps à corps	☆☆☆	♥ 4	100

LES PROFILS

Vous pouvez choisir un profil de prédilection

	AMUSEUR Déguisement, arts du spectacle, amuseur de foule
	ACROBATE Agilité, souplesse, discrétion, équilibre, (se) dérober
	ATHLETE Force physique brute, intimidation, casser, soulever, escalader, nager, soutenir un effort
	BRICOLEUR Fabriquer, crocheter, nouer, démonter, construire, piéger ou saboter
	DIPLOMATE Psychologie, bluff, manipulation, convaincre, négocier, menaver, amadouer, renseignements
	INTELLECTUEL Savoir, connaissances, décryptage, traduction, concentration
	COMPETENCES DE BASE Sauvegarde, fouille, détection, approximations

ACTIONS

3 niveaux de difficultés

Pour la plupart des actions le joueur lance un dé 20. Les actions peuvent être de difficulté

FACILE, NORMALE, ou DIFFICILE

Les lancers sont réussis si le résultat est compris entre les valeurs suivantes :



PRÉDILECTION

Tout le monde peut essayer une action, mais elle sera **difficile**, **sauf** si elle est dans vos préférences.

Prédilection = action **facilitée**

COMBATS

ATTAQUE
(jet d'attaque)



Réussi

DÉFENSE
(jet de défense)

Réussi



L'attaque est déviée, parée esquivée....

Raté



Raté



l'attaquant touche sa cible

LES POUVOIRS

sont dangereux mais pas infailibles. Vous pouvez **résister à un pouvoir** en réussissant un jet de Sauvegarde.

Un lanceur de pouvoirs ne rate jamais ses lancers, sauf s'il est perturbé (jet de Concentration).

LES ARMURES

ont toutes une **valeur fixe de résistance**, quel que soit l'univers. Elles perdent des Points de Résistance lorsque vous subissez des dégâts et vous empêchent de perdre des Points de Vie.

Il est impossible de tuer d'un seul coup un personnage qui possède une armure.

LES ARMES

ont toutes une **valeur fixe de dégâts**. Par exemple, une machette inflige 3 points de dégâts, quel que soit l'univers.

LA QUALITE

des objets est représentée par un chiffre.
Une **arme +1** inflige 1 point de dégâts de plus.
Une **armure +1** a 1 point de résistance de plus.

LES DEPLACEMENTS

en combat sont calculés en cases (1 case = 1 mètre).
Un personnage normal se déplace de **4 cases par round** (tour de jeu).

LA DIFFICULTE

Des jets de dés peut être modifiée par des objets ou des pouvoirs.
On dira qu'un objet ou un pouvoir :

> **facilite** un jet lorsqu'il fait **baissé la difficulté** d'un niveau.

> **complique** un jet lorsqu'il fait **augmenter la difficulté** d'un niveau.

FACILITER



COMPLIQUER



A BOUT PORTANT

les tirs avec une arme à distance sont des jets d'attaque **compliqués**.

LES BONUS

dont votre personnage dispose doivent être annoncés par le joueur, et pas par le maître du jeu. Si vous oubliez de mentionner un bonus, tant pis pour vous !

ATTAQUE

- Ambidextrie** En combat au corps à corps, votre personnage peut utiliser une arme dans chaque main et gagner une attaque supplémentaire **compliquée**.
- Coup destructeur** En combat au corps à corps, votre personnage peut tenter une attaque **compliquée** infligeant 2 dégâts supplémentaires.
- Feinte** En combat au corps à corps, vous pouvez décider de feindre une attaque pour faire une autre action. Cette action sera alors **facilitée**.
- Grande poigne** Votre personnage peut manier une arme à deux mains (grande) avec une seule main.
- Maître d'armes** Votre personnage considère toutes les armes comme arme de prédilection.
- Poings de fer** Vos attaques à mains nues infligent 3 dégâts au lieu de 1.
- Recharge éclair** Votre personnage peut utiliser les armes longues à recharger (arbalète, mortier etc.) à tous les rounds.
- Tir à bout portant** Votre personnage peut tirer avec une arme à distance contre un ennemi au corps à corps, cela ne devient pas une action **compliquée**.
- Tireur émérite** En combat à distance, vous pouvez vous déplacer et tirer en même temps.
- Tir précis** En combat à distance, vous pouvez décider de passer votre tour. Au round suivant, votre attaque sera une action **facilitée** infligeant dégâts x2.

DÉFENSE

- Contre-attaque** En combat, lorsque vous êtes attaqué, si vous réussissez votre jet de Sauvegarde, vous bénéficiez d'un jet d'attaque pour effectuer une contre-attaque.
- Pancrace expérimenté** Les attaques de lutte au corps à corps de votre personnage (visant à immobiliser un ennemi par exemple) sont des actions **facilitées**.
- Dur à cuire** Votre personnage peut relancer ses jets de Sauvegarde ratés.
- Parade de projectiles** Votre personnage peut tenter de dévier un projectile allant dans sa direction avec un jet de Sauvegarde **facilité**.
- Maîtrise du bouclier** Lorsque votre personnage utilise un bouclier pour parer les attaques, ses jets de Sauvegarde sont **facilités**.
- Résistant aux poisons** Votre personnage est immunisé aux poisons et peut en reconnaître une grande variété.
- Robuste** Votre personnage gagne 2 Points de Résistance naturels. Une fois utilisés il ne peut pas les récupérer.
- Survivant** Votre personnage ne meurt pas instantanément suite à une grave blessure, à la place, il tombe inconscient et son état reste stable pendant 1 heure, puis il meurt.

HISTOIRE

- Artiste de rue** Votre personnage commence la partie avec 100 pièces d'or supplémentaires.
- Homme des foules** Votre personnage peut totalement disparaître tant qu'il se trouve mêlé à un groupe d'au moins 6 créatures.
- Instinct du chasseur** Votre personnage peut, en désignant n'importe quelle créature, la pister durant 24 heures.
- Langage animal** Votre personnage peut parler à tous les animaux.

- Touche à tout** Votre personnage peut choisir un Profil supplémentaire, même un qui n'est pas imposé sur la fiche de classe.
- Transe méditative** Votre personnage n'a pas besoin de dormir. A la place, il entre en méditation mais ses sens restent en éveil.
- Très compétent** Les jets effectués dans votre Profil sont **facilités**. Si votre personnage a plusieurs Profils, choisissez-en un seul.

POUVOIR

- Courbure de pouvoirs** Les pouvoirs lancés par votre personnage peuvent contourner les obstacles.
- Pouvoirs arcaniques supérieurs** Les jets de Sauvegarde contre les pouvoirs de votre personnage sont **compliqués**, mais vous devez réussir un jet de Concentration pour lancer vos pouvoirs.
- Pouvoirs préparés** Votre personnage peut lancer des pouvoirs en portant une armure légère ou intermédiaire.
- Élève studieux** Votre personnage commence la partie avec un pouvoir connu supplémentaire ou une école connue supplémentaire.
- Quintessence des pouvoirs** Votre personnage ajoute +1 aux dégâts de ses pouvoirs.
- Imperturbable** Les jets de la compétence Concentration de votre personnage sont **facilités**.

STRATÉGIE

- Attaque coordonnée** Lorsque deux personnages possédant ce don attaquent le même ennemi, ils infligent 2 dégâts supplémentaires.
- Bien organisé** En combat, vous pouvez vous déplacer et utiliser un objet en même temps.
- Fin observateur** Vous pouvez déterminer, en l'observant pendant 2 rounds, quels sont les points de vie et les attaques possibles d'une créature.
- Neutralisateur** Votre personnage peut décider de ne pas tuer un ennemi, même s'il lui a infligé suffisamment de blessures pour qu'il meure.
- Nyctalope** Votre personnage peut voir dans une très forte obscurité.
- Réactivité exacerbée** En combat, vous choisissez à chaque round le moment auquel vous jouez. Vous pouvez vous interposer n'importe quand.
- Sprinteur** La vitesse de course de votre personnage passe de 4 cases à 6 cases par round.
- Voyageur** A pied, votre personnage n'est jamais ralenti dans l'eau, le sable, la boue ou tout autre élément naturel.

LES LANCEURS DE POUVOIRS



Le Manipulateur peut lancer 1 pouvoir par jour

Il connaît 2 pouvoirs
Choisissez 2 pouvoirs dans le tableau ci-dessous



Absorption d'objet	Dissimule un objet petit ou très petit à l'intérieur du bras du lanceur de ce pouvoir pendant 1 heure.
Anti-détection	La créature ou l'objet visé ne peut plus utiliser ses capacités de détection pendant 10 minutes.
Arrêt cardiaque	Provoque une crise cardiaque sur la créature visée. La cible semble être morte à tous points de vue. Au bout de 10 minutes, le cœur de la cible repart et elle reprend conscience.
Brume de dissimulation	Le lanceur de ce pouvoir se retrouve entouré de brouillard.
Changement d'apparence	Le lanceur de ce pouvoir peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature ou objet de taille et masse équivalentes à lui pendant 10 minutes.
Dépendance	Rend la créature visée dépendante à une substance ou un objet, au choix. Le lanceur de ce pouvoir doit être en possession de l'objet choisi.
Fièvre furieuse	La créature visée est prise d'une rage incontrôlable et attaque toutes les cibles à sa portée pendant 1 minute.
Forme éthérée	Le lanceur de ce pouvoir entre dans le plan Ethéré pendant 10 secondes. Il est toujours visible mais ne peut pas interagir avec le plan matériel.
Hallucination	Crée des images et sons illusoire dans l'esprit de la créature visée pendant 1 minute.
Invisibilité	La créature visée est invisible pendant 10 minutes ou jusqu'à ce qu'elle attaque.
Marque indélébile	Marque de manière indélébile la créature ou l'objet ciblé. Vous pouvez faire apparaître ou disparaître la marque à volonté.
Mise à mal	La créature visée plonge dans un état de faiblesse extrême et ressent des troubles physiques au choix pendant 1 minute.
Redimensionnement	L'objet (très petit jusqu'à grand) ciblé devient au choix de très petit jusqu'à moyen.
Suggestion	Vous prenez le contrôle de la créature visée pendant 5 minutes. La créature obéit à tous les ordres directs.
Téléportation	Transporte instantanément le lanceur de ce pouvoir où il veut, dans un rayon de 10 cases.
Traversée des ombres	Une fois dans les ombres, le lanceur de ce pouvoir double sa vitesse de déplacement.

Le Mystique peut lancer 4 pouvoirs par jour

Il connaît 4 pouvoirs
Choisissez 4 pouvoirs dans le tableau ci-dessous



Bénédiction	Pendant 3 rounds, toutes les actions de la créature visée sont facilitées	Projectile des Dieux	Un projectile (javelot, arme moyenne) se matérialise dans votre main. Vous pouvez le lancer comme une arme à distance. Cette arme est considérée comme une arme de prédilection.
Bouclier de Foi	La créature visée gagne 1 Point de Résistance pendant 3 rounds.	Punition	Pendant 3 rounds, toutes les actions de la créature visée sont compliquées
Ferveur divine	Les attaques de la créature visée infligent 1 dégât supplémentaire pendant 3 rounds.	Purification	La créature visée est soignée de toutes ses maladies, malédictions et effets néfastes des pouvoirs perdurant dans le temps.
Imposition des mains	La créature visée récupère 2 Points de Vie.	Répulsion	Les créatures se trouvant à proximité du lanceur de ce pouvoir (2 cases) sont repoussées de 3 cases et leur vitesse de déplacement est divisée par 2 pendant 3 rounds.
Liberté de l'aigle	La créature visée n'est pas affectée par les entraves (lianes, cordes ou autre) pendant 3 rounds.	Vision du félin	La créature visée peut voir dans une très forte obscurité, y compris le noir total, pendant 10 minutes.
Pattes d'araignée	La créature visée peut marcher sur les murs et les plafonds pendant 10 minutes.		

Le Savant peut lancer autant de pouvoirs qu'il souhaite dans l'école qu'il a choisi

Choisissez une école ci-dessous et inventez vous même vos pouvoirs.
Respectez une seule règle : si votre pouvoir doit avoir une valeur (en dégâts, en distance, en temps ou tout autre unité de mesure), cette valeur sera 3.



Ecole	Métiers	Description	Exemples
Air	Magicien Météorologue Ornithologue	L'école de l'Air se consacre à l'étude de l'air et des mouvements atmosphériques. Elle permet de manipuler cet élément.	Changement de météo, Vents favorables, Foudre, Orientation, Tempête, Appel d'aigle dressé
Alchimie	Ingénieur Alchimiste Inventeur	L'école de l'Alchimie donne accès à des pouvoirs relatifs aux inventions et constructions scientifiques, ainsi qu'au savoir des potions	Création de mécanismes, Création d'outils, Création d'armes, Sabotage de structures, Création de potions et de poisons
Eau	Magicien Aquariophile Ichtyologue	L'école de l'eau permet de manipuler cet élément ainsi que de disposer d'un savoir étendu concernant les mers.	Création d'eau, Détection de sources, Tsunami, Mur d'eau, Dards de glace, Verglas, Attaque de requins
Feu	Magicien Chimiste Artificier	L'école du feu permet d'exploiter cet élément à des fins créatrices ou destructrices.	Boule de feu, Mur de feu, Création d'explosifs, Création de substances chimiques dangereuses
Lumière	Magicien Physicien Opticien	L'école de la lumière est une école permettant l'exploitation de la lumière sous toutes ses formes.	Ténèbres, Illusion simple, Aveuglement, Laser à haute puissance
Terre	Magicien Géologue Mineur	L'école de la terre permet un savoir étendu sur les minéraux, ainsi que la maîtrise de l'élément terre.	Détection de gemmes, Minage optimisé, Fissure, Éruption volcanique, Sables mouvants
Vie	Médecin Rebouteux Zoologue Botaniste	L'école de la vie se focalise sur les soins, la guérison et l'augmentation des performances physiques et mentales. Elle utilise parfois la Nature.	Soin, Guérison des maladies, Augmentation de la force, Vision nocturne, Faire repousser un membre, faire pousser des plantes.

LA BOUTIQUE



ARTISANAT			
Aiguille à coudre	1 po	Grenade aveuglante	30 po
Balance	2 po	Menottes (taille P ou M)	15 po
Bobine enrouleuse (30 m)	175 po	Menottes (taille G)	150 po
Bobine enrouleuse (vide)	125 po	Menottes (taille TG)	1 500 po
Bouteille en verre vide (0,75 l)	2 po	Palan	5 po
Cire à cacheter	1 po	Perche (3 m)	2 po
Encre de couleur (1 fiole)	16 po		
Encre noire (1 fiole)	8 po		
Filtre (12 heures)	50 po		
Fiole : encre ou potion (3 cl)	1 po		
Flasque vide (0,5 l) x3	1 po		
Mortier et Pilon	5 po		
Papier (1 feuille)	4 po		
Parchemin (1 feuille)	2 po		
Pierre à aiguiser	1 po		
Plume d'écriture	1 po		



BIJOUX

Chevalière	5 po
Collier de cuir	2 po
Collier de cuir ouvragé	5 po
Boucles d'oreilles	15 po
Bracelet en or	30 po
Piercing	12 po
Pendentif	25 po



COMPETENCE

Bibliothèque profane	10 000 po
Cadenas	1 po
Craie x10	1 po
Crocheteur mécanique	300 po
Diamant de vitrier	25 po
Instrument de musique (courant)	5 po
Instrument de musique (maître)	100 po
Laboratoire d'alchimie	500 po
Laboratoire magique	500 po



EQUIPEMENT

Boîtes à talons creux (paire)	2 po
Bras postiche	5 po
Ceinture de chasteté	100 po
Compartment secret	15 po
Étui à carte ou à parchemin	1 po
Étui à parchemin d'assassin	50 po
Étui à parchemin double	50 po
Fourreau de manche	1 po
Gorgerin	10 po
Gorgerin à pointes	20 po

Lunettes de plongée	25 po	Harnais	20 po
Masse de forgeron	1 po	Housses de marche (paire)	5 po
Marteau	5 po	Poche secrète	5 po
Pied-de-biche	2 po	Sac vide (30 l)	1 po
Pioche de mineur	3 po	Sac à dos vide (30 l)	2 po
Piton	1 po	Sacoche de ceinture vide (5 l)	1 po
Outils d'artisan	5 po	Sac silencieux	20 po
Outils de maître artisan	55 po	Trieur de parchemins	5 po
Outils de cambrioleur	30 po		
Sacoche d'alchimiste pleine	5 po		
Trousse de camouflage	50 po		
Trousse de coroner	250 po		
Trousse de coroner de qualité	1 000 po		
Trousse de réparation d'armure	120 po		



SURVIE

Allumettes x50	1 po
Bois de chauffage x10	1 po
Bougie x10	1 po
Chope en terre cuite x5	1 po
Combinaison de survie	200 po
Combinaison renforcée	1 000 po
Corde en chanvre (15 m)	1 po
Corde en soie (15 m)	10 po
Couverture d'hiver	5 po
Cruche vide (2 l) x5	1 po
Filet de pêche (2,5 m')	4 po
Hameçon	1 po
Huile (1 flasque)	1 po
Jarre vide (cm 4 l)	1 po
Lampe	1 po
Lanterne à capote	7 po



DIVERS

Bâton polyvalent	40 po
Clepsydre	200 po
Cloche	1 po
Coffre à limon vert	1 500 po
Coffre en bois vivant (60l)	200 po
Coffre vide (60 l)	2 po
Cymbale de reconnaissance	5 po
Écritoire de voyage	30 po
Encensoir	25 po
Gel hydrofuge	30 po
Miroir	100 po
Miroir en acier (petit)	10 po
Miroir mobile	2 po
Mouchoir en tissu	1 po
Paillasse	1 po
Panier vide (60 l)	4 po
Parfum	15 po
Perche télescopique	5 po
Pincés d'atteinte	20 po
Pince préhensile	2 po
Pot en fer vide (4 l)	5 po
Sablir	25 po
Savon	5 po
Serrure inversée	100 po
Sifflet	8 po
Talc	1 po
Toile (1 m')	1 po

L'ARMURERIE



Arme de Corps à Corps	Exemple	Prix	Dégâts
Arme à mains nues	<i>Poing américain</i>	1po	2
Arme très petite	<i>Dague, poignard, filin</i>	3po	2
Arme petite	<i>Machette, serpe, griffe</i>	5po	3
Arme moyenne	<i>Épée longue, masse, gourdin</i>	20po	4
Arme grande (à 2 mains)	<i>Lance, claymore, épée à 2 mains</i>	60po	5

Arme à distance	Exemple	Prix	Dégâts	Portée
Arme très petite	<i>Couteau de lancer, shuriken, aiguille, dard</i>	1po	1	3 cases
Arme petite	<i>Arbalète légère, kunai, fronde, pistolet, revolver, arc court, fusil à canon scié</i>	20po	2	6 cases
Arme moyenne	<i>Arbalète lourde, arc long, carabine, fusil d'assaut</i>	50po	3	10 cases
Arme grande (à 2 mains)	<i>Arbalète ventrale, lance-grenades, mitrailleuse</i>	120po	4	20 cases

Armure	Exemple	Prix	Résistance
Vêtement	<i>Robe de mage, T-shirt, chemise, toge</i>	1po	0
Armure légère	<i>Armure matelassée, armure de cuir</i>	15po	1
Armure intermédiaire	<i>Cotte de mailles, gilet pare-balles en kevlar</i>	50po	2
Armure lourde	<i>Cuirasse, armure d'intervention du SWAT</i>	200po	3

Bouclier	Exemple	Prix	Résistance
Bouclier	<i>Écu, pavois, targe</i>	5po	1
Bouclier d'énergie	<i>Champ de force</i>	400po	3



INUTILE de vous embêter à acheter de l'équipement standard d'aventurier. Vous possédez déjà de quoi manger, boire, dormir dehors et vous réchauffer.



LA QUALITÉ d'un produit influe sur son prix - pour chaque +1 ajouté, on double le prix.

Exemple :
 Une dague coute 3po
 Une dague +1 coute 6 po
 Une dague +2 coute 12 po

PERSONNAGE

Placez la carte de classe ici

1 - CLASSE DE PERSONNAGE CHOISIE

2 - PROFIL DE COMPETENCES CHOISI

3 - METIER CHOISI

4 - DON CHOISI

5 - DON CHOISI

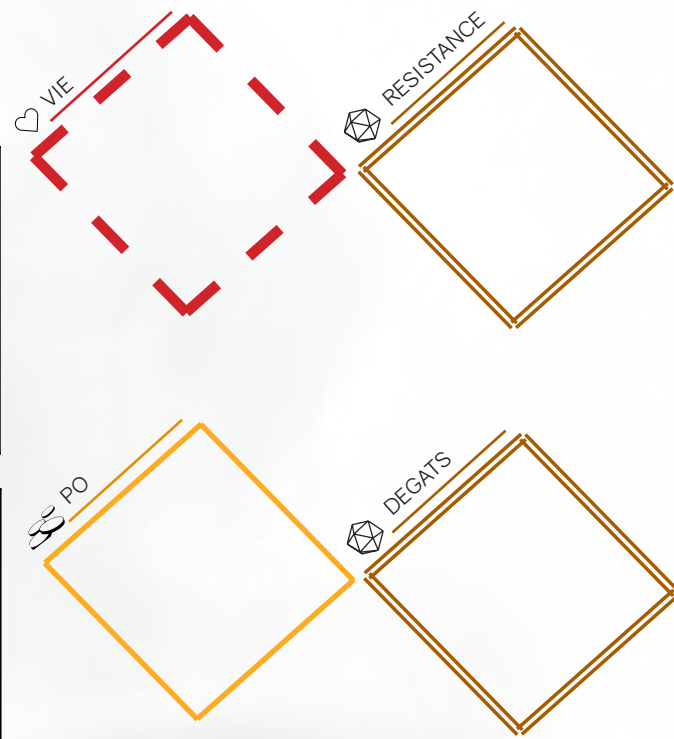
6 - POUVOIRS CHOISIS

NOTES

SAC A DOS

ARMURE

ARMES





PREDILECTION

PROFILS:

ARMURES : Armure légère et intermédiaire
ARMES : Armes à distance

DON DE CLASSE



Ami du peuple

Les jets du profil de compétences choisi (n'importe lequel) sont **facilités**.

POUVOIRS

Aucun sort ou pouvoir

ARTISTE ★★☆☆ ♥ 3 ⚔ 200

PREDILECTION

PROFILS:

ARMURES : Toutes les armures
ARMES : Toutes les armes

DON DE CLASSE



Rompu au combat

Les jets d'attaque avec une arme de prédilection sont **facilités**.

POUVOIRS

Aucun sort ou pouvoir

COMBATTANT ★☆☆☆ ♥ 4 ⚔ 250

PREDILECTION

PROFILS:

ARMURES : Toutes les armures
ARMES : Toutes les armes

DON DE CLASSE



Poussé par ses convictions

Vous gagnez 1 PV à la fin de chaque round où vous avez défendu une position ou une créature.

POUVOIRS

Aucun sort ou pouvoir

PROTECTEUR ★☆☆☆ ♥ 5 ⚔ 225

PREDILECTION

PROFILS:

ARMURES : Toutes les armures sauf lourdes
ARMES : Toutes les armes sauf grandes

DON DE CLASSE



Il vaut mieux que j'y aille...

Vous pouvez lancer des diversions, ce sont des actions **faciles**.

POUVOIRS

- 2 pouvoirs connus
- Peut lancer 1 pouvoir par jour

MANIPULATEUR ★★☆☆ ♥ 3 ⚔ 300

PREDILECTION

PROFILS:

ARMURES : Aucune armure
ARMES : Bâton ou sceptre

DON DE CLASSE



Protégé par sa Foi

Vous commencez avec 1 Point de Résistance naturel. Vous pouvez relancer tous vos jets de dés ratés.

POUVOIRS

- 4 pouvoirs connus
- Peut lancer 4 pouvoirs par jour

MYSTIQUE ★★☆☆ ♥ 2 ⚔ 130

PREDILECTION

PROFILS:

ARMURES : Aucune armure
ARMES : Armes très petites et petites

DON DE CLASSE



Maîtrise incontestée

Vous ne pouvez pas être perturbé pendant que vous lancez un pouvoir.

POUVOIRS

- 1 école de pouvoirs connue
- Lancers illimités : doit créer ses sorts

SAVANT ★★☆☆ ♥ 2 ⚔ 200



PREDILECTION

PROFILS:



ARMURES : Toutes les armures
ARMES : Toutes les armes de corps à corps

DON DE CLASSE



Survivaliste

Vos jets de Sauvegarde sont **facilités**.

POUVOIRS

Aucun sort ou pouvoir

VAGABOND 4 100

PREDILECTION

PROFILS:



ARMURES : Celles de son Mentor
ARMES : Celles de son Mentor

DON DE CLASSE



Apprendre en observant

Choisissez un Mentor.
Lorsque vous vous trouvez à moins de 2 cases de lui, ses actions sont **facilitées**.

POUVOIRS

Aucun sort ou pouvoir

ELEVE 3 150