MON NOM _____

MON PEUPLE _____

Gnome, Humain, Ogre, Sidhe

MA CLASSE _____

Capelan, Chapardeur, Chevalier, Sorcelier, Veneur

Pour accomplir une action, je lance 3d6 + caractéristique contre une difficulté.
12 est un jet malaisé ; 15 un jet difficile ; 18 un jet très dur.

## FORCE

Attaque et dégâts au corps à corps
Actions physiques en puissance

Max PV –5 par blessure
**Blessures** ( )

## POINTS DE VIE

5 PV + 5 par rang de Constitution

## DEXTÉRITÉ

Attaque et dégâts à distance
Actions physiques en souplesse et en précision

## CONSTITUTION

Vigueur et résistance

## INTELLIGENCE

Érudition, astuce et mémoire

## POINTS DE MAGIE

1 point de magie par rang d'Intelligence

## SAGESSE

Perception, intuition, vigilance

## CHARISME

Actions sociales et présence

## POINTS DE CHANCE

1 point de chance par rang de Charisme

## DÉFENSE

7 + Sagesse + Protection + bouclier

## XP

Je gagne 100 XP à chaque repos long.
Je gagne des points de trésor en aventure.

Pour 100 XP :
- J'achète un rang de caractéristique (max R+4)
- J'achète une nouvelle capacité
- J'achète une nouvelle compétence

**Les points de trésor**
1 – je gagne 10 XP
1 – je redonne une utilisation à mon sac
2 – je regagne un point de chance
3 – je trouve un objet magique temporaire
6 – je trouve des informations très importantes
12 – je trouve un objet magique majeur

## COMPÉTENCES ET CAPACITÉS

Si je possède une compétence, j'ajoute +4 à tous les jets concernés.

## MON INVENTAIRE

### MES ARMES

Bouclier ○ — Une arme lourde donne +3 aux dégâts, mais vous n'avez pas de bouclier

### MON SAC ET MON ARMURE

Choisissez une combisaison de sac et d'armure

○○○○○◇ Sac de voyageur + Armure de cuir (défense +1)
○○○○◇ Sac d'aventurier + Cotte de maille (défense +2)
○◇ Sac de soldat + Broigne renforcée (défense +3)

C'est le nombre de fois par aventure où je peux faire appel au contenu de mon sac.

*Et à l'intérieur de mon sac et de mes poches ?*

## PROUESSES ET RISQUES

Je choisis à chaque action.
un risque opposé à la prouesse choisie est ignoré.

| | | |
|---|---|---|
| Coup violent (dégâts +1d6) | 1 | Coup dévié (dégâts sans dés) |
| Coup précis (attaque +2) | 2 | Gêne (attaque –2 ou –1 magie) |
| Cascade (attaque + manœuvre) | 3 | Maladresse (si action ratée) |
| Prudence (défense +1) | 4 | En danger (défense –1) |
| Vivacité (initiative +1d6) | 5 | Temporisation (initiative –1d6) |
| Tactique (+2 à un allié) | 6 | Aucun (pas de risque) |

## COMBAT

**Initiative** : 3d6 + INT
+1 action si supérieure à 20.
**Action et manœuvre** : l'action permet d'effectuer un jet ; la manoeuvre permet de se déplacer ou de préparer l'action (+1 au jet).
**Attaque** : 3d6 + DEX (distance) ou FOR (corps à corps) contre défense.
**Dégâts** : dé de couleur explosif + DEX ou FOR + bonus de l'arme. Si un adversaire tombe, reportez les dégâts restants sur une autre cible appropriée.

## CHANCE

Pour un point de chance :
- Je relance un jet raté.
- J'annule une attaque.
- Je récupère 5 points de vie.
- J'élimine un point de blessure.
- Je récupère tous mes points de magie.
- J'invente un élément de l'histoire.
- J'utilise une capacité que j'ai déjà activée.

Je récupère un point de chance quand :
- J'ai une super idée.
- J'accomplis une action héroïque et altruiste.
- J'obtiens un triple-6 ou un triple-1.
- Je dépense 2 points de trésor.
- Le meneur est gentil.

## DANS LE SAC

Mon sac me permet, une à cinq fois par aventure, d'en tirer des objets intéressants.
- Des outils adaptés à une tâche précise, qui me donnent un bonus de +1 à un jet hors combat.
- Un peu d'argent pour acheter des choses à un marchand, payer une amende, corrompre un garde ou un fonctionnaire, etc.
- Une fiole de soin rouge qui me permet de récupérer immédiatement 1d6 + CON PV.
- Un petit cadeau un peu précieux à faire à un figurant ou à un monstre avec qui je parlemente, histoire d'améliorer les relations.
- Un bouquin ou un rouleau de parchemin avec des informations importantes pour la suite de l'aventure.
- Une pierre à aiguiser et une huile spéciale qui me donnent un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts durant tout le prochain combat.

## REPOS

De la manière de se reposer, de se soigner et de faire le plein de ressources.

- **Repos court** : correspond à une bonne nuit de sommeil ou à quelques heures de repos et de calme. Je récupère tous mes points de vie et de magie.
- **Repos long** : correspond à une pause marquée dans les aventures. Durant un repos long, je récupère tous mes points de chance et j'efface 1d6 blessures. Je gagne aussi 100 XP et je dois dépenser tous les points de trésor accumulés, sous peine de les perdre. Mais mes ennemis et adversaires agissent pendant que je me repose !

### LE CLIMAT

| 1d6 | Printemps | Été |
|---|---|---|
| 1 | Averses locales | Beau temps |
| 2 | Beau temps | Beau temps nuageux |
| 3 | Beau temps nuageux | Beau temps venteux |
| 4 | Éclaircies et vent | Caniculaire |
| 5 | Nuages et vent | Grand beau temps |
| 6 | Pluies fines | Lourd et orageux |

| 1d6 | Automne | Hiver |
|---|---|---|
| 1 | Beau temps sec | Brouillards épais |
| 2 | Éclaircies et vent | Froid intense et ciel clair |
| 3 | Gelées | Gelées |
| 4 | Pluies et vent | Neige |
| 5 | Pluies froides | Pluie et vent |
| 6 | Vents violents | Pluies froides |

### INTERPRÉTER LES DOUBLES

| Double | Gravité de l'évènement |
|---|---|
| Double-1 ou double-2 | **Péripétie** – la chose est plus amusante que grave, même si elle peut faire perdre un peu de temps sur le temps de voyage ou si elle entraine des rencontres étranges. |
| Double-3 ou double-4 | **Péril** – la chose est dangereuse, mais il est encore possible de l'éviter avec un peu de vigilance et d'anticipation. |
| Double-5 ou double-6 | **Danger** – la chose est terriblement dangereuse et immédiate. |

## VOYAGES

Les règles pour entreprendre courts et longs déplacements à travers le monde.

- Je parcours 30 kilomètres par jour de marche, pas beaucoup plus à cheval si je ne veux pas le tuer sous moi et beaucoup moins en chariot.
- C'est la distance au sol. Sur une carte, à vol d'oiseau, cela varie – 30 kilomètres sur un terrain peu accidenté, 20 sur un terrain accidenté et 10 sur un terrain très accidenté.
- Chaque matin, moi ou l'un de mes compagnons effectuons un jet de Sagesse, avec la compétence *Trouver son chemin* si c'est possible (et un petit bonus si le groupe a des informations pertinentes, une carte ou s'il a déjà arpenté la route). Sur 21 ou plus, le groupe progresse normalement ; sur 12 ou plus, enlevez 2d6 kilomètres à la distance à pied ; sur un résultat inférieur, le groupe perd une journée de route à cause d'une erreur d'orientation, du climat ou de détours imprévus.
- Chaque jour de voyage, le groupe lance plusieurs d6 en fonction du type de terrain emprunté. Si on obtient des doubles, il se passe quelque chose – c'est la hauteur du double qui indique la gravité de l'évènement.
- Il suffit alors de tirer dans la table d'évènement, puis d'indiquer au meneur ce qui se passe. Il reprend la main quand il doit prononcer la fameuse phrase *'Que faites vous ?'* et vous résolvez la situation avant de poursuivre votre route.

### LES D6 D'ÉVÈNEMENTS

| Type de terrain traversé | Jet |
|---|---|
| Gran'route | 2d6 |
| Zone rurale | 3d6 |
| Zone frontalière | 4d6 |
| Zone sauvage | 5d6 |
| Zone périlleuse | 6d6 |
| Zone enténébrée | 7d6 |

### LES ÉVÈNEMENTS

| 1d6 | 1d6 | Évènement |
|---|---|---|
| 1-3 | 1 | Embuscade soudaine |
| | 2 | Évènements locaux |
| | 3 | Intendance compliquée |
| | 4 | Négociation délicates |
| | 5 | Obstacle casse-tête |
| | 6 | Perte douloureuse |
| 4-6 | 1 | Quiproquo embarrassant |
| | 2 | Rencontre inopinée |
| | 3 | Retard considérable |
| | 4 | Spectacle surprenant |
| | 5 | Terrain difficile |
| | 6 | Trouvaille étrange |