
ASTRENOR
LIVRE DE RÈGLES
PROJECT GAMES
CHARACTER SHEET ONLINE

Règles du jeu
Astrenor Jeu de rôle

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Jean Kerhoas

Astrenor est un jeu de rôle de genre « Médiéval Fantastique », développé par la société Broject Games, éditrice du site Character Sheet Online. Dans ce jeu, les joueurs incarnent de jeunes aventuriers en quête de gloire, amenés à vivre des aventures aussi loufoques qu'intrigantes. Ils devront partir à la rencontre des différentes civilisations de ce monde afin de dénicher la vérité et prendre des décisions qui auront à jamais un impact sur leur histoire et celle d'Astrenor.

Le jeu propose à la fois des règles simples favorisant la narration et un système de combat tactique, qui plaira aussi bien aux joueurs de jeu de rôle débutants qu'aux amateurs de jeux de société.

Les fiches d'Astrenor ont été conçues et optimisées pour être utilisées sur le site charactersheetonline.com (aussi appelé CSO). Cependant l'utilisation de cette plateforme n'est pas obligatoire pour jouer une partie d'Astrenor.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle, plus souvent abrégé JDR, est un jeu de société dans lequel les participants conçoivent ensemble une fiction narrative par l'interprétation de personnages dans le cadre des contraintes de jeu qu'ils s'imposent.

Pour jouer à notre jeu de rôle, vous aurez besoin d'un meneur de jeu appelé Maître du Jeu (MJ) et d'un groupe de joueurs (2 à 4 conseillés).

Le Maître du Jeu est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Il est chargé de décrire les situations qui s'imposent aux joueurs, jouer le rôle des autres personnages et prendre les décisions sur les conséquences des actions, le tout dans le respect des règles définies par le jeu.

Chaque joueur incarne un personnage qui évolue dans l'univers dépeint par le Maître du Jeu. Il dispose pour ce faire d'une fiche personnage contenant des informations sur la personnalité, l'histoire, les capacités et les possessions du personnage qu'il va incarner. Les joueurs sont libres de leurs choix et de leurs actions, sous réserve que celles-ci soient possibles pour leur personnage. Ils doivent œuvrer ensemble pour accomplir des quêtes et affronter les défis qui les attendent.

L'univers d'Astrenor

L'histoire de nos aventuriers se déroule dans un univers médiéval imprégné de magie, nommé Astrenor. Sciences et technologies commencent à émerger et à se mêler à la magie, révolutionnant peu à peu le quotidien de ses habitants. À l'origine, Astrenor était peuplé par quatre grandes espèces bien distinctes : les Humains, les Elfes, les Nains et les Orcs. Aujourd'hui, ces différents peuples vivent en harmonie précaire au sein de sociétés plus ou moins cosmopolites, où le métissage est très présent. Ces nouvelles nations, aux frontières sans cesse redéfinies, sont dispersées sur trois vastes continents : Rautha, Asgure et Tolan.



Rautha est un continent aux paysages variés, avec une faune et une flore riches et de grandes terres cultivables. Longtemps en guerre, les nations de Rautha sont aujourd'hui unifiées grâce à l'alliance des Trois Royaumes, qui a vu le jour dans le but de faire face à la menace d'Asgure.

Ce continent est composé de la république de Rautha, du royaume des Humains, Irdian, du royaume des Elfes, Epheria, du royaume des Nains, Drukh, et du duché de Velugian, un territoire occupé militairement par les forces alliées.

La république de Rautha est le centre névralgique du continent. Elle est gouvernée par le président Panorius, un homme bon et érudit qui a su attirer la sympathie des habitants grâce à sa politique économique ayant permis le développement technologique et scientifique d'une partie du continent.

Asgure est un territoire majoritairement désertique et rocheux où les cultures peinent à pousser. Les habitants vivent principalement de la pêche et de l'exploitation des mines de charbon et de fer. Les ressources du continent étant très

limitées, les troupes d'Asgure cherchent depuis des années à se faire une place sur le continent de Rautha, mais sans grand succès. Depuis la dernière défaite contre les forces alliées de Rautha, la majorité des habitants d'Asgure vit dans une grande pauvreté pendant qu'une infime partie profite des rares ressources du continent.

Ce continent est composé de l'empire de Korimdor, de la théocratie d'Elrig, désignée comme la terre sainte du culte du feu, de Quaz, une zone extrêmement pauvre où règne l'anarchie, et de Dezolation, un ancien champ de bataille devenu aujourd'hui le lieu de formation des guerriers d'Asgure.

L'empire de Korimdor est la plus grande puissance d'Asgure. Il est dirigé par le seigneur et empereur Kerozen, un elfe sanguinaire respecté par ses disciples et craint par ses ennemis. Ce dirigeant est par ailleurs le gagnant du dernier *Tournoi des Rois* : un événement qui a lieu tous les dix ans dans lequel s'affrontent tous les prétendants au trône d'Asgure.

Tolan est une terre sainte protégée par un champ de force magique dont il est strictement interdit d'approcher. Cette île serait dirigée par un certain Xeenox, dont on dit qu'il serait le descendant d'une ancienne divinité draconique. La simple évocation de son nom suffit à terroriser les plus grands monarques de ce monde.

Concernant l'aspect géopolitique, Rautha et Asgure entretiennent des relations très conflictuelles, tant leurs idéologies et leurs modes de vie les opposent. Leurs territoires et leurs habitants sont marqués par des siècles de conflits, qu'ils soient visibles sur les champs de bataille de Dezolation ou invisibles dans la rancœur tenace qui anime ces peuples.

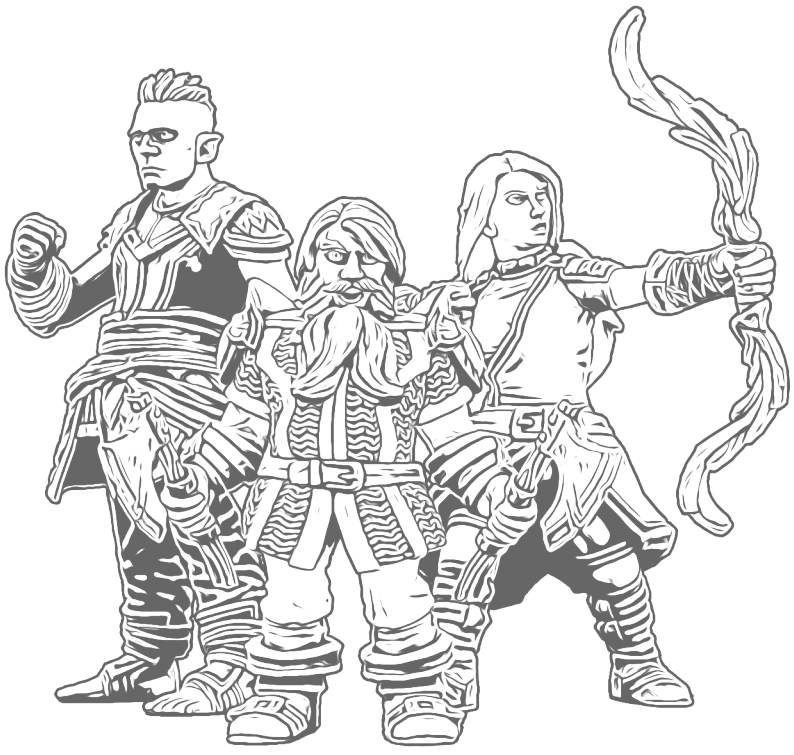
De l'autre côté de l'océan, Tolan, qui profite de son aura sacrée, semble prospérer dans l'ombre, si l'on en croit les rumeurs qui circulent de taverne en taverne.

Si d'apparence les tensions entre Rautha et Asgure se sont calmées, la menace d'une nouvelle guerre semble planer sur Astrenor.

Poursuivez votre découverte du monde d'Astrenor en consultant la carte interactive disponible sur le site www.astrenor.com

Les personnages

Dans Astrenor, les joueurs incarnent de jeunes aventuriers à peine formés, provenant des quatre coins du continent de Rautha. Leurs aventures les amèneront à voyager ensemble à travers le monde et à faire la rencontre des différents peuples d'Astrenor. Durant leur voyage, ils seront amenés à prendre part à certains conflits, les mettant face à des dilemmes éthiques et moraux qui pourraient bien impacter l'univers d'Astrenor.



Prérequis

Avant de commencer votre campagne, le Maître du Jeu ainsi que les joueurs devront prendre connaissance de l'ensemble des règles et des informations contenues dans ce document, afin de pouvoir jouer vos parties dans les meilleures conditions.

Nous vous recommandons d'utiliser notre site charactersheetonline.com pour créer votre campagne et vos fiches personnage. Pour cela, le Maître du Jeu doit s'inscrire sur notre site, se connecter à son compte et créer sa première campagne en sélectionnant le jeu de rôle "Astrenor" parmi ceux proposés. Une fois dans la campagne, le Maître du Jeu est libre de créer les fiches pour ses joueurs ou de les laisser éditer leurs propres fiches, en partageant le lien de celles-ci.

Lors du lancement de votre première campagne, un tutoriel devrait se lancer. Nous vous conseillons de le suivre attentivement.

Matériel

Pour jouer à Astrenor vous devrez disposer de plusieurs dés, dont au minimum :

- Un dé à 4 faces (D4)
- Un dé à 6 faces (D6)
- Un dé à 8 faces (D8)
- Un dé à 10 faces (D10)
- Un dé à 12 faces (D12)
- Un dé à 20 faces (D20)

Si vous utilisez le site charactersheetonline.com, vous pouvez simuler des lancers de dés grâce au bouton situé en bas à droite de votre écran, lorsque vous êtes dans une campagne ou sur une fiche personnage.

Chaque joueur devra disposer d'une fiche personnage à compléter en respectant le processus de création de personnage, décrit ci-après.

Les fiches personnage d'Astrenor ainsi que tous les documents de jeu sont disponibles gratuitement sur le site www.astrenor.com

Créez votre personnage de A à Z en téléchargeant la fiche de personnage vierge ou utilisez directement une fiche de personnage pré-tiré.

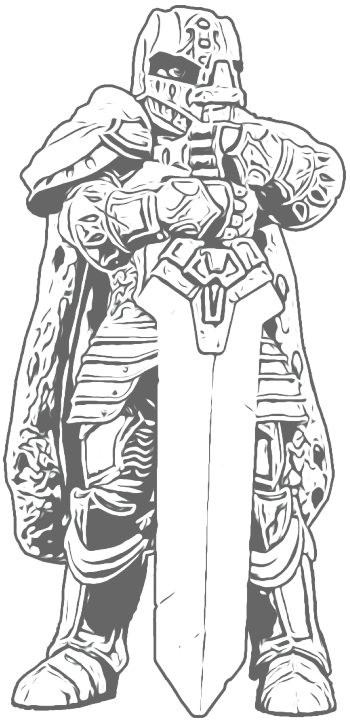


Création de personnages

Comme dans tous les jeux de rôle et avant de commencer une partie d'Astrenor, le joueur doit posséder une fiche personnage. Il l'aura dûment complétée avec l'aide du Maître du Jeu, en fonction du personnage qu'il souhaite incarner. On appelle plus généralement ces personnages des "PJ" pour "Personnage Joueur", en opposition aux "PNJ" ou "Personnage Non-Joueur", qui sont joués par le Maître du Jeu.

Pour ajouter une fiche dans votre campagne CSO, il vous suffit de cliquer sur "Nouveau personnage" pour ajouter une fiche vierge ou "Personnage pré-tiré" pour ajouter une fiche déjà complétée.

Les fiches personnage d'Astrenor sont composées de plusieurs éléments détaillés ci-après. Prenez connaissance de l'ensemble de ces éléments afin de créer votre personnage.



Expérience et niveaux

Tout nouvel aventurier débute au niveau 1. Ce niveau pourra ensuite évoluer au fil de ses aventures grâce aux points d'expérience (EXP) distribués à la fin de chaque scénario.

Les paliers pour passer d'un niveau à l'autre sont les suivants :

Expérience requise	Niveau	Expérience requise	Niveau
0	1	5500	11
100	2	6600	12
300	3	7800	13
600	4	9100	14
1000	5	10500	15
1500	6	12000	16
2100	7	13600	17
2800	8	15300	18
3600	9	17100	19
4500	10	19000	20

Les points d'expérience sont conservés lors des changements de niveau.

Pour modifier votre niveau ou vos points d'expérience sur une fiche CSO, il vous suffit de cliquer directement sur le niveau d'un personnage situé tout en haut à gauche de sa fiche.

Lorsqu'un personnage monte de niveau, celui-ci gagne différents bonus décrits dans la rubrique "Fin de partie" du livre de règles.

La santé et l'énergie

Les points de santé (PS) et d'énergie (PE) déterminent la vigueur d'un personnage.

Les points de santé et d'énergie sont représentés par 2 jauges, une en rouge pour la santé et une en bleu pour l'énergie. Elles sont visibles sur le premier onglet des fiches personnage du site CSO.

Chaque nouveau personnage incarné par un joueur possède initialement 15 points de santé et 10 points d'énergie. On appliquera aux points de santé un bonus ou un malus équivalent à la Constitution du personnage.

Exemple : Un PJ avec -2 en Constitution aura 13 (15-2) PS au niveau 1.

Les points de santé (PS) correspondent à l'état de forme physique d'un personnage. Ils sont généralement dépensés durant les affrontements, lorsqu'un personnage subit une attaque. Ils peuvent être récupérés après un soin ou un repos. S'ils descendent à 0, le personnage tombe inconscient et ne peut plus effectuer d'action tant qu'il n'est pas soigné. Une fois dans le coma, les points de santé peuvent atteindre des valeurs négatives. S'ils atteignent l'équivalent de leur valeur maximum en négatif, le personnage meurt définitivement (-15 pour un personnage de niveau 1 avec 0 en Constitution).

Type de repos	**Soin**
Repos de bonne qualité : Nuit à l'auberge	+7 PS
Repos de qualité moyenne : Nuit dans une tente	+5 PS
Repos court ou de mauvaise qualité : Sieste à l'auberge ou nuit sur un banc	+2 PS

Les points d'énergie (PE) représentent la capacité d'un personnage à accomplir des actions hors du commun. Ils sont généralement consommés durant les affrontements, lorsqu'un personnage utilise un de ses coups spéciaux. Ils peuvent être récupérés grâce à des potions ou un bon repas. Contrairement à la santé, l'énergie ne peut pas atteindre de valeur négative.

Les caractéristiques

Les caractéristiques représentent l'aptitude d'un personnage dans un domaine. Celles-ci peuvent aller de -5 à 10, 0 étant la moyenne humaine normale.

Les caractéristiques sont visibles sur le premier onglet des fiches personnage, juste en dessous des jauges de santé et d'énergie.

Chaque nouveau personnage de niveau 1 peut choisir de faire varier ses caractéristiques de -3 à +3, tant que la somme de l'ensemble de celles-ci ne dépasse pas 0.

Pour vous aider à faire votre choix, voici un descriptif de chacune de ces caractéristiques.

Force (FOR) : Très utile pour réaliser des actions physiques. Elle peut être demandée pour réussir à enfoncer une porte, soulever un rocher ou gagner un bras de fer. En combat, elle est utilisée pour le maniement des épées, haches, marteaux et hallebardes, ainsi que pour certaines compétences de mêlée.

Dextérité (DEX) : Permet de se mouvoir rapidement, de façon discrète, et d'effectuer des gestes précis. Elle peut être demandée pour réussir une filature, un saut au-dessus d'un obstacle ou un crochetage. En combat, elle est utile pour le maniement des dagues et des arcs, esquiver les attaques et pour les compétences furtives ou acrobatiques.

Intelligence (INT) : Indispensable pour l'utilisation de la magie et pour comprendre son environnement. Elle peut être demandée pour réussir à lire une carte, déchiffrer une langue ancienne ou effectuer les premiers soins. En combat, elle est utile pour le maniement des baguettes et des sceptres comme pour les compétences faisant appel à la magie.

Constitution (CON) : Définit la robustesse d'un personnage et sa résistance face aux blessures, aux maladies et à la fatigue. Elle peut être demandée pour savoir si un personnage peut porter une armure lourde ou s'il tient l'alcool. Lorsqu'un

personnage gagne un point de Constitution, il gagne aussi 1 point de santé max (et par extension -1 de santé min).

Perception (PER) : Primordiale pour percevoir les choses et anticiper les dangers. Elle peut être demandée pour réussir à entendre une discussion au loin ou trouver un objet caché.

Charisme (CHA) : Représente la prestance et l'aura d'un personnage. Elle peut être demandée pour réussir à convaincre ou séduire quelqu'un.

Durant la partie, un jet de caractéristique peut être demandé par le Maître du Jeu. Ce jet va permettre de déterminer si une action dite "complexe" est réussie ou non. On parle d'action complexe lorsque celle-ci nécessite un effort particulier pour le personnage, ou une part de chance. Pour ce type d'action, le Maître du Jeu annonce quelle caractéristique est la plus pertinente pour la tâche à accomplir, puis sa difficulté. La difficulté détermine le résultat attendu au jet de caractéristique.

Difficulté	**Minimum attendu**
Facile	5
Moyenne (Par défaut)	10
Difficile	15
Très difficile	20

Pour résoudre un jet de caractéristique, le joueur concerné lance un dé 20, puis ajoute le score de la caractéristique sollicitée au résultat obtenu. Si ce total est égal ou supérieur au résultat attendu par la difficulté, le jet est un succès. Sinon, c'est un échec.

Il existe cependant deux subtilités. Si le résultat du dé 20 est 1, c'est un échec critique : le personnage rate forcément son action. A l'inverse, si le résultat du dé 20 est 20, alors c'est une réussite critique : le personnage réussit forcément son action, peu importe la difficulté ou son score de caractéristique.

Exemple : Kevin veut enfoncer une porte. Le Maître du Jeu lui demande un jet de Force de difficulté moyenne. Kevin a 2 en Force. Il jette un dé 20 et obtient 9. Il ajoute son score de Force, ce qui lui donne 11. 11 étant supérieur à 10 (le résultat attendu pour une difficulté moyenne), il réussit son action et enfonce la porte.

Le moral

Les points de moral (PM) correspondent à la santé mentale du personnage. Ils peuvent aller de 0 à 10. Un personnage ayant 0 PM sombrera dans la folie, tandis qu'un personnage à 10 sera parfaitement épanoui et en pleine possession de ses moyens.

> Les points de moral sont visibles sur le premier onglet des fiches personnage, juste en dessous des caractéristiques.

Chaque nouveau personnage de niveau 1 commence avec 5 points de moral.

Les pertes de points de moral interviennent lorsqu'un personnage effectue une action qui va à l'encontre des principes moraux des aventuriers ou lorsqu'il vit un événement traumatisant. En guise d'exemple, dérober la bourse d'un sans-abri vous coûtera 1 point de moral, tandis que assassiner un innocent en coûtera 2. La perte de points de moral reste à l'appréciation du Maître du Jeu et peut varier en fonction du caractère des personnages. A la fin d'une campagne ou d'un scénario, des points de moral peuvent être gagnés en fonction des objectifs atteints.

Selon le nombre de points de moral de votre personnage, vous devrez appliquer les effets suivants :

PM	**Effet**
10	+1 sur toutes les caractéristiques du personnage
9	+1 à une des caractéristiques du personnage, au choix du joueur
Entre 8 et 3	Aucun effet
2	-1 à une des caractéristiques du personnage, au choix du MJ
1	-1 sur toutes les caractéristiques du personnage
0	Le personnage sombre dans la folie et ne peut plus être joué

Pour appliquer un malus ou un bonus temporaire à une caractéristique, il vous suffit de cliquer sur le "+0" qui se trouve à droite de chacun des scores de caractéristique.

Les atouts et handicaps

Les atouts et handicaps sont des traits de personnage qui impactent directement leurs caractéristiques, leurs aptitudes et/ou leurs possessions.

Ils sont listés en dessous des spécificités sur le deuxième onglet.

Les joueurs peuvent choisir jusqu'à 3 atouts et 3 handicaps parmi la liste disponible en Annexe. Chaque atout et handicap dispose d'un score allant de -3 à +3 en fonction de son impact sur la partie. Le score total des atouts et handicaps d'un personnage de niveau 1 doit être égal (ou inférieur) à 0.

Le Maître du Jeu pourra attribuer de façon exceptionnelle de nouveaux atouts ou handicaps durant la partie si cela est justifié ou mérité.

Exemple : Un personnage reçoit une flèche dans l'œil à la suite d'une réussite critique de l'ennemi. Le Maître du Jeu décide d'appliquer le handicap "borgne" à ce personnage.

L'apparence

L'apparence d'un personnage est définie par sa race, son âge, sa taille, son poids et ses spécificités.

Les informations concernant l'apparence se trouvent sur le deuxième onglet des fiches personnage.

Dans Astrenor, il existe de nombreuses races qui vivent éparpillées sur les trois continents. Si dans certaines régions de Rautha et d'Asgure des races prédominent, il n'est pas rare de voir des individus d'origines différentes cohabiter. Le mélange entre ces différents peuples a donné lieu à un métissage important de la population, si bien que certaines nations sont devenues ainsi entièrement cosmopolites. Aujourd'hui, les habitants d'Astrenor ne s'identifient que très peu par leur race et préfèrent marquer leur appartenance au royaume ou au continent auxquels ils sont fidèles.

Les joueurs ont le choix entre les races suivantes : Humain, Nain, Demi-nain, Elfe, Demi-elfe, Orc, Demi-orc ou Reptilien.
Ces derniers sont une espèce rare d'humanoïde à la peau recouverte, totalement ou en partie, d'écailles et aux yeux rouge-orangé. Certains peuvent posséder deux petites cornes ou une crête au sommet de leur crâne. Nul ne sait comment et à quelle époque les Reptiliens sont apparus en Astrenor.

Les races n'offrent pas d'avantages ou de désavantages innés, elles servent uniquement à donner des informations supplémentaires sur l'apparence et le passé du personnage.

Les joueurs peuvent choisir de renseigner des spécificités physiques ou mentales à leur personnage afin de lui apporter plus de substance et de personnalité. Ces spécificités ne doivent cependant pas offrir des avantages ou désavantages au personnage.

Exemples : des yeux vairons, une barbe tressée, une croyance en une religion...

Les voies

Les voies définissent le style de combat d'un aventurier. Elles possèdent un rang de maîtrise qui varie de 0 à 6. Les voies permettent de débloquer des coups spéciaux et de maîtriser certains types d'armes.

> Les voies sont visibles sur le troisième onglet des fiches personnage d'Astrenor.

Dans Astrenor, les aventuriers peuvent, au fil de leurs aventures, se spécialiser dans cinq voies : Guerrier, Prêtre, Mage, Druide et Voleur. Il est possible de s'investir dans plusieurs voies à la fois et chacune de ces voies peut se combiner pour obtenir des compétences et maîtrises uniques. Les personnages de niveau 1 commencent avec une voie de rang 2 ou deux voies de rang 1.

La voie du guerrier

Le guerrier est un expert dans le combat au corps-à-corps et le maniement des épées comme des haches. Il excelle aussi bien avec les armes légères que les lourdes, à l'image des épées longues ou des hallebardes. Les compétences du guerrier lui confèrent une plus grande résistance et des bonus de dégâts, lui permettant de libérer son plein potentiel dans la mêlée.

La voie du prêtre

Le prêtre est un guérisseur, en combat, il soutient ses alliés en leur conférant différents soins grâce à ses prières et bénédictions. Il préférera rester en retrait afin d'invoquer ses pouvoirs divins pour soutenir ses compagnons en première ligne. Seul, il lui est difficile de venir à bout de ses ennemis.

La voie du mage

Le mage détient un savoir qui lui permet de manipuler les éléments et l'énergie des individus afin de réaliser de puissants sorts. Il manie généralement des baguettes ou des sceptres et préférera rester en arrière durant les affrontements. Les sorts du mage lui permettent d'infliger de lourds dégâts et d'absorber l'énergie de ses ennemis.

La voie du druide

Le druide est un maître de la transformation et de l'harmonie avec la nature. Très polyvalent, il peut se changer en différents animaux afin de s'adapter à différentes situations en combat. Le druide préfère combattre en communion avec la nature grâce à ses transformations et utilise rarement des armes.

La voie du voleur

Le voleur est vif et agile. Il est capable de se faufiler rapidement dans le dos de ses cibles afin d'infliger des coups mortels. Cependant sa faible robustesse ne lui permet pas de rester dans la mêlée, il préférera se repositionner loin du danger, à l'affût d'une nouvelle fenêtre de tir. Le voleur utilise généralement des dagues au corps-à-corps et un arc et des flèches à distance.

Les coups spéciaux

Les coups spéciaux sont des compétences spécifiques, utilisées principalement en combat, qui requièrent un coût en énergie au lanceur. De plus, ils disposent d'un délai de récupération bloquant leur utilisation pendant un certain nombre de tours.

> Les coups spéciaux d'un personnage sont visibles sur le troisième onglet, en dessous des voies.

Les coups spéciaux s'obtiennent en fonction du nombre de points investis dans une ou plusieurs voies, tel que décrit en Annexe. Au niveau 1, chaque personnage doit disposer d'au moins un coup spécial.

> La liste complète des compétences est accessible depuis le bouton "Ajouter sort".

L'INVENTAIRE

L'inventaire répertorie les possessions d'un personnage. Cela comprend notamment ses armes, son armure, ses accessoires, son argent...

Il est disponible sur le quatrième et dernier onglet des fiches personnage.

Dans Astrenor, les biens et les services peuvent être échangés contre des pièces d'or (PO), des pièces d'argent (PA) ou des pièces de cuivre (PC).

1 PO = 10 PA = 100 PC

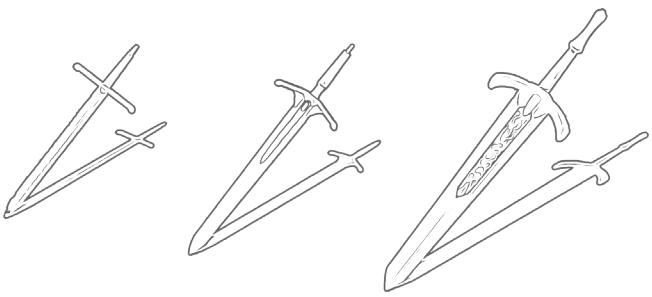
Chaque nouveau personnage dispose d'un dé 20 + 50 pièces d'or à ajouter dans son inventaire.

Exemple : Arthur jette un dé 20, il obtient 12. Son personnage aura donc 62 PO dans son inventaire.

Une fois la somme ajoutée à la bourse de leur personnage, les joueurs sont libres de faire leurs emplettes et de s'équiper ccmme bon leur semble. Pour cela, vous pouvez consulter la table des équiements en Annexe, qui contient le prix de chaque objet.

La liste complète des équipements est accessible depuis le bouton "Ajouter équipement".

Chaque équipement dispose d'un prix d'achat fixe et d'un prix de vente égal à la moitié du prix d'achat arrondi à l'inférieur. Les équipements cassés ou détruits ne peuvent pas être vendus.



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer une partie, le Maître du Jeu doit au préalable préparer un scénario pour ses joueurs. Pour une première expérience aiguillée, le jeu de rôle Astrenor propose un scénario d'initiation intitulé "L'académie des aventuriers" ainsi qu'une campagne de quatre scénarios, permettant au Maître du Jeu et aux joueurs de mieux appréhender l'univers.

Les scénarios du jeu de rôle Astrenor sont disponibles en version numérique sur le workshop de notre site CSO. Ils s'intègrent directement à vos campagnes, vous permettant ainsi d'avoir vos fiches et vos scénarios sur une même interface.

Tous nos scénarios numériques sont composés de plusieurs scènes pouvant contenir différents points clés. Ces éléments servent de repères au Maître du Jeu pour ne pas perdre le fil de l'histoire. Ils sont affichés en haut de chaque scène et peuvent être partagés avec les joueurs.

Nous vous recommandons de jouer les scénarios directement sur notre site afin de bénéficier de toutes les fonctionnalités de la plateforme. Pour consulter et/ou créer vos propres scénarios, lancez votre campagne CSO et ouvrez l'écran du Maître du Jeu, situé en bas de page.

Début de partie

En début de partie, le Maître du Jeu énonce le contexte de l'histoire du scénario. Il dresse le décor, expose la situation et justifie l'implication et les motivations des personnages.

Si vous utilisez un scénario officiel CSO disponible sur notre site, vous pouvez directement lire à haute voix l'encart "Contexte" en première page.

Nous vous conseillons de mettre une ambiance sonore ou une musique en fond, afin d'animer vos parties.

Notre soundboard "Medieval Fantasy" par défaut contient plusieurs sons d'ambiance. Si vous jouez en ligne, cliquez sur le bouton "Stream" puis lancez un son pour le partager en direct avec tous vos joueurs.

Déroulement de la partie

Une partie d'Astrenor se joue selon trois phases distinctes, qui se déclenchent en fonction de la situation dans laquelle se trouve le ou les personnages joueurs.

Phase d'interaction et de découverte

Les phases d'interaction et de découverte représentent une grande partie du jeu. Il s'agit de phases libres durant lesquelles les joueurs peuvent prendre la parole et effectuer des actions dans l'ordre qu'ils souhaitent, et dont les échanges entre les joueurs et le Maître du Jeu se veulent fluides.

En général, ces phases se déroulent de la façon suivante : Le Maître du Jeu expose une situation, un joueur prend la parole et propose une action, le Maître du Jeu interprète l'action et juge si celle-ci nécessite un jet de caractéristique, puis il décrit le résultat de cette action.

Rappel du jet de caractéristique :
Le Maître du Jeu choisit la caractéristique adéquate à l'action ainsi que sa difficulté (5, 10, 15 ou 20).
Le joueur concerné lance un dé 20 et ajoute le score de sa caractéristique au résultat.
Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, alors le jet de caractéristique est réussi.
Si le résultat du dé 20 est 20, c'est une réussite critique.
Si le résultat du dé 20 est 1, c'est un échec critique.

En cas d'échec critique ou dans certaines situations, il se peut qu'un personnage se blesse lors d'une phase d'interaction et de découverte. Dans ce cas, c'est au Maître du Jeu de déterminer le nombre de points de santé à retirer au personnage.

Voici quelques exemples pour aider le Maître du Jeu à pondérer ses dégâts.

Cause de la blessure	Dégâts
Trébucher	-1 PS
Brûlure légère	-2 PS
Choc violent	-1D4 PS
Épaule luxée / Entorse	-1D6 PS
Faire une mauvaise chute de plus de 3m	-1*(nombre de mètres supplémentaires)D4 PS

Exemple : Jules veut rattraper un ennemi qui tente de prendre la fuite. Le Maître du Jeu lui demande un jet de Dextérité de difficulté 15 car l'ennemi est déjà loin. Jules a 3 en Dextérité, il jette un dé 20 et il obtient 1 : c'est un échec critique. Jules trébuche en tentant de rattraper sa cible et perd 1 point de santé.

Il se peut que, dans de très rares cas, l'action du joueur ne puisse se reposer sur aucune des caractéristiques de son personnage. Dans ce cas, le Maître du Jeu peut demander un jet de Chance, qui est toujours égal à 10. Le joueur devra donc obtenir entre 10 et 20 sur un dé 20 pour réussir son action.

Phase de roleplay

Lorsqu'un joueur choisit de discuter avec un Personnage Non-Joueur (PNJ), il entre en phase de roleplay. En d'autres termes, il va devoir interpréter son personnage. Sa gestuelle et son discours seront pris en compte par le Maître du Jeu qui, en retour, jouera le PNJ. Cette phase de roleplay peut aussi être déclenchée par le Maître du Jeu, si un PNJ interpelle un joueur.

Exemple : Ne dites pas en tant que joueur, "Mon personnage demande où se trouve la taverne la plus proche" mais "Bien le bonjour, excusez-moi de vous importuner... Mes amis et moi recherchons la taverne la plus proche, pourriez-vous nous indiquer le chemin ?"

Phase de combat

Si le dialogue est souvent le meilleur choix, il peut arriver que l'affrontement soit inévitable. Lorsque cela arrive, une phase de combat est enclenchée. Contrairement aux phases d'interaction et de découverte, les aventuriers doivent respecter un ordre précis pour résoudre leurs actions.

Avant de lancer une phase de combat, le Maître du Jeu doit déterminer, en fonction du contexte, l'ordre d'attaque des personnages joueurs et non-joueurs. Il peut se concerter avec les joueurs pour avoir une idée de leur mode opératoire et, pourquoi pas, les laisser définir l'ordre. Si le contexte ne permet pas de définir un ordre précis, alors les scores de Charisme des personnages le détermineront, en commençant par celui avec la valeur la plus haute (en cas d'égalité, vous pouvez lancer un dé ou faire un pierre, papier, ciseau pour déterminer l'ordre).

Exemple : Marc entre dans une pièce obscure, suivi de Manon et Tom en retrait. Malheureusement, deux bandits étaient cachés dans la pièce et surgissent pour les attaquer. Selon ce contexte, l'ordre sera : Bandit 1, Bandit 2, Marc, Tom et Manon. Tom pourra jouer avant Manon, car il a un score en Charisme plus élevé qu'elle.

Une fois l'ordre défini, chaque personnage pourra, à son tour, effectuer un déplacement et une action entre : Fuite, Défense, Attaque ou Attaque Spéciale, dans l'ordre de son choix.

Un déplacement en combat ne doit pas dépasser 5 mètres environ, et il nécessite de réussir un jet de Dextérité pour se désengager de chaque ennemi au corps-à-corps (à 1 mètre de distance). Si l'ennemi est en défense la difficulté de ce jet est augmentée (+5). Si le jet est raté, le personnage ne peut pas se déplacer durant ce tour. Il peut cependant toujours effectuer une des actions suivantes :

Fuite

Le personnage tente de fuir l'affrontement. Il doit pour cela réussir un ou plusieurs jets de Dextérité, pour chaque ennemi ou obstacle susceptible de croiser son chemin lors de sa fuite.

Un personnage ne peut pas fuir si il est au corps à corps avec un ennemi. Il doit pour cela utiliser son déplacement pour se désengager au préalable.

La fuite peut permettre de se désengager momentanément d'un combat, pour se repositionner par la suite.

Un personnage peut tenter de fuir avec quelqu'un sur son dos, cependant la difficulté des jets de Dextérité demandés lors de sa fuite sera augmentée (+5). La phase de combat peut se terminer si tous les aventuriers ou ennemis encore debout ont réussi à s'échapper.

Défense

Le personnage choisit d'opter pour une posture défensive. Il a beaucoup moins de chances de se faire toucher lors d'une attaque ou de subir de lourds dégâts. Durant son tour de défense, le personnage peut utiliser un consommable rapide, changer d'arme, tenter de négocier avec ses opposants ou effectuer une action simple ne nécessitant pas de déplacement supplémentaire.

S'il est pris pour cible avant son prochain tour, le personnage pourra tenter d'esquiver les attaques en effectuant un jet de Dextérité pour chaque attaque dont il est la cible. La difficulté de ce jet peut être augmentée (+5 par palier de difficulté) si le personnage est attaqué par surprise. En cas

de réussite critique de ce jet de Dextérité (20 sur un dé 20), le personnage en posture défensive pourra bénéficier d'une attaque d'opportunité en représailles (voir le paragraphe Attaque). Si malgré tout l'attaque atteint sa cible, le personnage en posture défensive peut bénéficier d'un bonus d'armure temporaire valable jusqu'à son prochain tour, qui sera égal à sa Constitution si celle-ci est supérieure à 0. Ce bonus d'armure ne s'applique pas pour les coups spéciaux.

Un personnage renversé, assommé ou inconscient perd instantanément sa posture défensive.

Attaque

Le personnage utilise son arme ou ses poings pour frapper. Il doit réussir un jet d'attaque pour tenter de blesser son adversaire et ainsi appliquer son jet de dégâts.

1. Jet d'attaque :

Si la cible n'est pas renversée, assommée ou inconsciente, le personnage doit effectuer un jet d'attaque. Celui-ci repose toujours sur une de ces voies : Guerrier, Prêtre, Mage, Druide ou Voleur.

Comme pour les jets de caractéristique, le joueur doit lancer un dé 20 et ajouter son score de voie au résultat du dé. Le total doit être supérieur ou égal à la difficulté définie par le Maître du Jeu pour que l'attaque soit réussie.

Si la cible est attaquée par surprise, alors l'attaquant bénéficiera d'une difficulté réduite (-5 par palier de difficulté) sur son jet d'attaque.

La voie concernée par l'attaque est indiquée sur chaque arme. La voie du Mage sera utilisée pour les baguettes et sceptres, la voie du Voleur pour les dagues et les arcs, et la voie du Guerrier pour les épées, lances, haches... Concernant les attaques à mains nues, le jet d'attaque pourra se baser sur la voie du Voleur ou du Guerrier.

En cas de réussite critique (20 sur un dé 20), les dégâts de cette attaque seront multipliés par 2. En cas d'échec critique (1 sur un dé 20), le personnage doit effectuer un test de résistance pour son arme. Les détails de ce test sont donnés plus loin (p.15).

Si la cible est en posture défensive, elle pourra effectuer un jet de Dextérité pour tenter d'esquiver l'attaque si celle-ci est réussie (voir le paragraphe Défense).

2. Jet de dégâts :

Si le jet d'attaque est réussi et que l'esquive est ratée (pour une cible en défense), le personnage peut effectuer le jet de dégâts de son arme.

Pour les attaques à mains nues, le jet de dégâts équivaut à la Force ou la Dextérité du personnage (au choix du joueur ou MJ qui le contrôle).

Si les points de santé de la cible tombent à 0 ou en dessous, celle-ci est déclarée inconsciente. Elle ne pourra plus prendre part au combat tant qu'elle n'aura pas été soignée. Si la cible subit plus de 15 points de dégâts, elle devra faire un test de résistance pour son armure. Les détails de ce test sont donnés plus loin (p.15).

Exemple d'attaque :

Mathieu souhaite attaquer le garde qui bloque le passage. Celui-ci est en posture défensive. Le Maître du Jeu lui demande un jet d'attaque de difficulté moyenne (10). Mathieu lance un dé 20 et obtient 9, il ajoute son score de Guerrier de 2 puisqu'il s'agit d'une attaque à l'épée, ce qui lui donne donc 11 (9 + 2), 11 étant supérieur ou égal à 10 (difficulté moyenne), l'attaque est réussie.

Le garde peut cependant tenter d'esquiver puisqu'il est en posture défensive. Le MJ lance un dé 20 et obtient 10, il ajoute le score de Dextérité du garde de -2 ce qui donne 8 (10 - 2), 8 étant inférieur à 10, l'esquive est ratée.

Mathieu peut alors effectuer le jet de dégâts de son épée, à savoir 1D8+FOR. Il lance un dé 8 et obtient 4. Il ajoute son score de Force de 3 et obtient ainsi un total de 7 points de dégâts. La cible dispose de 2 points d'armure et 2 points de Constitution, que l'on prend en compte de par sa posture défensive.
La cible perd donc 3 (7-2-2) points de santé.

L'ATTAQUE SPÉCIALE

Le personnage tente d'utiliser un de ses coups spéciaux. Pour cela, il doit posséder assez de points d'énergie et réussir un jet d'attaque spéciale. Comme pour le jet d'attaque, la voie sollicitée pour le jet d'attaque spéciale est inscrite sur la fiche du coup spécial, disponible en Annexe. Si deux voies sont inscrites sur le coup spécial, le joueur peut choisir sa voie la plus haute pour son jet d'attaque spéciale.

Si le jet d'attaque spéciale échoue, le personnage passe son tour et pourra retenter le tour suivant.

S'il réussit, alors le personnage applique les effets du coup spécial et retire le nombre de points d'énergie indiqué.

Les coups spéciaux ont tous un délai de récupération à appliquer après leur utilisation. Celui-ci correspond au nombre de tours minimum requis avant une nouvelle utilisation.

La gestion des coûts en énergie et temps de recharge des coups spéciaux est automatisée sur notre plateforme. Il vous suffit de cliquer sur le coup spécial puis sur le bouton "Utiliser" si le jet d'attaque spéciale est réussi.
Pour décompter les tours et suivre l'évolution des délais de récupération, le Maître du Jeu dispose d'un compte-tours accessible depuis le sablier qui se trouve tout en haut de la page.

Règle en dehors des combats : si un coup spécial est utilisé en dehors d'un combat (lors d'une phase d'interaction et découverte par exemple), alors il faut considérer que les tours de combat durent 15 secondes. Dans cette situation, le jet d'attaque spéciale est toujours réussi, cependant le coût en énergie reste à soustraire.

La phase de combat prend généralement fin lorsque plus aucun ennemi ou joueur n'est en capacité de se battre.
Exemple : être inconscient ou mort, s'être enfui, avoir déposé les armes...

Test de résistance :

Ce test permet de déterminer si une arme ou une armure est brisée à la suite d'une mauvaise manipulation ou d'un choc important :

- Échec critique sur un jet d'attaque = Test de résistance de l'arme de l'attaquant
- Plus de 15 points de dégâts après déduction de l'armure = Test de résistance de l'armure de la cible

Pour ce test, le joueur concerné lance un dé 6 et compare le résultat par rapport à la rareté de l'arme ou armure mise en cause. Plus le résultat du dé est bas et la rareté de l'équipement est faible, plus celui-ci a de chances d'être brisé. Ci-dessous, le tableau des résultats possibles pour ce test :

Rareté	1	2	3	4	5	6
Commun	D	C	C	C	C	
Inhabituel	D	C	C	C		
Rare	D	C	C			
Mythique	D	C				
Légendaire	D					

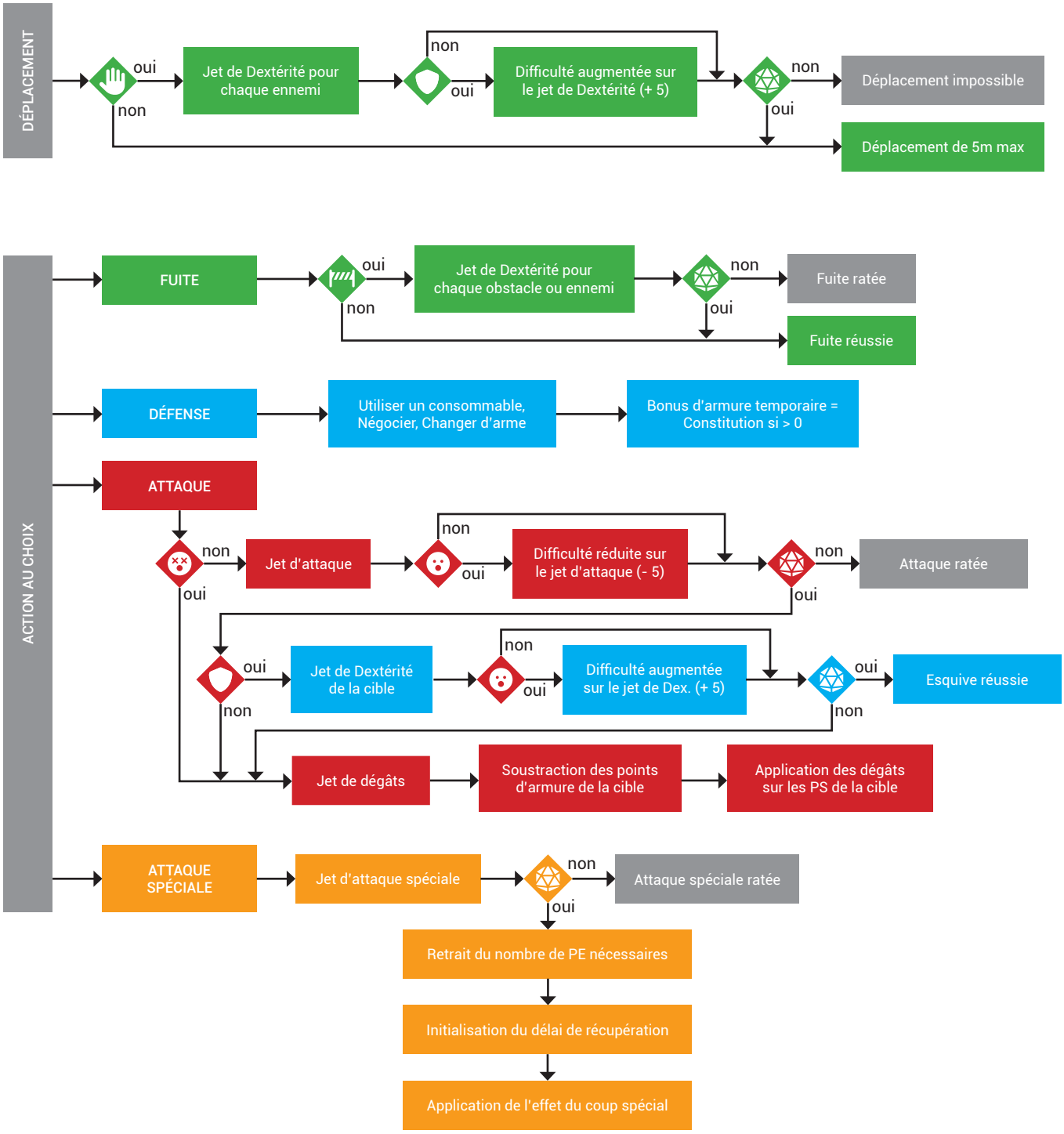
Cassé (C) : L'équipement n'est plus utilisable en l'état. Il peut cependant être rafistolé avec la compétence Bricoleur ou réparé chez un artisan en payant la moitié du prix de l'équipement (arrondi au supérieur).

Détruit (D) : L'équipement n'est plus utilisable. Il ne peut pas être rafistolé ou réparé.



Résumé d'un tour de combat

Effectuez un **Déplacement** et une **Action** dans l'ordre de votre choix



Légende

: Si le ou les jets sont réussi (Le résultat est égal ou supérieur à la difficulté)

: Si vous êtes au corps à corps avec un ennemi

: Si vous passez à proximité d'un ennemi ou d'un obstacle

: Si la cible est renversée, assommée ou inconsciente

: Si la cible est attaquée par surprise ou immobilisée

: Si la cible est en position de défense

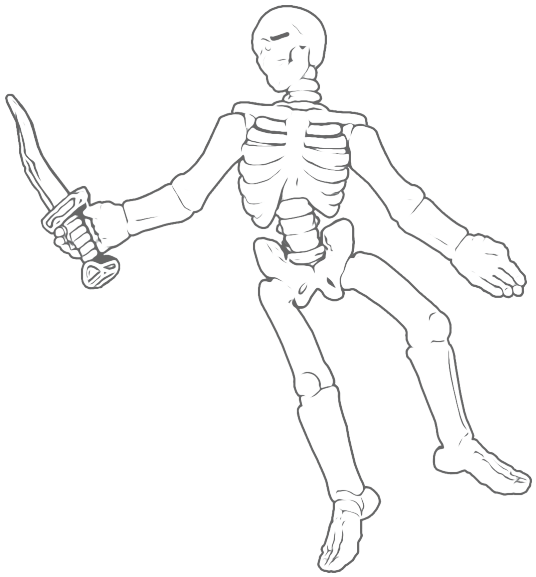
Mort d'un personnage

Comme dans n'importe quel jeu de rôle, les personnages d'Astrenor peuvent, dans certains cas, connaître une fin tragique et prématurée les rendant injouables.

Les causes les plus fréquentes sont :

- Mort au combat : si les points de santé du personnage tombent en dessous de leur valeur maximum en négatif (-15 pour un joueur de niveau 1 avec 0 en Constitution)
- Mort dans un accident : si le personnage effectue une action qui s'est révélée mortelle (Chute depuis le haut d'une tour, enseveli dans un éboulement…)
- Fou : si les points de moral du personnage tombent à 0
- Emprisonné : si le personnage est capturé et/ou emprisonné à cause de ses crimes

Si un personnage est dit mort, celui-ci n'est plus jouable. Le joueur qui l'interprétait jusqu'alors quitte la partie en cours. Il pourra, s'il le souhaite et avec l'accord du Maître du Jeu, créer un nouveau personnage ou choisir parmi les pré-tirés pour jouer dans les prochaines parties.



Fin de partie

Une partie prend fin lorsqu'un scénario est terminé, qu'il soit réussi ou échoué, ou lorsque tous les personnages joueurs sont morts.

Si les joueurs ont réussi (en partie ou dans sa totalité) un scénario, ils recevront des récompenses à la hauteur des objectifs atteints. Ces récompenses sont détaillées en fin de scénario. Il s'agit généralement d'un gain en points de moral, points d'expérience et/ou pièces d'or (mais aussi d'autres butins).

Lors d'un gain d'expérience, un personnage est susceptible de passer à un niveau supérieur, lui permettant d'améliorer ses statistiques et d'acquérir de nouveaux coups spéciaux. Suivez les étapes suivantes si votre personnage gagne un niveau :

- Ajoutez 3 points à répartir entre la santé et l'énergie, selon votre choix. Utilisez ces points pour augmenter la valeur max de vos points de santé ou points d'énergie.

> Lorsque vous modifiez la valeur max de vos PS, n'oubliez pas de mettre aussi à jour la valeur min (PS min = - PS max), sur votre fiche CSO.

- Augmentez de 1 point le score d'une de vos caractéristiques, celle-ci ne pouvant pas dépasser 10. Si vous augmentez votre Constitution, n'oubliez pas d'augmenter vos points de santé max.

- Augmentez une voie de 1 rang de maîtrise, celui-ci ne pouvant pas dépasser 10. Si ce nouveau rang vous confère un coup spécial, ajoutez-le à votre fiche. (voir en Annexe)

Les personnages joueurs peuvent profiter de la fin de partie pour se soigner, se nourrir, se reposer, réparer leurs équipements et faire des emplettes si le contexte le permet, afin de se préparer pour leur prochaine aventure !



Annexe
Astrenor Jeu de rôle

Cette annexe contient la liste des atouts et handicaps, les fiches des coups spéciaux, les tableaux des équipements et un bestiaire

Les atouts et handicaps

Ci-dessous, la liste des atouts et handicaps proposés. Elle est non exhaustive, aussi le Maître du Jeu et les joueurs sont libres d'en créer de nouveaux selon leurs besoins et leur inspiration.

ATOUTS DE BASE

Bourgeois (+1) : Vous commencez la partie avec 2D20 + 100 PO (au lieu de 1D20 + 50).

Cavalier (+1) : Vous êtes capable d'effectuer des attaques avec vos armes sans descendre de votre monture. Vous pouvez effectuer un déplacement de 10 mètres au lieu de 5 en combat lorsque vous êtes à cheval.

Don Juan (+1) : Vous gagnez +2 sur vos jets de Charisme lorsque vous interagissez avec une personne susceptible de tomber sous votre charme.

Bricoleur (+1) : Vous êtes capable de rafistoler des armes et armures cassées. Une arme rafistolée perd 2 points de dégâts et une armure rafistolée perd 1 point d'armure.

Serrurier (+1) : Vous êtes capable de crocheter une serrure avec le matériel adéquat. Nécessite un jet de Dextérité pour ouvrir une porte ou un coffre et consomme un *Kit de crochetage* par tentative ratée.

Perspicace (+1) : Vous obtenez 50 points d'expérience supplémentaires à la fin de chaque scénario.

Nyctalope (+1) : Vous pouvez voir dans le noir.

Maîtrise élémentaire (+1) : Vous pouvez maîtriser et manipuler un élément comme le feu, l'eau, la terre et l'air, sans arme magique afin de réaliser des actions simples comme amplifier une flamme ou faire léviter un caillou. La maîtrise élémentaire nécessite d'être à proximité d'une source élémentaire pour être utilisée. Vous pouvez vous en servir pour effectuer des attaques à distance, qui infligeront 1D4+INT de dégâts sur une cible à maximum 10 mètres contre 1 PE.

Ambidextrie (+2) : Vous pouvez attaquer avec 2 armes de corps-à-corps à une main. En combat, si vous réussissez une attaque, vous pouvez relancer une attaque avec votre arme secondaire, cependant les dégâts de cette arme seront divisés par 2 (arrondi à l'inférieur). Les points d'armure de la cible s'appliquent aussi sur cette seconde attaque.

Premiers soins (+2) : Vous connaissez les gestes de premiers secours. Vous êtes capable de remettre sur pied une personne inconsciente. Celle-ci retombera à 1 PS après votre intervention. Atout utilisable uniquement hors combat.

Guérison rapide (+2) : Vous récupérez 2 fois plus de points de santé lorsque l'on vous soigne ou que vous vous reposez.

Langage animal (+2) : Vous avez la capacité de parler aux animaux.

Chanceux (+3) : Vous pouvez relancer un dé une fois par jour.

Intuable (+3) : Vous ne tombez pas inconscient à 0 point de santé ou moins et vous continuez de vous battre jusqu'à la mort. Attention, les ennemis continueront à s'acharner sur vous, contrairement aux personnes inconscientes.

Mental d'acier (+3) : Vous résistez mieux que vos compagnons aux situations traumatisantes et perdez plus difficilement des points de moral. Vous ne sombrez pas dans la folie lorsque vous descendez à 0 point de moral.

Handicaps de base

Pauvre (-1) : Vous commencez la partie avec 1D10 + 25 PO (au lieu de 1D20 + 50). Ne peut pas être pris avec l'atout "Bourgeois".

Naïf (-1) : Vous avez tendance à croire tout le monde. Vous perdez -1 d'Intelligence.

Odeur tenace (-1) : Vous perdez -2 de Charisme à la suite d'un combat ou d'un effort physique. Vous devez vous laver pour annuler l'effet.

Kleptomanie (-1) : Lorsque vous voyez un objet de valeur, votre instinct vous pousse à le subtiliser, même si cela peut vous attirer des ennuis. Faites un jet de Constitution pour résister à la tentation lorsque cela se produit.

Zozotement (-1) : Vous vous exprimez avec un défaut de prononciation. Vous perdez -2 sur vos jets de Charisme lorsque vous prenez la parole.

Maladroit (-1) : Vous perdez -2 sur vos jets de Dextérité lorsque vous devez effectuer des actions qui nécessitent de la précision et/ou de la discrétion. Ne peut pas être pris avec l'atout "Serrurier".

Somnambule (-1) : Pendant votre sommeil, il est possible que vous vous blessiez ou vous retrouviez dans des situations étranges. Effectuez un jet de Constitution pour vérifier si vous êtes atteint de somnambulisme.

Phobique (-1) : Définissez une phobie (arachnophobie, claustrophobie, agoraphobie...). Lorsque vous faites face à votre phobie, vous perdez -3 sur tous vos jets de caractéristique tant que votre phobie est présente.

Alcoolique (-2) : Vous devez consommer de l'alcool au moins une fois par jour afin de ne pas ressentir de manque. Si vous passez 24h sans boire, vous subirez un malus de -1 sur tous vos jets. Vous pouvez vous sevrer si vous passez 7 jours de suite (joués avec le malus) sans consommer d'alcool.

Borgne (-2) : Vous perdez -3 sur vos jets de Perception lorsque vous faites appel à votre vue. Si vous perdez l'usage de votre dernier œil valide, vous deviendrez aveugle.

Boiteux (-2) : En combat, vous ne pouvez vous déplacer que de 3 mètres au lieu de 5 mètres.

Dépressif (-2) : Vous perdez plus facilement des points de moral. Ne peut pas être pris avec l'atout "Mental d'acier".

Malchanceux (-2) : Le Maître du Jeu peut vous demander de relancer un jet réussi une fois par jour. Ne peut pas être pris avec l'atout "Chanceux".

Asthmatique (-3) : Après chaque attaque spéciale en combat, faites un jet de Constitution. Si vous échouez, vous devrez vous reposer au prochain tour.

Manchot (-3) : Vous avez perdu l'usage d'une main. Vous perdez -3 de Force et -1 de Dextérité. Vous ne pouvez pas utiliser d'armes à deux mains, d'arcs ou de boucliers. Ne peut pas être pris avec l'atout "Ambidextrie".

Aveugle (-4) : Vous n'êtes plus en mesure de voir. Vous devez réussir un test de Perception avant de pouvoir lancer une attaque ou une esquive en position de défense. Vous ne pouvez plus effectuer d'attaques à distance. Ne peut pas être pris avec l'atout "Nyctalope".

Rappel : Pour un personnage de niveau 1, la somme des scores entre parenthèses de ses atouts et handicaps doit être inférieure ou égale à 0

ATOUTS À DÉBLOQUER

Les atouts ci-dessous se débloquent automatiquement dès lors que leurs conditions (énoncées dans les parenthèses) sont remplies.

Agile au combat (Avoir 4 en Dextérité et 4 en Perception minimum) : Les jets d'attaque dont vous êtes la cible ont une difficulté augmentée de 2 (soit 12 pour une difficulté moyenne).

Agile au combat + (Avoir 6 en Dextérité et 6 en Perception minimum) : Les jets d'attaque dont vous êtes la cible ont une difficulté augmentée de 4 (soit 14 pour une difficulté moyenne).
Remplace l'effet de Agile au combat.

Agile au combat ++ (Avoir 8 en Dextérité et 8 en Perception minimum) : Les jets d'attaque dont vous êtes la cible ont une difficulté augmentée de 6 (soit 16 pour une difficulté moyenne).
Remplace l'effet de Agile au combat et Agile au combat +.

Robuste (Avoir 4 en Force et 4 en Constitution minimum) : Vous bénéficiez d'un point d'armure naturelle supplémentaire.

Robuste + (Avoir 6 en Force et 6 en Constitution minimum) : Vous bénéficiez de 2 points d'armure naturelle supplémentaires.
Remplace l'effet de Robuste.

Robuste ++ (Avoir 8 en Force et 8 en Constitution minimum) : Vous bénéficiez de 3 points d'armure naturelle supplémentaires.
Remplace l'effet de Robuste et Robuste +.

Aura (Avoir 4 en Intelligence et 4 en Charisme minimum) : Vous effrayez les créatures qui ont 0 ou moins en Intelligence. Celles-ci ne vous prendront pour cible qu'une fois tous vos alliés vaincus.

Aura + (Avoir 6 en Intelligence et 6 en Charisme minimum) : Vous effrayez les créatures qui ont 2 ou moins en Intelligence. Celles-ci ne vous prendront pour cible qu'une fois tous vos alliés vaincus.
Remplace l'effet de Aura.

Aura ++ (Avoir 8 en Intelligence et 8 en Charisme minimum) : Vous effrayez les créatures qui ont 4 ou moins en Intelligence. Celles-ci ne vous prendront pour cible qu'une fois tous vos alliés vaincus.
Remplace l'effet de Aura et Aura +.

ATOUTS DES CRÉATURES

Les atouts ci-dessous sont disponibles uniquement pour les créatures et les monstres.

Insaisissable : La créature ne peut pas être bloquée, elle n'a pas besoin d'effectuer de jet de Dextérité pour se défaire d'un ennemi au corps-à-corps lors d'un déplacement.

Rapide : La créature peut se déplacer jusqu'à 7 mètres par tour au lieu de 5.

Vol : La créature peut se déplacer dans les airs et passer au-dessus des obstacles. Elle ne peut pas être touchée par les armes qui ont une portée au corps-à-corps, sauf en cas d'attaque d'opportunité à la suite d'une réussite critique sur un jet d'esquive.

Géant : La créature est imposante et robuste. En combat elle occupe 4 cases (2x2 m).

Mort-vivant : La créature continue de se battre même lorsque ses points de santé atteignent des valeurs négatives.

Créature magique : La créature ne peut pas être assommée ou attaquée par surprise.

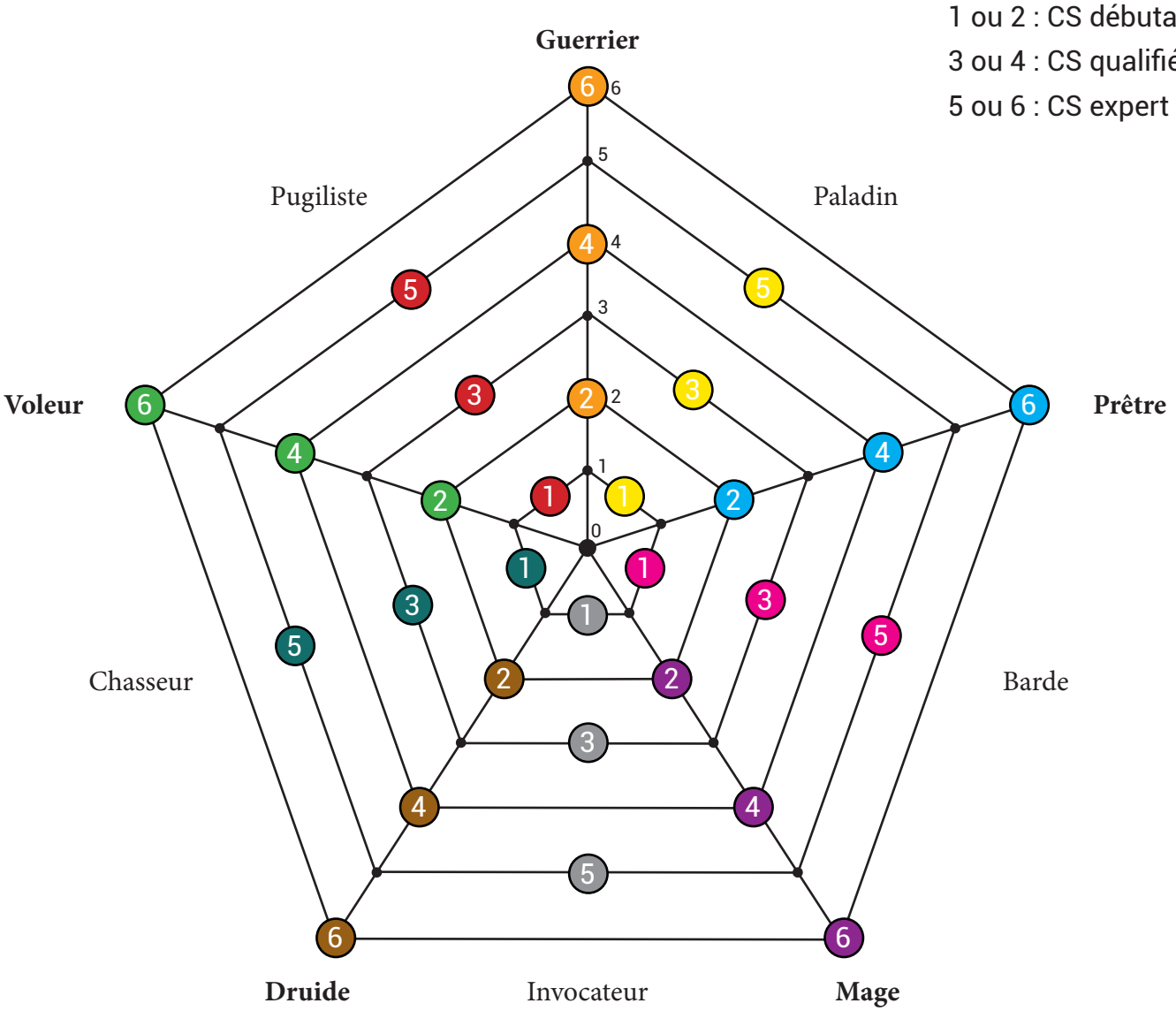
Immatériel : La créature ne peut pas subir d'attaque physique, seules les attaques magiques provenant d'armes enchantées ou de coups spéciaux peuvent l'affecter.

Venimeux : La créature injecte un poison lors de sa première attaque réussie. Sa cible perd 1 point de santé chaque tour (ou toutes les 15 secondes hors combat). Seul un kit de secours ou des soins hospitaliers peuvent stopper les effets du poison.

Les coups spéciaux

Les coups spéciaux se débloquent en fonction du niveau de maîtrise des voies du Voleur, du Guerrier, du Prêtre, du Mage et du Druide. Le graphique ci-dessous représente les niveaux de maîtrise des voies requises pour chaque coup spécial.

1 ou 2 : CS débutant
3 ou 4 : CS qualifié
5 ou 6 : CS expert



Exemple de coup spécial

Nom du coup spécial

Voie[1] **Rang requis**[2]

Coût en énergie
Temps de recharge
Cible et portée

Effet résumé

Description

[1] La voie indique le bonus de voie à ajouter lors des jets d'attaque spéciale. S'il y en a 2, le joueur pourra choisir sa voie la plus élevée pour son jet d'attaque spéciale (cela concerne les coups spéciaux du Pugiliste, du Paladin, du Barde, de l'Invocateur et du Chasseur).

[2] Le rang requis indique le rang minimum à avoir sur la ou les voies pour débloquer le coup spécial.

Furie
Voie : Guerrier **Rang requis : 2**

3 PE 6 tours Soi-même

Effet : DGT+FOR (4 tours)

Vous déchaînez votre furie, ce qui vous confère un bonus de dégâts égal à votre Force pendant 4 tours.

Renversement
Voie : Guerrier **Rang requis : 4**

5 PE 3 tours Multi-cible 2m autour de soi

Effet : DGT bruts = FOR et Renversement

Vous poussez un hurlement qui génère une onde de choc repoussant d'un mètre les personnages situés dans un rayon de 2 mètres autour de vous. Ceux-ci subissent des dégâts bruts (dégâts ne tenant pas compte de l'armure de la cible) équivalant à votre Force et passent dans l'état renversé.

Renversé : Le personnage est vulnérable jusqu'à son tour. Il perd automatiquement ce statut au début de son tour. Les jets d'attaque sur une cible renversée sont automatiquement réussis.

Rage du berserker
Voie : Guerrier **Rang requis : 6**

6 PE 6 tours Soi-même

Effet : Immortel et Immunisé aux CC (3 tours)

Vous entrez en rage, vous rendant immortel et immunisé aux contrôles (renversé, assommé ou immobilisé) pendant 3 tours.

Immortel : Le personnage ne peut pas descendre en dessous de 1 point de santé.

Prière
Voie : Prêtre **Rang requis : 2**

3 PE 3 tours 1 cible à 5m max

Effet : Régénère 2D6+CHA PE

Vous joignez les mains afin d'effectuer une prière qui régénère 2 dés 6 + votre Charisme points d'énergie à un de vos alliés, situé à maximum 5 mètres de vous.

Bénédiction
Voie : Prêtre **Rang requis : 4**

4 PE 5 tours Multi-cible 3x3m à 10m max

Effet : Soigne 1D8+CHA PS en zone

Vous effectuez des signes de mains afin de bénir les lieux, ce qui a pour effet d'octroyer 1 dé 8 + votre Charisme points de santé à vos alliés situés dans une zone de 3 x 3 mètres se trouvant à maximum 10 mètres de vous.

Louange divine
Voie : Prêtre **Rang requis : 6**

6 PE 6 tours 1 cible à 3m max

Effet : Réveille un allié inconscient et lui confère Immortel (1 tour)

Vous récitez un cantique afin de réveiller un allié inconscient situé à maximum 3 mètres de vous. L'allié ainsi remis sur pied est immortel pendant un tour.

Immortel : Le personnage ne peut pas descendre en dessous de 1 point de santé.

Sort élémentaire

Voie : Mage* **Rang requis : 2**

3 PE | 1 tours | 1 Cible entre 2 à 10m

Effet Feu : DGT Arme et Brûlure (3 tours)

Vous lancez un trait de feu puissant en direction d'une cible se trouvant à une distance de 2 à 10 mètres de vous.
La cible subit des dégâts équivalant à ceux de votre arme magique. Si les dégâts infligés à la cible sont de 10 points ou plus, celle-ci subit également un effet de brûlure.

Brûlure : Le personnage subit 2 points de dégâts bruts au début de son tour, pendant 3 tours max. Juste après avoir appliqué les dégâts de brûlure, le personnage doit lancer un dé 6 et faire 5 ou 6 pour stopper l'effet le tour suivant. Il peut aussi tenter de se soigner par ses propres moyens pour stopper l'effet avant les 3 tours.

Effet Éclair : DGT Arme et Ricochet DGT/2

Vous lancez un éclair qui frappe une cible située à une distance de 2 à 10 mètres de vous. Cet éclair peut ensuite rebondir sur les 2 cibles les plus proches se trouvant à moins de 2 mètres du point d'impact (cela inclut également vos alliés).
La première cible subit des dégâts équivalant à ceux de votre arme magique. Les cibles touchées par le rebond subissent la moitié des dégâts de votre arme magique, arrondis à l'inférieur

Effet Glace : DGT Arme et Immobilisé (1 tour)

Vous projetez un orbe de glace sur une cible située à une distance de 2 à 10 mètres de vous, celle-ci pouvant être gelée.
La cible subit des dégâts équivalant à ceux de votre arme magique. Jetez ensuite un dé à six faces. Si le résultat est de 5 ou 6, la cible est immobilisée.

Immobilisé : Le personnage ne peut pas effectuer de déplacement lors de son tour de combat. Il peut cependant attaquer ou se défendre. Les jets d'attaque sur une cible immobilisée bénéficient d'une difficulté réduite (-5).

Absorption

Voie : Mage **Rang requis : 4**

0 PE | 6 tours | 1 cible à 5m max

Effet : Vole 1D10+INT PE

Vous absorbez l'énergie d'une cible à maximum 5 mètres de vous. Vous récupérez 1 dé 10 + votre Intelligence points d'énergie, selon ceux restants à votre cible.

Météore

Voie : Mage* **Rang requis : 6**

9 PE | 5 tours | Multi-cible 5x5m à 15m max

Effet : DGT Arme*3 en Zone (1 tour de préparation)

Vous concentrez votre énergie afin de générer une immense boule d'énergie que vous lancez tel une météorite, jusqu'à maximum 15 mètres de vous. Les cibles se trouvant dans un rayon de 2 mètres du point d'impact subissent 3 fois les dégâts de votre arme (cela inclut également vos alliés).

Cette attaque nécessite un tour de préparation pendant lequel vous serez immobile. Par conséquent vous passez dans le statut immobilisé jusqu'à votre prochain tour afin d'appliquer les effets de cette attaque. Si vous avez déjà utilisé votre déplacement ce tour-ci, vous devrez rester immobile au tour suivant.

Immobilisé : Le personnage ne peut pas effectuer de déplacement lors de son tour de combat. Il peut cependant attaquer ou se défendre. Les jets d'attaque sur une cible immobilisée bénéficient d'une difficulté réduite (-5).

Un mage de rang 2 obtient les 3 sorts élémentaires.

***Les jets d'attaques spéciales ainsi que les jets de dégâts des Sorts élémentaires et Météore dépendent de l'arme magique utilisée : baguette, sceptre ou bâton magique. Aucune autre arme ne peut être utilisée pour ces sorts.**

Druide

Baies magiques
Voie : Druide **Rang requis : 2**

3 PE 4 tours 2 cibles 3m max

Effet : 2 Bonus : +1 à une Caractéristique

Vous faites pousser deux baies à vos pieds, qui ont pour effet d'augmenter l'une de vos caractéristiques au choix de 1 point chacune jusqu'à la fin du combat ou au bout de 10 min hors combat. Vous pouvez consommer directement ces baies vous-même ou choisir d'en donner à vos alliés se trouvant à moins de 3 mètres de vous.

Forme animale
Voie : Druide **Rang requis : 4**

4 PE 5 tours Soi-même

Effet : Se transforme en animal (4 tours max)

Vous vous transformez en un animal totem. Choisissez une fiche entre le sanglier, le loup, l'ours et l'aigle et ajoutez-y en bonus ou malus vos propres caractéristiques (FOR, DEX, INT, CON, PER, CHA). Cette fiche remplace la vôtre le temps de votre transformation. Si durant votre transformation vos points de santé tombent à 0, alors vous perdez votre forme animale et vous êtes assommé pendant un tour. Votre forme animale prend fin automatiquement au bout de 4 tours, mais peut être désactivée avant si vous le souhaitez, au début de chacun de vos tours. Une fois votre transformation terminée, vous récupérez votre fiche de personnage initiale.

Assommé : Le personnage ne peut pas attaquer et doit passer son tour durant les phases de combat. Les jets d'attaque sur une cible assommée sont automatiquement réussis.

Métamorphose
Voie : Druide **Rang requis : 6**

6 PE 7 tours 1 cible CAC

Effet : Transforme une cible (3 tours)

Vous transformez une cible en animal inoffensif. Cette cible ne peut ni attaquer ni se défendre tant qu'elle est sous cette forme. Elle retrouve sa forme normale si elle est attaquée ou au bout de 3 tours.

Voleur

Repli tactique
Voie : Voleur **Rang requis : 2**

2 PE 3 tours 1 cible CAC

Effet : ATQ CAC et Déplacement supp. de 6m

Vous effectuez une attaque standard au corps-à-corps (jet d'attaque puis jet de dégâts) suivie d'une acrobatie afin de vous désengager et de vous repositionner à 6m de distance max. Aucun jet de Dextérité n'est nécessaire pour esquiver un obstacle ou un ennemi lors de ce déplacement bonus.

Coup perforant
Voie : Voleur **Rang requis : 4**

5 PE 3 tours 1 cible à portée d'arme

Effet : DGT bruts Arme et Test de résistance armure cible

Vous concentrez votre attaque sur les points faibles de l'armure de votre cible, lui infligeant des dégâts bruts (dégâts ne tenant pas compte de l'armure de la cible) équivalant à ceux de votre arme. Si la cible subit 10 points de dégâts ou plus, elle doit alors effectuer un test de résistance spécial* sur son armure pour déterminer si celle-ci est brisée.

*Si le résultat du test de résistance est 1 alors l'armure n'est pas détruite, mais juste cassée. Une armure légendaire ne peut pas être cassée ou détruite avec un coup perforant.

Exécution
Voie : Voleur **Rang requis : 6**

6 PE 5 tours 1 cible à portée d'arme

Effet : DGT Arme+DEX et Exécution

Vous assénez un coup potentiellement fatal à une cible, lui infligeant les dégâts de votre arme + votre Dextérité. Si à la suite de cette attaque, ses points de santé sont inférieurs à 10 (9 ou moins), la cible est exécutée (ses PS tombent à 0).

Imposition des mains

Voie : Guerrier & Prêtre **Rang requis : 1**

4 PE 3 tours Soi-même ou 1 cible CAC

Effet : Soigne 2D6+CON PS

Vous apposez vos mains sur vous-même ou un allié afin d'insuffler votre énergie spirituelle dans un corps. La cible regagne 2 dés 6 + votre Constitution points de santé. Ne fonctionne pas sur une cible inconsciente (PV inférieurs ou égaux à 0).

Bouclier de lumière

Voie : Guerrier & Prêtre **Rang requis : 3**

5 PE 5 tours 1 cible à 3m max

Effet : Bonus de PA = CON (3 tours)

Vous canalisez votre énergie afin de générer un bouclier magique autour de vous ou d'un de vos alliés se trouvant à moins de 3 mètres. Ce bouclier octroie un bonus d'armure égal à votre Constitution, pendant 3 tours.

Châtiment suprême

Voie : Guerrier & Prêtre **Rang requis : 5**

6 PE 6 tours 1 cible CAC

Effet : DGT 1D20+X*CON (Utilisable après 2 tours en Défense)

Vous implorez votre dieu de vous prêter sa force afin d'infliger 1 dé 20 + X fois votre Constitution en points de dégâts à une cible au corps-à-corps, X correspondant au nombre d'attaques ou d'attaques spéciales subies lors des deux derniers tours (fonctionne avec les attaques alliées). Cette attaque spéciale peut être lancée uniquement si vous avez passé vos 2 derniers tours en position de Défense.

Ritournelle

Voie : Prêtre & Mage **Rang requis : 1**

3 PE 3 tours 1 cible à 3m max

Effet : Bonus permettant de relancer un jet de dés (3 tours)

Vous poussez la chansonnette pour l'un de vos alliés se trouvant à moins de 3 mètres de vous, afin d'augmenter sa chance. Celui-ci obtient un bonus à usage unique, valable pendant 3 tours, lui permettant de relancer un jet de dés.

Partition volante

Voie : Prêtre & Mage **Rang requis : 3**

5 PE 5 tours Multi-cible 3x3m à 5m max

Effet : DGT brut de zone = CHA (3 tours) (-2PE / replacement)

Vous faites apparaître un tourbillon de notes de musique qui inflige des dégâts bruts égaux à votre Charisme, dans une zone de 3 x 3 mètres, positionnée jusqu'à 5 mètres de vous. Cette zone reste sur le terrain pendant 3 tours, elle peut être déplacée chaque tour à la place de votre action en échange de 2 points d'énergie.

Mélodie envoutante

Voie : Prêtre & Mage **Rang requis : 5**

6 PE 6 tours 1 cible à 5m max

Effet : Controle un ennemi avec <INT et <CHA (1 tour)

Vous entonnez une mélodie envoûtante vous permettant de contrôler pendant un tour un ennemi avec moins d'Intelligence et de Charisme que vous. L'instinct de survie de la cible envoûtée l'empêchera cependant de se donner la mort.

Invocation d'arme

Voie : Mage & Druide **Rang requis : 1**

4 PE 3 tours Soi-même ou 1 cible CAC

Effet : Apparition Arme aléatoire (Un à la fois / Jusqu'à la fin du combat)

Vous invoquez une arme aléatoire pour vous ou l'un de vos alliés. Lancez un dé 4 pour déterminer la qualité de l'arme (1 : Commun/gris, 2 : Inhabituel/vert, 3 : Rare/bleu, 4 : Mythique/violet), puis choisissez une arme de la qualité correspondante parmi toutes celles disponibles (Les arcs invoqués n'ont pas besoin de flèches). Vous ne pouvez invoquer qu'une seule arme à la fois. Cette arme disparaît à la fin du combat ou au bout de 10 minutes hors combat. Si celle-ci vient à se casser, elle est forcément détruite.

Invocation du gardien

Voie : Mage & Druide **Rang requis : 3**

4 PE 8 tours 1m devant soi

Effet : Invoque un gardien (-1PE / tour)

Vous invoquez un gardien à vos côtés que vous contrôlez. Chaque tour, vous devez dépenser 1 point d'énergie pour maintenir le lien avec votre gardien. Si le lien est rompu ou que vos points de santé ou ceux du gardien tombent à 0, alors il disparaît. Votre gardien joue toujours après vous.

Éveil du gardien

Voie : Mage & Druide **Rang requis : 5**

5 PE 6 tours 1 gardien à 5m max

Effet : STATS*2 Gardien (3 tours)

Vous insufflez une énorme quantité d'énergie à votre gardien afin de doubler ses caractéristiques et ses points de santé. Cet effet prend fin au bout de 3 tours.

Pour calculer les points de santé du gardien une fois l'élévation terminée, divisez par 2 ses points de santé actuels en arrondissant à l'inférieur si besoin.

Piège de ronces

Voie : Druide & Voleur **Rang requis : 1**

3 PE 4 tours 1 cible à 10m max

Effet : Immobilise un ennemi (2 tours)

Vous concentrez votre énergie dans la terre afin de faire pousser des ronces aux pieds de l'un de vos ennemis situé à maximum 10 mètres de vous, ce qui a pour effet de l'immobiliser pendant 2 tours.

Immobilisé : Le personnage ne peut pas effectuer de déplacement lors de son tour de combat. Il peut cependant attaquer ou se défendre. Les jets d'attaque sur une cible immobilisée bénéficient d'une difficulté réduite (-5).

Marque

Voie : Druide & Voleur **Rang requis : 3**

5 PE 4 tours 1 cible à 6m max

Effet : DGT*2 sur une cible (jusqu'à la fin de votre prochain tour)

Vous placez une marque sur une cible située à maximum 6 mètres, celle-ci subira 2 fois plus de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour. L'effet de la marque s'active aussi sur les attaques de vos alliés.

Flèches spectrales

Voie : Druide & Voleur **Rang requis : 5**

7 PE 5 tours Multi-cible dans un champ de vision à 180° sur 15m

Effet : DGT 1D8+PER pour chaque jet de PER réussi

Vous repérez vos ennemis afin d'envoyer une salve de puissantes flèches spectrales. Faites un jet de perception pour chaque cible visible à une portée de 15 mètres. Infligez 1 dé 8 + votre Perception points de dégâts à chaque cible pour laquelle votre jet de Perception est réussi.

Projection
Voie : Voleur & Guerrier **Rang requis : 1**

3 PE 2 tours 1 cible CAC

Effet : DGT 1D6+FOR+DEX et Repousse de 3m max

Vous assénez un puissant coup avec la paume de votre main afin de projeter votre cible jusqu'à 3 mètres derrière elle, lui infligeant 1 dé 6 + votre Force + votre Dextérité points de santé. Cette technique peut vous permettre de vous désengager avant un déplacement.
Cette attaque ne fonctionne pas sur les créatures ayant l'atout «Géant», «Immateriel» ou «Vol».

Coup assommant
Voie : Voleur & Guerrier **Rang requis : 3**

4 PE 3 tours 1 cible CAC

Effet : DGT 1D8+FOR+DEX et Assommé (1 tour)

Vous assénez un puissant coup de poing à un ennemi, qui inflige 1 dé 8 + votre Force + votre Dextérité points de dégâts. Votre cible effectue un jet de Constitution, si elle échoue elle est assommée.

Assommé : Le personnage ne peut pas attaquer et doit passer son tour durant les combat. Les jets d'attaque sur une cible assommée sont automatiquement réussis.

Ruée éclair
Voie : Voleur & Guerrier **Rang requis : 5**

5 PE 4 tours Multi-cible CAC

Effet : ATQ CAC*Nb cibles sur le chemin

Vous courez d'une cible à l'autre en enchaînant les attaques rapides au corps-à-corps. Lancez une attaque standard sur une cible (jet d'attaque puis jet de dégâts), puis lancez un jet de Dextérité pour savoir si votre enchaînement continue.
Tant qu'une nouvelle cible se trouve à moins de 5 mètres de la précédente et que votre jet de Dextérité est réussi, vos attaques se poursuivent.

Morsure régénératrice
Attaque spéciale : 1D20

4 PE 4 tours Soi-même

Effet : Vole 1D6+FOR PS

La créature plante ses crocs dans sa cible, aspirant sa vitalité. Elle inflige 1 dé 6 + sa Force points de dégâts et se soigne d'autant de points de santé.

Boule spectrale
Attaque spéciale : 1D20

3 PE 1 tours 1 Cible entre 2 à 10m

Effet : DGT Arme

La créature lance une puissante sphère d'énergie spectrale en direction d'une cible se trouvant à une distance de 2 à 10 mètres d'elle.

Invocation nécromantique
Attaque spéciale : 1D20

6 PE 4 tours 1m devant soi

Effet : Invoque un mort-vivant

La créature invoque un mort-vivant au choix (Zombie ou Squelette) à ses côtés.

Charge
Attaque spéciale : 1D20

0 PE 3 tours Une cible à 2 ou 3m

Effet : Charge DGT 1D4+CON et Repousse de 2m

La créature fonce sur une cible située à 2 ou 3 mètres, lui infligeant 1 dé 4 + sa Constitution points de dégâts. La cible est ensuite projetée à 2 mètres derrière elle.

Tableaux d'équipements

Armes

R.	Nom	Voie	Portée	Dégâts	Prix
		Armes de corps-à-corps à 1 main[1]			
	Épée basique	Guerrier	CAC	1D8+FOR	15 PO
	Épée	Guerrier	CAC	1D10+FOR	45 PO
	Épée de qualité	Guerrier	CAC	1D12+FOR	135 PO
	Épée enchantée	Guerrier BC*	CAC	1D12+FOR	270 PO
	Hache basique	Guerrier	CAC	1D6+1+FOR	15 PO
	Hache	Guerrier	CAC	1D8+1+FOR	45 PO
	Hache de qualité	Guerrier	CAC	1D10+1+FOR	135 PO
	Hache enchantée	Guerrier BC*	CAC	1D10+1+FOR	270 PO
	Masse d'arme basique	Guerrier	CAC	1D6+FOR	10 PO
	Masse d'arme	Guerrier	CAC	1D8+FOR	30 PO
	Masse d'arme de qualité	Guerrier	CAC	1D10+FOR	90 PO
	Masse d'arme enchantée	Guerrier BC*	CAC	1D10+FOR	180 PO
	Fléau basique	Guerrier	CAC	1D8-1+FOR	10 PO
	Fléau	Guerrier	CAC	1D10-1+FOR	30 PO
	Fléau de qualité	Guerrier	CAC	1D12-1+FOR	90 PO
	Fléau enchantée	Guerrier BC*	CAC	1D12-1+FOR	180 PO
	Marteau, Gourdin	Guerrier	CAC	1D4+FOR	5 PO
	Dague basique	Voleur	CAC	1D6+DEX	10 PO
	Dague	Voleur	CAC	1D8+DEX	30 PO
	Dague de qualité	Voleur	CAC	1D10+DEX	90 PO
	Dague enchantée	Voleur BC*	CAC	1D10+DEX	180 PO
	Couteau	Voleur	CAC	1D4+DEX	5 PO
	Faucille	Druide	CAC	1D4+DEX	5 PO
		Armes de corps-à-corps à 2 mains[2]			
	Lance basique	Guerrier-2	2m max	1D6+FOR+DEX	20 PO
	Lance	Guerrier-2	2m max	1D8+FOR+DEX	45 PO
	Lance de qualité	Guerrier-2	2m max	1D10+FOR+DEX	135 PO
	Lance enchantée	Guerrier-2 BC*	2m max	1D10+FOR+DEX	270 PO
	Épée longue	Guerrier-3	CAC	1D8+2FOR	50 PO
	Épée longue de qualité	Guerrier-3	CAC	1D10+2FOR	150 PO
	Épée longue enchantée	Guerrier-3 BC*	CAC	1D10+2FOR	300 PO
	Hallebarde	Guerrier-3	2m max	1D8+4+FOR	50 PO
	Hallebarde de qualité	Guerrier-3	2m max	1D10+6+FOR	150 PO
	Hallebarde enchantée	Guerrier-3 BC*	2m max	1D10+6+FOR	300 PO
	Armes de pugilat basique	Guerrier ou Voleur	CAC	1D4+FOR+DEX	15 PO
	Armes de pugilat	Guerrier ou Voleur	CAC	1D6+FOR+DEX	45 PO
	Armes de pugilat de qualité	Guerrier ou Voleur	CAC	1D8+FOR+DEX	135 PO

R.	Nom	Voie	Portée	Dégâts	Prix
	Armes de pugilat enchantée	Guerrier ou Voleur BC*	CAC	1D8+FOR+DEX	270 PO
	Bâton	Guerrier ou Druide	2m max	1D4+FOR	5 PO
		Armes à distance[3]			
	Arc court basique	Voleur	entre 2 et 15m	1D6+DEX	10 PO
	Arc court	Voleur	entre 2 et 15m	1D8+DEX	30 PO
	Arc court de qualité	Voleur	entre 2 et 15m	1D10+DEX	90 PO
	Arc court enchanté	Voleur BC*	entre 2 et 15m	1D10+DEX	180 PO
	Arc long	Voleur ou Druide -2	entre 3 et 60m	1D8+DEX+PER	40 PO
	Arc long de qualité	Voleur ou Druide -2	entre 3 et 60m	1D10+DEX+PER	120 PO
	Arc long enchanté	Voleur ou Druide -2 BC*	entre 3 et 60m	1D10+DEX+PER	240 PO
	Boomerang	Druide	entre 2 et 10m	1D4+DEX	10 PO
		Armes magiques[4]			
	Baguette basique	Mage	-	1D8+INT	15 PO
	Baguette	Mage	-	1D10+INT	45 PO
	Baguette de qualité	Mage	-	1D12+INT	135 PO
	Sceptre basique	Mage ou Prêtre -2	-	1D6+INT+CHA	30 PO
	Sceptre	Mage ou Prêtre -2	-	1D8+INT+CHA	90 PO
	Sceptre de qualité	Mage ou Prêtre -2	-	1D10+INT+CHA	270 PO
	Bâton magique basique	Mage ou Druide -2	-	1D6+INT+PER	20 PO
	Bâton magique	Mage ou Druide -2	-	1D8+INT+PER	60 PO
	Bâton magique de qualité	Mage ou Druide -2	-	1D10+INT+PER	180 PO

*BC (Bonus Critique) : Dégâts doublés sur un jet d'attaque à 19 ou 20 (au lieu d'uniquement 20).

Armures

R.	Nom	Prérequis	Malus	Points d'armure	Prix
		Armures légères			
	Armure matelassée	Aucun		1	20 PO
	Armure de cuir clouté	Aucun	-1 Charisme	2	40 PO
		Armures lourdes[5]			
	Armure d'écailles	Constitution > 1	-1 Dextérité	3	60 PO
	Armure de demi-plates	Constitution > 2	-2 Dextérité	4	120 PO
	Cotte de maille	Constitution > 3	-3 Dextérité	5	240 PO
	Armure de plates	Constitution > 4	-4 Dextérité	6	480 PO
		Boucliers[6]			
	Bouclier basique	Force > 0	Esquive impossible	+3 en défense	30 PO
	Bouclier	Force > 2	Esquive impossible	+4 en défense	90 PO
	Bouclier de qualité	Force > 4	Esquive impossible	+5 en défense	270 PO

Autres

R.	Nom	Effet	Prix
		Consommables [7]	
	Chope de bière, Verre de vin …	Régénère 3 PE (Consommable 2 par heure) Nécessite un jet de Constitution pour tenir l'alcool. Si raté, réduisez temporairement vos caractéristiques de -1 et augmentez temporairement votre moral de +1	2 PA
	Ration, Repas sur le pouce …	Régénère 6 PE (Consommable une fois toutes les 4h)	3 PA
	Bon repas	Régénère 10 PE (Consommable une fois toutes les 6h)	5 PA
	Bandage	Soigne 6 PS (Consommable 2 par jour)	6 PA
	Kit de soin	Soigne 10 PS (Consommable 1 par jour)	1 PO
	Kit de secours	Réveille un allié inconscient à 1 PS	4 PO
	Parchemin d'enchantement	Permet d'enchanter une arme rare (bleu) afin d'augmenter sa puissance. Ne fonctionne pas sur les armes magiques. Effet : Rareté augmentée et bonus de critique appliqué sur les jets d'attaque à 19. Choisissez une arme rare et lancez un dé 6 : • 1 : l'arme est détruite (elle ne peut pas être réparée) • 2 : l'arme est cassée • 3 ou 4 : rien ne se passe • 5 ou 6 : l'enchantement est réussi	10 PO
		Consommables rapides	
	Flèche		1 PA
	Flèche perforante	Bonus +1 DGT sur une attaque à l'arc	3 PA
	Flèche perforante de qualité	Bonus +2 DGT sur une attaque à l'arc	1 PO
	Potion revigorante	Soigne 10 PS utilisable en combat	3 PO
	Potion revigorante de qualité	Soigne 20 PS utilisable en combat	9 PO
	Potion énergisante	Régénère 10 PE utilisable en combat	3 PO
	Potion énergisante de qualité	Régénère 20 PE utilisable en combat	9 PO
	Potion revitalisante	Réveille un allié inconscient avec 1 PS (nécessite d'être au CAC) utilisable en combat	15 PO
	Bombe fumigène	Permet de s'enfuire d'un combat et/ou de semer des ennemis	5 PO
		Vêtements	
	Haillon	Malus -1 Charisme	5 PA
	Habit de ville		5 PO
	Habit chic	Bonus +1 Charisme	15 PO
	Habit de luxe	Bonus +2 Charisme	45 PO
	Habit chaud	Permet de résister aux températures glaciales	10 PO
		Accessoires	
	Corde (5m)		5 PA
	Corde (10m)		1 PO
	Kit de crochetage	Permet d'ouvrir une serrure grâce à l'atout «Serrurier»	1 PO
	Tente (2 personnes)	Permet de récupérer +5 PS après une nuit de sommeil	10 PO
	Tente (4 personnes)	Permet de récupérer +5 PS après une nuit de sommeil	15 PO

R.	Nom	Effet	Prix
	Briquet à amadou		5 PA
	Gourde (1L)		5 PA
		Instrument de musique	
	Flute	Bonus +1 au jet d'attaque spéciale pour les CS du Barde	5 PO
	Harpe	Bonus +2 au jet d'attaque spéciale pour les CS du Barde	15 PO
	Luth	Bonus +3 au jet d'attaque spéciale pour les CS du Barde	45 PO
		Relique	
	Relique Ancienne	Bonus +1 PS ou PE sur les soins du Prêtre ou du Paladin	15 PO
	Relique Ancestrale	Bonus +2 PS ou PE sur les soins du Prêtre ou du Paladin	45 PO
	Relique Antique	Bonus +3 PS ou PE sur les soins du Prêtre ou du Paladin	125 PO

[1] Un personnage peut équiper une arme à une main et un bouclier simultanément, ou bien deux armes à une main grâce à l'atout « Ambidextrie ».

[2] Un personnage ne peut pas équiper une autre arme ou un bouclier lorsqu'il tient une arme à deux mains. Certaines de ces armes sont plus difficiles à manier et peuvent présenter un malus sur leur jet d'attaque, augmentant ainsi la difficulté.

[3] Les arcs courts et longs nécessitent l'utilisation d'une flèche pour chaque attaque, même si celle-ci a échoué. Les flèches qui n'ont touché aucune cible peuvent être récupérées à la fin du combat. La difficulté du jet d'attaque d'une arme à distance peut être augmentée en fonction des obstacles qui se trouvent entre la cible et l'attaquant.

[4] Les baguettes, les sceptres et les bâtons magiques ne peuvent infliger des dégâts qu'en utilisant les coups spéciaux de la voie du Mage. Leur portée dépend du sort utilisé.

[5] Les armures lourdes nécessitent un minimum de Constitution pour être portées. Celles-ci diminuent la capacité de mouvement de son porteur, ce qui a pour effet de réduire sa Dextérité.

[6] Les boucliers requièrent un minimum de force pour être maniés. Ils ne peuvent pas être équipés en même temps qu'une arme à deux mains ou un arc. Leur bonus d'armure s'applique uniquement en position de défense, cependant, ils annulent la possibilité d'esquiver une attaque subie.

[7] Les consommables standards ne peuvent pas être utilisés en combat contrairement aux consommables. rapides

Services

Nom	Effet	Prix
Nuit à l'auberge	Restaure 7 PS après une nuit de sommeil	1 PO
Réparation d'arme et armure	Arme ou armure réparée (sans malus)	Prix de l'objet/2
Soins hospitaliers	Ramène un allié inconscient à 1 PS	2 PO
Transport en diligence (6 personnes max)/jour	Temps de trajet réduit par 3 et possibilité de récupérer 2 PS durant un long trajet (+ 3 heures)	3 PO
Location de cheval/jour	Temps de trajet réduit par 5	1 PO

Bestiaire : créatures

GOBELIN

PS : 5 PE : 5

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-4	4	-4	-4	4	-4

Arme	Portée	ATQ	DGT
Couteau	CAC	1D20	1D4+DEX

Les gobelins sont des petites créatures malveillantes qui vivent dans des cavernes abandonnées ou dans des taudis lugubres. Individuellement faibles, ils se rassemblent en grand nombre pour tourmenter les autres créatures.

Atouts : Agile au combat, Nyctalope

KOBOLD

PS : 9 PE : 9

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3	3	-4	-1	3	-4

Arme	Portée	ATQ	DGT
Dague basique	CAC	1D20	1D6+DEX
Fronde	10m max	1D20	1D4+DEX

Les kobolds sont des créatures reptiliennes très lâches qui ont pour habitude d'infester les égouts et marécages. Ils compensent leur inaptitude physique par leur grand talent à tendre des pièges.

Atouts : Nyctalope

Coup spécial : Repli tactique

HARPIE

PS : 12 PE : 8

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
1	3	-2	-3	4	-3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Serres	CAC	1D20+2	1D4+DEX+FOR

Une harpie combine le corps, les jambes et les ailes d'un vautour et le torse, les bras et la tête d'une humaine. Son chant mélodieux a conduit d'innombrables aventuriers à leur perte.

Atouts : Insaisissable, Vol

GNOLL

PS : 15 (1) PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
2	2	-3	0	3	-5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Les gnolls sont de sauvages humanoïdes à tête de hyène, attaquant sans prévenir et massacrant leurs victimes pour ensuite les dévorer.

TROLL

PS : 25 (1) PE : 20

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
5	1	-4	5	2	-5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Griffes	CAC	1D20+2	1D4+DEX+FOR

Redoutables géants à la peau verte, les trolls dévorent tout ce qu'ils peuvent attraper. Seuls l'acide et le feu peuvent arrêter les propriétés régénératrices de la chair d'un troll.

Atouts : Robuste, Insaisissable, Géant

Coup spécial : Morsure régénératrice

OGRE

PS : 30 (2) PE : 20

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
7	-2	-5	7	0	-5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Massue géante	2m max multi-cible*	1D20	1D8+FOR

**toutes les cibles se trouvant dans un rayon de 2m autour de lui*

Les ogres ressemblent à des géants et sont connus pour leur caractère irritable. Lorsque sa rage est titillée, un ogre se déchaîne dans un accès de colère incontrôlable jusqu'à ne plus avoir d'objets ou de créatures à écraser.

Atouts : Robuste+, Insaisissable, Géant

Coups spéciaux : Furie, Renversement, Charge

BESTIAIRE : ÂMES

SPECTRE

PS : 8 PE : 8

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-5	0	0	-5	0	0

Sort	Portée	ATQ	DGT
Pouvoir	-	1D20+2	1D8 Brut*

**les dégâts bruts ne prennent pas en compte l'armure*

Les spectres sont les esprits de créatures dont l'âme n'a pas pu atteindre sa destination au moment de la mort, souvent à cause de magie noire. Ils sont condamnés à errer sur le plan physique.

Atouts : Insaisissable, Immatériel, Créature magique

Coups spéciaux : Absorption, Boule spectrale

NÉCROMANT

PS : 15 PE : 15

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3	0	3	0	0	2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Sceptre nécrotique	-	1D20+2	1D8+INT

Les nécromanciens sont des magiciens spécialisés qui étudient l'interaction de la vie, de la mort et de l'au-delà. Ils aiment déterrer des cadavres pour créer des esclaves morts-vivants.

Coups spéciaux : Boule spectrale, Invocation nécromantique

ZOMBIE

PS : 7 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
2	-2	-5	0	-2	-5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Machoire	CAC	1D20	1D4+FOR Brut*

**les dégâts bruts ne prennent pas en compte l'armure*

Un zombie est le résultat d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer un cadavre, le plus souvent humanoïde. Parfois un zombie se relève seul, s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.

Atouts : Mort-vivant

Coup spécial : Morsure régénératrice

SQUELETTE

PS : 10 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
1	1	-5	-2	-2	-5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Un squelette est le résultat d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer des ossements, le plus souvent humanoïdes. Parfois un squelette se relève seul, s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.

Atouts : Mort-vivant, Créature magique

ÉLÉMENTAIRE (FEU, FOUDRE OU GLACE)

PS : 25 PE : 20

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
0	0	0	0	0	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Pouvoir	-	1D20+2	1D20

Esprit élémentaire ayant pris une forme physique presque humanoïde. Entièrement composés de l'élément dont ils puisent leur énergie, ces esprits peuvent causer de terribles dommages autour d'eux.

Atouts : Insaisissable, Créature magique

Coups spéciaux : Sort élémentaire (Feu, Éclair ou Glace), Absorption

GOLEM DE PIERRE

PS : 30 (2) PE : 20

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
6	0	-6	6	0	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Poing	CAC multi-cible*	1D20	1D8+FOR

**toutes les cibles se trouvant dans un rayon de 1m autour de lui*

Les golems de pierre sont des artificiels magiques ayant la forme de grandes statues impressionnantes. Animés par la magie, les golems sont des créatures très résistantes. Ils sont généralement utilisés pour protéger certains lieux d'une intrusion.

Atouts : Robuste+, Créature magique

Coups spéciaux : Projection, Coup assommant

Bestiaire : personnes

GUERRIER (NIV 1)

Guerrier : 2

PS : 17 (1) PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	0	-2	2	-1	-2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Hache basique	CAC	1D20+2	1D6+1+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Coup spécial : Furie

PRÊTRE (NIV 1)

Prêtre : 2

PS : 15 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-1	-2	1	0	0	2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée basique	CAC	1D20	1D8+FOR

Atout : Premiers soins

Coup spécial : Prière

MAGE (NIV 1)

Mage : 2

PS : 12 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3	0	3	-3	1	2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Baguette	-	1D20+2	1D10+INT

Atout : Maîtrise élémentaire

Coups spéciaux :
Sort élémentaire Feu, Éclair et Glace

DRUIDE (NIV 1)

Druide : 2

PS : 15 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
1	1	0	0	1	-3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arc long	3 - 60m	1D20	1D8+DEX+PER

Coup spécial : Baies magiques

VOLEUR (NIV 1)

Voleur : 2

PS : 14 (1) PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-2	3	-1	-2	2	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Dague basique	CAC	1D20+2	1D6+DEX
Dague basique	CAC	1D20+2	1D6+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Atout : Ambidextrie

Coup spécial : Repli tactique

PALADIN (NIV 1)

Guerrier & Prêtre : 1

PS : 17 (1-4) PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
2	-3	0	3	-3	1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée basique	CAC	1D20+1	1D8+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1
Bouclier basique	Force > 0	~~Esquive~~	+3

Coup spécial : Imposition des mains

BESTIAIRE : PERSONNES

BARDE (NIV 1) Prêtre & Mage : 1

PS : 15 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-2	0	0	0	0	2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Dague basique	CAC	1D20	1D6+DEX

Atout : Chanceux

Coup spécial : Ritournelle

INVOCATEUR (NIV 1) Mage & Druide : 1

PS : 14 (1) PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
1	1	1	-1	-1	-1

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Coup spécial : Invocation d'arme

CHASSEUR (NIV 1) Druide & Voleur : 1

PS : 15 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
0	2	-2	-2	2	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arc court basique	2 - 15m	1D20+1	1D6+DEX

Coup spécial : Piège de ronces

PUGILISTE (NIV 1) Voleur & Guerrier : 1

PS : 15 (1) PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
2	2	-2	0	1	-3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Armes de pugilat basique	CAC	1D20+1	1D4+FOR+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Coup spécial : Projection

BANDIT Voleur & Guerrier : 1

PS : 15 PE : 10

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3/3	-3/3	-3/3	-3/3	-3/3	-3/3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Les bandits vagabondent en bande et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine sont autant de raisons pour les honnêtes gens de se tourner vers le banditisme.

Coup spécial : Projection

GARDE DE CITADELLE Guerrier : 4

PS : 20 (3-7) PE : 13

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	0(-1)	-2	2	-2	1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée	CAC	1D20+4	1D10+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure d'écailles	Constitution > 1	-1 Dextérité	3
Bouclier	Force > 2	~~Esquive~~	+4

Coup spécial : Furie, Renversement

Bestiaire : invocations et animaux

GARDIEN

PS : 10+NIV* 0-3 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	0	0	2	0	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Poing	CAC	1D20+2	1D4+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Bouclier basique	Force > 0	~~Esquive~~	+3

Les Gardiens sont des créatures magiques façonnées à partir de l'énergie d'un puissant sorcier, matérialisées dans le monde tangible pour servir leur créateur.

Atout : Créature magique

**Niveau de l'invocateur*

GARDIEN ÉVEILLÉ

PS : 20+2NIV* 0-3 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
6	0	0	4	0	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Poing	CAC	1D20+2	1D4+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Bouclier basique	Force > 0	~~Esquive~~	+3

Les Gardiens sont des créatures magiques façonnées à partir de l'énergie d'un puissant sorcier, matérialisées dans le monde tangible pour servir leur créateur.

Atout : Créature magique

**Niveau de l'invocateur*

LOUP

PS : 7 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
2	2	-3	-1	3	1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Machoire	CAC	1D20+2	1D4+FOR+DEX brut*

**les dégâts bruts ne prennent pas en compte l'armure*

OURS

PS : 12 1 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
4	-1	-3	4	0	0

Arme	Portée	ATQ	DGT
Griffe	CAC	1D20	1D4+FOR

Atout : Robuste

AIGLE

PS : 5 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
-3	4	-3	-1	4	1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Serres	CAC	1D20	1D4+DEX

Atouts : Agile au combat, Rapide, Vol

SANGLIER

PS : 9 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	1	-3	4	0	-1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Défenses	CAC	1D20+2	1D4+CON

Coup spécial : Charge

ARAIGNÉE GÉANTE

PS : 6 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
0	3	-2	0	0	-2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Mandibules	CAC	1D20+2	1D4+DEX

Atouts : Venimeux

SERPENT GÉANT

PS : 8 PE : 0

FOR	DEX	INT	CON	PER	CHA
3	1	-2	0	-2	-1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Crocs	CAC	1D20	1D4+FOR

Atouts : Venimeux