

Caractéristiques

Force	Combat à mains nues, avec arme blanche, course, escalade...
Agilité	Esquive, saut, tir, crochetage, pickpocket, conduite (auto, moto, bateau, hélicoptère...) danse, dessin...
Intellect	observation, détection des pièges, pistage, persuasion, mémorisation, connaissances (histoire, biologie, mécanique, zoologie, alchimie, poisons, informatique...),
Ame	Magie, résistance à la magie, à la peur, santé mentale
Vigueur	Résistance à la fatigue, au poison, aux chutes...

Création du personnage

- Choisir **1 caractéristique à d4, 2 à d6 et 2 à d8.**
- **Parade = 1 + Agilité / 2**
- **Résistance = 1 + Vigueur / 2**
- **Pour les magiciens**
- **Points de magie = 10**
- **Nombre de sorts : "Ame"** sorts (4 pour Ame à d4, 6 pour d6...) de niveau 2. Les sorts de niveau 1 sont automatiquement connus.

Jet de dés

Difficulté de l'action	Seuil de réussite
Très facile	2 ou plus
Moyenne	4 ou plus
Difficile	6 ou plus
Très difficile	8 ou plus
Presque impossible	10 ou plus

- Lancer le dé correspondant à la caractéristique. Si le dé donne le résultat maximum, relancer.
Par exemple : si l'on obtient 8 sur le d8, on relance et on additionne au 8, et ce tant que l'on obtient 8.
- Une action est **réussie si le résultat du dé est égal ou supérieur** à la difficulté de l'action. Si l'on obtient des **réussites supplémentaires** l'action est améliorée.
Par exemple : si la difficulté de l'action est 4 et que l'on obtient 8 ou plus sur le dé, c'est une réussite supplémentaire, si l'on obtient 12 ou plus c'est deux réussites supplémentaires...

Difficulté	1 réussite suppl. à	2 réussites suppl. à	3 réussites suppl. à
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16
5	9	13	17
6	10	14	18
7	11	15	19
8	12	16	20
9	13	17	21
10	14	18	22

- Si l'on obtient **1**, c'est un **échec critique**.

Course

Les participants lancent leur jet de **Force**. Pour chaque réussite (4 ou plus) ils avancent d'une section. Chaque échec critique (1) fait reculer de 2 sections. Un échec normal (2 ou 3) ne donne aucun effet.

Expérience

Pour 5XP on peut :

- Augmenter une caractéristique d'un type de dé (exemple : passer de d6 à d8)
- Obtenir une nouvelle compétence spéciale pour les non magiciens (voir page 6)
- Apprendre un nouveau sort pour les magiciens (mais il faut d8 en Ame pour pouvoir prendre des sorts de niveau 3, et d10 pour apprendre les sorts de niveau 4)
- Obtenir 5 points de Magie supplémentaires pour les magiciens.

Combats

Initiative Jet d'Agilité (ou d20)

1. Pour toucher
 - **En mêlée (Jet de Force)** : touche si le résultat est égal ou supérieur à la **parade** de l'adversaire.
OU
Pour tirer (Jet d'Agilité) : touche si le résultat est égal ou supérieur à **4** (avec malus si la cible est partiellement cachée).
 - Si le jet de combat est réussi, **jet de dégâts** : inflige 1 blessure si le résultat est égal ou supérieur à la **résistance** de l'adversaire
Avec **1 blessure de plus par réussite supplémentaire**.

Combat

Note : avec une blessure, les personnages secondaires sont éliminés

2. Lorsqu'un personnage arrive à 6 blessures : faire un **jet de Vigueur**
 - En cas de réussite : il reste conscient et peut être déplacé avec précaution. Il ne peut pas combattre ni lancer de sort.
 - En cas d'échec il tombe dans le coma puis décède s'il n'est pas rapidement soigné.

Soins

1. Du repos et un jet d'**Intellect** soignent :
 - **1 blessure**
 - **1 blessure de plus par réussite supplémentaire**
2. Utilisation de **potion de soin** (toutes les blessures sont guéries)

Magie

- Chaque sort à un **coût** (voir table page 5).
- Un sort fonctionne si le **Jet d'Ame vaut 4 ou plus**
En cas d'échec les points de magie sont tout de même utilisés

Récupération totale des points de magie par le sommeil ou avec une potion de restauration

Monstres et pnjs

	Caractéristiques		Armes
Dragon	<ul style="list-style-type: none"> • Force d12 +2 • Agilité d6 (+2 en l'air) • Intellect d8 • Ame d8 • Vigueur d12 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 4 (5 en l'air) • Résistance 9 (écailles) , 7 pour le ventre • Blessures 10 	<ul style="list-style-type: none"> • Feu 3d6 • Queue Force+2 • Griffes Force+4 • Ailes (pour faire chuter)
Gobelin, squelette	<ul style="list-style-type: none"> • Force d4 • Agilité d6 • Intellect d6 • Ame d4 • Vigueur d6 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 4 • Résistance 4 • Blessures 3 	
Troll	<ul style="list-style-type: none"> • Force d12 • Agilité d4 • Intellect d4 • Ame d4 • Vigueur d12 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 3 • Résistance 7 • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Lance des rochers (2d6) • Coup de poing Force
zombie	<ul style="list-style-type: none"> • Force d8 • Agilité d4 • Intellect d4 • Ame d6 • Vigueur d6 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 3 • Résistance 4 • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Ongles force+1
Sphinx	<ul style="list-style-type: none"> • Force d12 • Agilité d10 • Intellect d12 • Ame d8 • Vigueur d8 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 6 • Résistance 6 (fourrure) • Blessures 8 	<ul style="list-style-type: none"> • Griffes Force+4 • Ailes (pour faire chuter)
Ours, Yéti	<ul style="list-style-type: none"> • Force d10 • Agilité d6 • Intellect d4 • Ame d4 • Vigueur d8 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 4 • Résistance 6 (fourrure) • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Griffes Force+2 • Crocs Force+1
Crocodile	<ul style="list-style-type: none"> • Force d10 • Agilité d6 (+2 dans eau) • Intellect d4 • Ame d4 • Vigueur d10 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 4 (5 dans l'eau) • Résistance 7 (écailles) • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Dents Force+1 • noyade
Araignée géante	<ul style="list-style-type: none"> • Force d8 • Agilité d12 • Intellect d4 • Ame d4 • Vigueur d6 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 7 • Résistance 4 • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • crochets Force+2 (avec poison sur 8 ou plus) • toile
Chien, loup	<ul style="list-style-type: none"> • Force d6 • Agilité d10 • Intellect d4 • Ame d6 • Vigueur d4 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 6 • Résistance 4 (fourrure) • Blessures 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Crocs Force+1
Voleur, malfrat	<ul style="list-style-type: none"> • Force d6 • Agilité d8 • Intellect d4 • Ame d6 • Vigueur d6 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 5 • Résistance 4 (+armure) • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Dague, gourdin... • arc

	Caractéristiques		Armes
Nécromant	<ul style="list-style-type: none"> • Force d4 • Agilité d6 • Intellect d8 • Ame d10 • Vigueur d4 	<ul style="list-style-type: none"> • Parade 4 • Résistance 3 • Blessures 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Sorts de combat • Bâton

Armes et armures

Les créatures rencontrées peuvent posséder des points de caractéristiques différents des joueurs.

Arme	Dégâts	Force minimum
Dague	Force +1	
Gourdin	Force +1	
Epée courte	Force +2	
Epée longue, à deux mains	Force +4	d8
Hache	Force +4	d8
Marteau de guerre	Force +2	d6
Grande masse	Force +3	d6
Epieu, lance	Force +2	

Arme	Dégâts	Portée en mètres (moyenne/difficile/très difficile)	Notes
Arc	2d6	30/50/100	
Arbalète	2d6+2	40/80/120	
Sarbacane	1d6+2	25/50/80	
Colt 1911	2d6	30/50/100	
Uzi 9mm	2d6	30/50/100	3 tirs successifs par round (sur une cible unique ou différentes cibles)
Fusil à pompe	-	25/50/100	+2 au jet d'Agilité dégâts en fonction de la distance: <ul style="list-style-type: none"> • 3d6 à 30m • 2d6 à 60m • 1d6 à 100m
Carabine	2d8	50/100/200	
M-16	2d8	50/100/200	3 tirs successifs par round (sur une cible unique ou différentes cibles)
AK-47	2d8+2	50/100/200	
M-60	2d8+2	60/125/250	

Armure	Protection (s'ajoute à la Résistance)	Force minimum	Protège
Armure de cuir	+1		Le torse et les bras
Armure de mailles	+2	d6	Le torse et les bras
Casque	+2		La tête
Armure complète	+4	d8	
En kevlar	+4		Le torse

Bouclier : ajoute +2 à la Parade

Les Sorts

Sort	Niveau / Coût	Effets	Par réussite supplémentaire	Echec critique
Etincelle	1/1	Une flammèche apparaît au bout du doigt		Un objet du magicien prend feu
Poil à gratter	1/1	La cible a une envie furieuse de se gratter	1 cible supplémentaire	Le magicien se gratte !
Lumière	2/2	Une sphère de lumière apparaît pour 1h	Dure 1 heure de plus	
Obscurité	2/2	Une sphère d'obscurité apparaît pour 1h	Dure 1 heure de plus	La zone d'obscurité est centrée sur le magicien
Projectile magique	2/2	1 blessure	1 blessure de plus	Le magicien prend 1 blessure
Soif de sang	2/2	La cible ajoute +2 aux jets de combat et de dégâts durant le reste du combat	+2 de plus	La cible a -4 pour le reste du combat
Soins magiques	2/2	Guérit 3 blessures	1 blessure de plus	Inflige 1 blessure
Sommeil	2/2	La cible s'endort	1 cible de plus	Le magicien s'endort
Chute de plume	2/2	La cible atterrit en douceur		
Aura de feu	2/2	Toute personne qui touche la cible prend 1 blessure	1 blessure de plus	Le magicien prend 1 blessure
Hâte	2/2	La cible peut faire 2 actions et se déplace 2 fois plus vite	1 action de plus et encore plus rapide	La cible n'agit qu'un tour sur deux et se déplace moins vite
Ralentissement	2/2	La cible n'agit qu'un tour sur deux	Agit un tour sur 3, puis sur 4...	La cible peut faire 2 actions par tour
Repousser les morts-vivants	2/2	Fait fuir 3 morts-vivants	3 de plus	Le magicien les attire
Toile d'araignée	2/2	La cible est immobilisée	1 cible de plus	Le magicien est immobilisé
Marche d'araignée	2/2	La cible peut marcher aux murs ou au plafond pendant 10mn	10mn de plus	La cible reste collée durant 10mn
Passer muraille	2/2	La cible peut traverser les murs durant 10mn	10mn de plus	La cible est prisonnière du mur durant 10mn
Bénédiction	2/2	Les pjs ont +2 à tous leurs jets	+2 de plus	-4 à tous leurs jets
Malédiction	2/2	Les ennemis -2 à tous leurs jets	-2 par réussite	+4 à tous leurs jets
Serviteur invisible	2/2	Il apparaît pour 1 jour	1 jour de plus	Le magicien se prend une grande claque : 1 blessure
Invisibilité	2/2	La cible devient invisible durant 10mn	10mn de plus	Le magicien devient immatériel et ne peut plus rien saisir
Or des fous	2/2	Des pièces d'or existent pendant 10mn	Plus de pièces ou 10mn de plus	Seul le magicien croit à l'illusion

Les Sorts

Sort	Niveau	Effets	Par réussite supplémentaire	Echec critique
Boule de feu	3/3	3 blessures dans une sphère de 3m	1 blessure suppl. ou 3m de plus	Le magicien se brûle la main (2 blessures)
Pétrification	3/3	La cible se transforme en statue pour 10mn	1 cible de plus ou 10mn de plus	Le magicien est pétrifié
Glace	3/3	Projettes des aiguilles de glace, 3 blessures dans un rayon de 3m	1 blessure suppl. ou 3m de plus	Le magicien a la main gelée (2 blessures)
Mur	3/3	Mur infranchissable durant 10mn	10mn de plus	Le mur se crée du mauvais côté
Téléportation	4/4	Le magicien se téléporte dans un endroit qu'il connaît	1 personne en plus	Le magicien arrive dans un endroit inconnu et éloigné
Vol	4/4	La cible peut voler durant 10mn	10mn de plus	La cible reste comme écrasée au sol durant 10 mn
Armageddon	4/4	5 blessures dans un rayon de 100m	2 blessures	Le magicien prend 5 blessures
Résurrection	4/4	La cible revient à la vie	1 cible de plus	Le magicien tombe dans le coma

Objets magiques

Apportent généralement des dés supplémentaires. Exemples :

- épée tueuse de dragon : **+4** pour toucher contre les dragons
- épée magique : ajoute **+2** pour toucher et **+2** au jet de dégâts
- robe de protection contre le feu : élimine **d6** blessures dues au feu en fonction de sa qualité
- cape d'invisibilité, anneau d'invisibilité
- corne d'abondance : fournit toujours de quoi manger
- anneau d'intelligence : ajoute **+4** aux jets d'Intellect

Compétences spéciales (Réservées aux personnages n'utilisant pas la magie)

- **berseker** : ajoute **+2** au jet de combat et **+2** aux dégâts. Il doit ensuite réussir un jet d'Intellect sous peine d'attaquer ses compagnons.
- **Se fondre dans l'ombre** : ajoute **+4** pour se déplacer discrètement dans la nuit
- **Tireur d'élite** : ajoute **+2** au jet d'Agilité pour tirer et **+2** aux dégâts.
- **Double attaque** : le guerrier a deux armes et fait donc deux attaques ou deux tirs par round
- **Ambidextre** : pas de malus pour utiliser la main gauche
- **Agile** : **+2** en parade
- **Courageux** : **+4** au jet d'Ame pour résister à la peur
- **Voleur** : **+2** en crochetage, pickpocket, discrétion et détection des pièges
- **Erudit** : le personnage a fait des études, **+2** en connaissances
- **Santé de fer** : **+4** aux jets de soins le concernant
- **Séduisant** : **+2** aux jets d'Intellect pour persuader, marchander, séduire
- **Sixième sens** : **+2** aux jets d'Intellect pour percevoir une attaque surprise, un danger
- **Chasseur de monstre** : **+2** au jet de combat et **+2** aux dégâts sur les monstres et grosses créatures
- **Ranger** : **+2** pour pister, **+2** en discrétion dans la nature
- **Soigneur** : **+2** en jet d'Intellect pour soigner et **+2** en connaissances (poisons, biologie, zoologie)
- **Serviteur de dieu** : **+2** aux jets contre les forces du mal (squelettes, zombies, goules...)