

PREMIER PARCHEMIN DU MENEUR DE JEU

Difficultés, p.30

Action	Modificateur	Portée
Simple	+1	-
Moyenne	0	Proche
Malaisée	-1	Moyenne
Difficile	-2	Longue
Ardue	-3	Lointaine
Improbable	-4	Extrême

Combat, p.30

Initiative Agilité par ordre décroissant ; en cas d'égalité, on regarde l'aptitude de combat puis une carrière.

Attaque (Agilité + aptitude de combat) - défense de la cible.

Esquive Pas d'attaque ce tour ; +2 en défense contre toutes les attaques.

Parade Pas d'attaque ce tour ; jet d'Agilité + Mêlée - aptitude de combat de l'adversaire pour parer le coup.

La mécanique, p.29

- ◆ Lancez 2d6
- ◆ Ajoutez l'attribut pertinent
- ◆ Ajoutez le rang de l'aptitude de combat adéquate (en cas d'affrontement)
- ◆ Ajoutez le rang de la carrière adéquate (s'il ne s'agit pas d'un combat)
- ◆ Ajoutez ou retranchez des modificateurs s'il y a lieu.
- ◆ Si le résultat est égal ou supérieur à 9, le personnage réussit ; dans le cas contraire, il échoue.
- ◆ Un 12 naturel (i.e. double-six) est toujours un succès.
- ◆ Un 2 naturel (i.e. double-un) est toujours un échec.
- ◆ Un succès héroïque est obtenu sur un 12 naturel ou l'usage d'un point d'héroïsme. Le héros élimine (dégâts) anonymes ou ajoute +1d6 aux dégâts contre un adversaire de stature.
- ◆ Un succès légendaire est obtenu sur un 12 naturel ET la dépense d'un point d'héroïsme. Lancez deux fois les dégâts pour éliminer les sbires ou ajoutez +2d6 aux dégâts contre un gros méchant.

La vitalité et les soins, p.13

Etat de santé

0 points de vitalité	Inconscient
Moins de 0 points	Mourant, perte d'un PV par tour
-6 points ou moins	Mort. Retirez un personnage.

Récupération

Après le combat	10 minutes de repos restaurent la moitié des points de vie perdus.
Soins	Ajoutez les rangs d'un soigneur au total ci-dessus ou un point pour une carrière paramédicale.
Récupération naturelle	Un point par nuit de repos, +1 si un soigneur réussit un jet de carrière.

Tableau des armures, p.42

Armure	Protection	Notes
Baudrier	1	-
Bracelets, Bottes	1	-
Bikini en maille	1	Joli !
Heaume	2	-1 en perception
Gantelets	1	-1 en manipulation
Jambières	1	-
Casque	1	-
Veste de Cuir	2	-1 en Agilité
Chemise de mailles	3	-1 en Agilité
Cuirasse	4	-2 en Agilité
Bouclier (grand)	2	-
Bouclier (petit)	1	-

Défense maximum

Armure	Défense maximum
3	3
5	2
7	1
9	0

Points d'expérience, p.34

Augmenter un attribut, une carrière, une aptitude de combat	nouveau niveau
Acheter une carrière au niveau 0	1
Acheter un nouveau trait	2 ou 3
Retirer un défaut	2

Tableau des armes, p.40

Armes	Dégâts	Grandes	Notes
Arbalète	d6+1	d6+3	Recharger : 2 rounds, portée 25m
Arc	d6	d6+2	Portée 20m
Bâton	d6-1	d6+1	Arme à deux mains
Dague	d3	-	Peut être lancée, portée 3m
Épée	d6	d6+2	Un choix toujours populaire
Fléau	d6+1	d6+3	-1 en Mêlée
Fronde	d3	d6-1	Portée 10m
Gourdin	d6-1	d6+1	Peut être lancé, portée 3m
Hache	d6	d6+2	Peut être lancée, portée 3m
Lance	d6	d6+2	Peut être lancé, portée 6m
Mains nues	d2	-	d3 avec des gantelets
Masse d'armes	d6	d6+2	Peut être lancée, portée 3m (-1 en Tir)

Points d'héroïsme, p.32

Coup de pouce	Apporter un nouvel élément à la narration (objet, coïncidence, ...)
Intervention divine	Relancer les dés
Succès héroïque	Changer un succès en succès héroïque
Succès légendaire	Changer un double-6 en succès légendaire
Défier la mort	Revenir à 0 points de vitalité

SECOND PARCHEMIN DU MENEUR DE JEU

Personnages-joueurs

Nom				
Vigueur	[]	[]	[]	[]
Agilité	[]	[]	[]	[]
Esprit	[]	[]	[]	[]
Aura	[]	[]	[]	[]
Bagarre	[]	[]	[]	[]
Mêlée	[]	[]	[]	[]
Tir	[]	[]	[]	[]
Défense	[]	[]	[]	[]
Carrières	•	•	•	•
	•	•	•	•
	•	•	•	•
	•	•	•	•
Traits	•	•	•	•
	•	•	•	•
	•	•	•	•

PNJ			
Nom			
VIG	[]	BAG	[]
AGI	[]	MEL	[]
ESP	[]	TIR	[]
AUR	[]	DEF	[]
Prot.	[]	Dgts	[]
Vit.	[]	Pou.	[]
Notes			

PNJ			
Nom			
VIG	[]	BAG	[]
AGI	[]	MEL	[]
ESP	[]	TIR	[]
AUR	[]	DEF	[]
Prot.	[]	Dgts	[]
Vit.	[]	Pou.	[]
Notes			

PNJ			
Nom			
VIG	[]	BAG	[]
AGI	[]	MEL	[]
ESP	[]	TIR	[]
AUR	[]	DEF	[]
Prot.	[]	Dgts	[]
Vit.	[]	Pou.	[]
Notes			

Taille des monstres

Taille	Dégâts	Vitalité	Exemple
Minuscule	1	1	Veuve noire
Très petite	d2	2	Colibri
Petite	d3	5	Rat géant
Moyenne	d6-1	10	Yorth
Grande	d6	20	Lion
Très grande	d6+2	30	Deodarg
Énorme	2d6-1	40	Banth
Massif	2d6	50	Tyrannosaure
Colossal	2d6+2	60	Serpent dragon des rivières
Gigantesque	3d6	70	Serpent de mer
Immense	3d6+2	85	Xolth
Monstrueuse	4d6	100	Poulpe géant

Sorcellerie et prêtreise

Tours de magie

Exemple : purifier de l'eau, créer de la lumière, une illusion sonore ou visuelle

Coût : 1 ou 2 **Coût minimum :** 1
Difficulté : Automatique ou +1

Prêtres et druides

Ils peuvent lancer un nombre de sorts égal à leur rang dans leur carrière +1. Ils doivent ensuite retourner dans leur temple et accomplir les rites propres à leur religion. Leurs sorts ne coûtent pas de points de pouvoir et ne nécessitent aucun requis.

Domaine : si le sort lancé appartient au domaine de la divinité, le prêtre ou le druide lance 3d au lieu de 2 (et il garde les deux meilleurs).

Sorts de premier cercle

Exemple : briser une porte, lévitation, éclair d'énergie (1d6 points de dégâts)

Coût : 5 **Coût minimum :** 2
Difficulté : -1 ou 0 **Requis :** -1

Requis (au minimum un requis)

- Un **objet spécifique**, simple à trouver
- La **cible** du sort doit être visible
- Un **temps d'incantation** de 1d6x30 minutes
- Un **objet appartenant à la cible**
- Des **connaissances** nécessitant des recherches
- Une **technique** (gestuelle, chant...)
- Une **heure précise** de la journée
- Une **toilette rituelle** (épilation totale)
- Une **blessure** causant la perte de 1d3 points de vitalité au moment où le sort est lancé

Récupération des points de pouvoir :

4 points à midi ou minuit chaque jour

Sorts de deuxième cercle

Exemple : briser une muraille, un bâtiment, réduire un guerrier à l'impuissance

Coût : 10 **Coût minimum :** 6
Difficulté : -2 ou -3 **Requis :** -1

Requis (au minimum un requis)

- Un **objet rare** difficile à obtenir
- Des **ingrédients rares** nécessitant une expédition de 1d6 semaines ou une bourse d'or (un point d'expérience)
- Un **tatouage** lié au sort
- Un **temps d'incantation** de 2d6 heures
- Le **sacrifice rituel** d'un animal
- Une phase spécifique du **cycle lunaire**
- Un **jeûn strict** de 2d6 jours
- Une **blessure** causant la perte de 1d6+1 points de vitalité au moment où le sort est lancé

Récupération des points de pouvoir :

4 points à chaque nouvelle ou pleine lune

Sort de troisième cercle

Exemple : anéantir une cité, irroquer la tempête du siècle

Coût : 15 **Coût minimum :** 11
Difficulté : -4 **Requis :** -1

Requis (au minimum un requis)

- Un **objet unique**, ancien, convoité
- Des **scarifications** ou une mutilation
- Le **sacrifice rituel** d'un être doué de conscience
- Les **astres** doivent être propices !
- Un **lieu de pouvoir** (éloigné ou protégé)
- Le sorcier se **transforme en créature démoniaque**
- Une **blessure** causant la perte de 2d6+1 points de sang au moment où le sort est lancé

Récupération des points de pouvoir :

4 points à chaque nouvelle ou pleine lune. Un point de pouvoir ou un point d'attribut est définitivement perdu par le sorcier.

Alchimie

Difficulté	Commune 0
# réalisable	un par rang (cinq max)
Potions	Sommifère, acide, poison, baumes...
Objets	Armes, armures, pièges, outils
Créations	-
Effets (dés)	d3

Peu commune -2
un par deux rangs (deux max)
Sommeil instantané, force améliorée...
Prothèses rudimentaires, armes déguisées...
Armure plus légère, instruments parfaits...
d6

Rare -3
un par quatre rang (un max)
philtre d'amour, guérir la peste, transformation...
Machines volantes, armes incassables...
Golems, animaux hybrides...
2d6

Unique -4
un par huit rangs (un toutes les deux aventures)
Immortalité, régénération...
Transfert d'esprit...
Clones, nouvelle forme de vie...
3d6

Tous ces objets ne peuvent être créés qu'entre deux aventures