

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Règles de base

Shards of Destiny 1e, Basic Rules

Table des matières

Introduction.....	4	Impulsion divine.....	21
Structure des documents.....	5	Techniques.....	22
Partie 1 – Histoire et traditions.....	6	Types de dégâts.....	23
Partie 2 – Système.....	7	Efficacité.....	23
Dé 100 – Fonctionnement.....	7	Types d'unités.....	24
Jet de Caractéristique.....	7	Afflictions.....	25
Difficulté d'un jet.....	8	État.....	26
Avantage & Désavantage.....	8	Critique.....	26
Conventions.....	8	Autres Statistiques et Calculs.....	26
Longueur / Largeur.....	8	Effets non cumulatif.....	28
Arrondit à l'inférieur.....	8	Partie 3 – Interprétation de rôle et Social....	29
Tour et manche.....	9	Liberté au MJ.....	29
Durée d'un effet.....	9	Situations logiques.....	29
Déviation des règles.....	10	Espace-temps.....	30
Règle du cool.....	10	Temps.....	30
Ressources.....	11	Repos.....	30
Niveaux et Expérience.....	11	Déplacement.....	31
Points de Vie.....	11	Environnement.....	31
Constitution.....	11	Interactions sociales.....	33
Mouvement.....	11	Jet de caractéristique social.....	33
Caractéristiques.....	12	Langues.....	34
Caractéristiques de Combat.....	12	Entre les aventures.....	35
Caractéristiques Sociales.....	12	Temps morts.....	35
Croissance.....	13	Coût de la vie.....	35
Combat.....	13	Entretien des montures.....	35
Points de Vie.....	13	Travailler.....	35
Stabilisation.....	14	Partie 4 – Équipement.....	36
Blessure létale.....	14	Équipement de départ.....	36
Points de Vie temporaires.....	15	Monnaie.....	36
Pierre de résurrection.....	15	Revente.....	36
Actions en combat.....	16	Inventaire.....	37
Brouillard de Guerre.....	20	Objets.....	37
Initiative.....	20	Convoi.....	37

Types d'armes.....	38	Détermination des statistiques de départ	
Niveau d'arme.....	39	50
Maîtrises d'arme.....	40	Méthode fixe.....	50
Boucliers.....	40	Méthode modulable.....	50
Maniement double.....	41	Exemple de création de personnage	
Magie & Tomes.....	42	avec la Méthode modulable.....	51
Forge.....	42	Méthode personnalisée.....	52
Enchantements.....	43	Exemple de création de personnage	
Montures.....	44	avec la Méthode personnalisée.....	53
Partie 5 – Création de personnages.....	45	Caractéristiques Sociales.....	53
Contexte.....	46	Montée de niveau.....	54
Origines.....	46	Changement de classe.....	54
Modèle de création d'Origine.....	47	Crédits.....	56
Augmentation de caractéristiques.....	47	Inspirations.....	56
Classes.....	48	Remerciements.....	56
Modèle de création de Classe.....	49		

Introduction

Ça fait un petit moment que j'avais l'idée de faire mon propre système, notamment car je tiens une campagne de Donjons & Dragons 5ème édition (D&D 5^e par la suite), et qu'à force de préparer et de masteriser des sessions, je me rends compte des divers défauts du système et je me sens de moins en moins à l'aise avec (EDIT : je suis les avancées de D&D avec OneD&D et en général D&D en 2024, il y a des choses que j'aime bien, d'autres que j'aime moins, mais c'est dans l'ensemble pas assez pour me faire rester sur D&D sur le long terme).

Ce système a donc pour vocation d'être simple, que ce soit pour le maître du jeu ou pour les joueurs, mais complexe, d'où la nécessité d'un manuel introductif.

D'un point de vue purement basé sur l'action (sans la partie sociale, qui se veut plus libre), la simplicité vient de la compréhension des caractéristiques et de leur impact, et la complexité vient du nombre d'éléments qui peuvent impacter un combat (afflictions, techniques, enchantements, ...). La philosophie de ce système se base sur la gestion de l'équipement : comme les taux de croissance sont faibles et que les armes, armures et autres équipements apportent un avantage plus significatif, il est plus facile d'inclure l'entièreté des joueurs dans l'action que dans un système basé sur les taux de croissance, où un joueur peut être chanceux alors qu'un autre peut ne pas avoir de chance pendant plusieurs montées de niveau et se retrouve à avoir du mal à tenir le rythme lors des prochaines confrontations (si vous n'avez rien compris à ce paragraphe c'est tout à fait compréhensible xD, je vous conseille de revenir ici après avoir lu les sections centrées sur les combats, les équipements et les montées de niveau).

En tout cas c'est ma vision, et donc la direction que je souhaite donner à ce système. Comme il est dans sa version 1, il est (très) fort probable que le système soit mal équilibré et ne concorde pas tout à fait (ou pas tout court) à la direction que je souhaite lui donner, c'est pour ça que je compte sur vos retours et vos avis !

Vous souhaitant bonne lecture.

XoRa

Structure des documents

Pour rendre la lecture plus digeste, ce système est structuré en plusieurs documents :

- les Règles de base qui, comme son nom l'indique, liste les règles de base,
- le Codex des Classes (CdC), qui catégorise toutes les classes du système,
- le Catalogue des Équipements (CdE), qui liste les divers équipements du système,
- le Grimoire des Enchantements et des Techniques (GET), qui classifie tous les enchantements et toutes les techniques du système,
- le Recueil des Origines (RdO), qui liste toutes les origines du système,
- le Guide du Maître du Jeu (GMJ), qui introduit les divers points clé pour la masterisation d'une session,
- le Bestiaire (BES), qui liste les divers monstres du système.

Partie 1 – Histoire et traditions

Dans ce document, aucun monde n'est présenté, ni de calendrier, ni de panthéon, etc. (lorsque ce système sera suffisamment peaufiné, une campagne de type one-shot sera probablement publiée pour créer le monde « de base » du système).

Pour ceux qui aimeraient utiliser ce système avant la création d'un monde dédié, voici quelques précisions sur les « Fragments de la Destinée ». Ils peuvent être de tout type : éclats élémentaires d'une pierre sacrée ; îles créées à partir d'une Pangée et séparées de cette dernière pour une raison inconnue ; frères et sœurs jumeaux séparés à la naissance. Seule votre imagination vous retient lorsque vous voulez inclure les Fragments de la Destinée dans votre campagne.

Vous pouvez aussi choisir de ne pas inclure les Fragments de la Destinée dans votre campagne, c'est votre choix je ne vous force à rien en utilisant ce système :).

Après ça reste plus drôle si toutes les campagnes ont un fil rouge en commun...

Partie 2 – Système

Le dé utilisé en majorité dans ce système est le d100, que ce soit pour un jet d'attaque, pour une action en roleplay, pour une montée de niveau...

Dé 100 – Fonctionnement

Le dé 100 (ou d100) est obtenu en lançant 2 d10 : le premier représente les dizaines (numéroté de 00 à 90), et le deuxième représentant les unités (numéroté de 1 à 10).

Voici quelques exemples du nombre obtenu par combinaison des jets des 2 d10 :

Résultat	Jet du d10 des dizaines	Jet du d10 des unités
1	00	1
15	10	5
100	90	10

Sur la plupart des d10 représentant les unités, la numérotation est de 0 à 9. Ici, le 0 correspond donc au 10.

Jet de Caractéristique

La difficulté du jet est déterminée par le Maître du Jeu (MJ). À cela, rajoutez le modificateur de la caractéristique concernée : la difficulté du jet en devient plus facile en fonction de votre investissement dans ladite caractéristique.

Lancez ensuite un d100 : si le jet est inférieur ou égal à la difficulté totale (avec le modificateur) c'est une réussite, sinon c'est un échec.

Exemple : Je dois réussir un jet de Force de difficulté 30. Mon modificateur de Force s'élève à 10, rendant la difficulté totale du jet à 40. Faire 40 ou moins est une réussite, 41 ou plus est un échec.

Pour les jets conventionnels, une réussite critique est obtenue en obtenant un chiffre entre 1 et 5 inclus. Pour les échecs critique, il faut obtenir un nombre entre 96 et 100 inclus.

La réussite critique est différente pour les jets d'attaque avec une arme ou un tome : elle est indiquée dans les caractéristiques de l'arme.

Difficulté d'un jet

Comme précisé ci-dessus, elle est déterminée par le MJ. Elle dépend de l'action voulue par le joueur et du contexte décrit par le MJ. Voici des exemples de difficulté de jet :

Nom	Très facile	Facile	Raisnable	Normale	Modérée	Difficile	Critique	Brutale	Extrême
Difficulté	90	80	70	60	50	40	30	20	10

Avantage & Désavantage

Un avantage sur un jet de caractéristique simplifie le lancé de +10 points.

Un désavantage sur un jet de caractéristique corse le lancé de -10 points.

Les avantages et désavantage peuvent être critiques (+20 ou -20 points respectivement), voire cruels (+40 ou -40 points respectivement).

Conventions

Les différentes conventions utilisées par le système pour simplifier la compréhension globale de certains aspects.

Longueur / Largeur

La longueur est dirigée par la vision d'une unité (devant ou derrière l'unité donc). La largeur elle est perpendiculaire à la vision de l'unité (à gauche ou à droite de l'unité donc).

Arrondit à l'inférieur

Lors d'un calcul, si le résultat est un nombre flottant, on ne conserve que la partie entière pour l'utilisation de la valeur en combat.

Exemple : $15/2 = 7,5$, qui est ici arrondi à 7 si cette valeur a besoin d'être utilisé en combat, comme sur un jet d'attaque pour la précision, pour le calcul de dégâts, etc.

Tour et manche

Un tour est attaché à l'unité, c'est le moment où elle peut agir. Une manche regroupe tous les tours de toutes les unités dans l'ordre des tours déterminée par l'initiative effective de chaque unité. Lorsqu'une manche est finie, une nouvelle commence à l'initiative la plus haute.

Durée d'un effet

Lorsqu'un effet est déclenché (utilisation d'une technique, infliger une affliction, ...), la durée est de 1 ou plusieurs tours à partir du déclenchement.

Exemple, je joue un Cuirassé et j'utilise Gardien. L'effet dure 3 tours, ce qui veut dire que, si je n'obtiens pas de nouveau tour entre temps, l'effet durera 3 manches.

Si un de mes alliés joue un danseur et me danse 1 fois, je gagnerai un nouveau tour mais cela impacte donc la durée de l'effet gardien.

Voici 2 tableaux qui illustrent les 2 exemples présentés (en violet l'activation de Gardien).

Manche Sans Danse	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Manche 4
Initiative	12	12	12	12	11
Technique Gardien Active	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Tour	Tour du Cuirassé	Tour du Cuirassé	Tour du Cuirassé	Tour du Cuirassé	/

Manche avec danse :

Manche Avec Danse	Manche 1	Manche 2	Manche 2	Manche 3	Manche 3	Manche 4
Initiative	12	12	7	12	11	12
Technique Gardien Active	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non
Tour	Tour du Cuirassé	Tour du Cuirassé	Tour du Cuirassé (Danse)	Tour du Cuirassé	/	Tour du Cuirassé

DéviatiOn des règles

Si certaines parties de ce système ne vous plaisent pas, libre à vous de faire vos propres règles maisons pour les corriger selon vos envies.

Ce document a pour but de définir les règles de base du système, mais vous n'êtes pas obligés de vous y tenir à 100%.

Règle du cool

Cela dépend des MJ et de comment ils veulent utiliser le système, mais typiquement, si une action proposée par un joueur n'est pas prévue dans les règles, vous pouvez outrepasser les règles afin que le joueur réalise son action.

Cette action peut avoir un coût en fonction du contexte dans lequel elle a été réalisée (consommation d'un objet/pièce d'équipement, retrait de niveau, mort du personnage, etc.), la détermination de telles sacrifices revient au MJ. Veuillez cependant bien préciser au joueur dans ces cas de figure qu'il risque fortement de sacrifier quelque chose pour réaliser son action, ce avec quoi il doit être d'accord (vous n'êtes pas obligé de lui préciser ce qu'il va sacrifier en réalisant son action tant qu'il comprend les risques).

Ressources

Niveaux et Expérience

Le niveau actuel de votre personnage, ainsi que ses points d'expérience.

Gagner des points d'expérience augmentent le niveau du personnage lorsqu'il atteint divers paliers (ces paliers sont détaillés dans le guide du MJ (GMJ)).

Il y a 50 niveaux, chaque niveau a une chance d'augmenter les points de vie et les caractéristiques de combat. Des techniques peuvent aussi être obtenues par montée de niveau. Elles sont indiquées dans le descriptif de chaque classe dans le codex des classes (CdC).

Points de Vie

Les points de vie de votre personnage définissent sa capacité à résister aux attaques physiques et magiques. Le nombre de points de vie minimum au niveau 1 est déterminé par la classe. Il est modulable lors de la création de personnage.

Lors des montées de niveau, le gain de PV est déterminé par le taux de croissance des PV de l'unité.

Les points de vie sont abordés plus en détail dans la section « Combat ».

Constitution

La constitution physique de votre personnage. Elle détermine la capacité de votre personnage à être la cible et/ou l'actionneur de l'action Bousculer, ainsi que la détermination des malus lors du maniement d'une arme considérée lourde pour votre personnage (se référer à Poids pour la section « Autre Statistiques et Calculs »)

Mouvement

Le nombre de cases que vous pouvez parcourir par tour.

Caractéristiques

Il existe deux classes de caractéristiques, Combat et Social.

Caractéristiques de Combat

Nom	Abréviation	Descriptif
Force	FOR	Votre puissance physique. Augmente les dégâts d'une attaque physique.
Magie	MAG	Votre puissance magique. Augmente les dégâts d'une attaque magique.
Défense	DEF	Votre défense physique. Réduit les dégâts physiques.
Résistance	RES	Votre défense magique. Réduit les dégâts magiques.
Agilité	AGI	Votre agilité. Augmente l'initiative effective.
Chance	CHA	Votre chance. Détermine votre capacité à récupérer des jetons d'inspiration autre qu'en faisant une action mémorable ou par une bonne interprétation de rôle.

Caractéristiques Sociales

Nom	Abréviation	Descriptif
Théorie	THE	Vos connaissances sur un sujet.
Pratique	PRA	Votre expérience dans un domaine.
Instinct	INS	Votre capacité à sentir le danger, cerner une personne, ...
Aplomb	APL	Votre sang froid.
Éloquence	ELD	Votre expertise et connaissances dans l'art de parler.
Influence	INF	Votre charisme naturel.

Croissance

Les caractéristiques de combat peuvent évoluer à chaque montée de niveau, grâce aux taux de croissance : lancez un d100 pour une caractéristique, le nombre dans Taux de croissance indiquant la difficulté du jet. Si c'est une réussite, rajoutez un +1 dans la caractéristique en question, sinon ne rajoutez rien. Répétez ce processus pour toutes les caractéristiques de combat, points de vie inclus. Si aucune de vos caractéristique augmente lors d'une montée de niveau, le joueur en choisit une à augmenter de manière arbitraire.

Combat

La durée d'une manche est de 10 secondes : elle comprend l'entièreté des tours de toutes les unités, ainsi que des temps morts entre chaque action du même personnage.

« Jet d'attaque » est le terme utilisé pour faire référence au jet qui détermine si l'unité touche sa cible (il fait intervenir la précision de l'arme et le niveau d'arme de l'unité).

« Jet de dégâts » est le terme utilisé pour faire référence aux jets effectués après une réussite d'un jet d'attaque (il fait intervenir la puissance de l'arme).

Points de Vie

Les points de vie de votre personnage définissent sa capacité à résister aux attaques physiques et magiques.

Le nombre de points de vie minimum au niveau 1 est déterminé par la classe. Il est modulable lors de la création de personnage. À la montée de niveau, votre personnage a une chance plus ou moins élevée de gagner un point de vie dépendant de son taux de croissance en PV.

Lorsque votre personnage tombe à OPV, il s'évanouit (il gagne l'état inconscient et le garde tant qu'il est à OPV). De plus, sa barre de vie est remplacée par une barre de survie, qui a le même nombre de points que la barre de vie.

Survie. Dans cet état, votre personnage perd des points de vie graduellement en fonction du dernier type de blessure reçu. Ces blessures sont :

Blessure	Bénigne	Légère	Conséquente	Grave	Létale
Retrait de PV par tour	-OPV/tour	-3%PV/tour	-6%PV/tour	-10%PV/tour	(Abordé plus bas)

Ces blessures sont décrites par vous et le MJ, en fonction du contexte de l'action et de l'intensité du coup reçu. Lorsque le personnage tombe à 0 points de survie, il meurt. Pour prévenir des effets de blessures non létales, un personnage peut être stabilisé. Une unité en état de survie ne peut avoir qu'un seul tour par manche, qui a lieu à son initiative effective, lors duquel le retrait de PV lié au type de blessure qu'il subit a lieu.

Stabilisation

La Stabilisation permet d'arrêter les blessures d'une unité mourante.

C'est un Jet de Caractéristique particulier, dont la difficulté est déterminée de la façon suivante :

$$(AGI+CHA)*(TOU+1) + AVA$$

où TOU représente le nombre de tour précédent à avoir essayer de stabiliser la même unité, et AVA représente les autres avantages qu'a l'unité qui stabilise (exemple avantage de +20 en jet de médecine).

Un bâton de support ou un effet qui permet de soigner une unité stabilise automatiquement les blessures non létales, et met la cible à 1PV (même si l'effet était censé soigner plus de PV, la cible stabilisée ne revient qu'à 1PV).

Lorsqu'une unité est stabilisée, elle subit le désavantage suivant jusqu'à ce qu'elle soit traitée plus en profondeur* (ce désavantage est cumulatif pour plusieurs stabilisations successives) :

-1 MOV + Si elle retombe à 0PV, elle subit au minimum le type de blessure supérieur à la blessure qu'elle a déjà subit

*généralement jusqu'à la fin d'un combat, peut durer plus longtemps si le MJ le désire.

Blessure létale

Les blessures létales servent principalement à expliquer les blessures qui ne peuvent pas simplement être soignées par bâton : c'est donc principalement une mécanique conçue pour être utilisée à des fins scénaristiques, mais vous pouvez tout de même l'utiliser en combat si vous le désirez pour corser vos campagnes.

Les coups infligeant des blessures létales sont appelés « Coups létaux ».

Une blessure létale inflige $2^{TOU}\%$ par tour à la cible, TOU représentant le nombre de tours écoulés depuis que l'unité a été frappée par un coup létal.

Les bâtons de support ou autre effet permettant de soigner ne peuvent pas stabiliser les blessures létales (sauf si spécifié autrement dans la description d'un effet spécifique).

L'unité qui essaye de stabiliser une blessure létale subit un désavantage cruel (-40).

Si la cible d'une blessure létale parvient à être stabilisée, des soins d'après stabilisation sont requis (chez un spécialiste, comme un médecin par exemple). Même soignée, la cible peut subir des désavantages permanents pendant le reste de la campagne (dû à la perte d'un membre, ou d'une faculté sensorielle par exemple).

Points de Vie temporaires

Les points de vie temporaires sont rajoutés directement après vos points de vie. Ils ne vous « soignent » pas, c'est à dire qu'ils ne sont pas comptés comme des points de vie normaux et donc n'agissent pas en tant que tel dans la stabilisation d'une unité par exemple (si une source donne des points de vie temporaires à une unité inconsciente, elle le reste).

Si vous subissez des dégâts, vous perdez d'abord vos points de vie temporaires.

Exemple. J'ai actuellement 27PV, sur un total de 35 PV que je peux avoir au maximum. Si une source me donne 10 PV temporaires, je ne repasse pas à 35PV, mais j'ai bien 27+10 PV (les PV temporaires sont dissociés des PV normaux pour plus de lisibilité).

Pierre de résurrection

Les pierres de résurrection sont des objets qui se consomment automatiquement lorsque l'unité qui en possède tombe à 0PV. Sur consommation, une pierre de résurrection redonne tous ses PV à l'unité qui l'a possédée. Cet objet prend une place dans l'inventaire, a un maximum de 3 utilisations et ne peut pas être transporté en plusieurs exemplaires.

Cet objet est principalement utilisé sur les boss, pour augmenter la difficulté de la rencontre. Vous pouvez cependant leur trouver d'autres utilités dans vos campagnes en fonction du contexte et de la difficulté de la campagne (vous pouvez par exemple les rendre accessible à vos joueurs dans une campagne plutôt simple ou rapide, ou bien les utiliser en tant que composante principale d'un trafic de drogue pour expliquer le fait que seules les unités ennemies y ont accès, etc.).

Actions en combat

Les actions en combat sont détaillées dans les tables suivantes. Les actions dans la table **mauve** ne mettent pas fin à votre tour (pas forcément pour les techniques, confère ci-dessous), vous pouvez donc effectuer une autre action après celles-ci.

Nom	Effet	Notes
Se déplacer	Vous pouvez vous déplacer d'un nombre de cases inférieur ou égal à votre capacité de mouvement (MOV).	Doit être effectuée avant toute autre action, sous peine de ne plus pouvoir être utilisée (sauf si spécifié autrement, comme dans l'utilisation d'une technique par exemple).
Équiper	Vous vous équipez d'une autre arme de votre inventaire.	-
Déséquiper	Vous vous déséquipez de l'arme que vous utilisez actuellement.	-
Lien	Vous activez ou désactivez l'effet d'un enchantement de votre talisman.	Faire ça avec plus d'un enchantement termine votre tour.
Monter / Descendre d'une monture	Vous montez ou descendez de votre monture, ce qui consomme la moitié de votre MOV et vous permet tout de même d'agir.	Si vous étiez le seul à être monté sur la monture, votre monture reste sur la case sur laquelle vous êtes descendu, jusqu'à ce que vous remontiez dessus ou qu'une action sur le champ de bataille provoque sa panique.
Utiliser une technique	Vous utilisez une technique, consommant ainsi les jetons de technique requis. Certaines techniques sont des actions en elles même, d'autres s'activent avant d'utiliser une autre action (généralement l'action Attaquer).	Vous pouvez utiliser plusieurs techniques lors de votre tour, tant que vous avez les jetons de techniques requis et qu'elles ne mettent pas fin à votre tour. Les techniques sont abordées plus en détail dans le grimoire des techniques (GDT).

Autres actions :

Nom	Effet	Notes
Attaquer	Vous effectuez une attaque avec une arme ou tome de votre choix sur une cible à votre portée.	Cette action s'appelle Détruire si utilisée sur un objet ou terrain Destructible.
Utiliser un bâton de support	Vous utilisez un bâton de support, déclenchant alors son effet.	Pour attaquer avec un bâton de support, utilisez l'action Attaquer. Le cas spécial des bâtons de support est abordé dans la section Armes.
Utiliser un objet sur soi	Vous utilisez un objet de votre inventaire actif.	-
Utiliser un objet sur une cible adjacente	Vous utilisez un objet de votre inventaire actif sur une cible adjacente.	En contrepartie, vous subissez une désavantage critique (-20) en esquive jusqu'au début de votre prochain tour.
Attendre	Vous mettez fin à votre tour. Votre initiative effective augmente de 5.	-
Épargner	Vous choisissez d'épargner votre cible : l'attaque que vous effectuez contre elle la laisse au minimum à 1 PV.	-
Improviser	Vous improvisez une action, comme enfoncer une porte, essayer de dialoguer avec les ennemis, etc.	Si vous improvisez une action, c'est au MJ de déterminer les implications de cette action (termine-elle votre tour ? Vous donne-elle un bonus ou malus ?)
Aider	Vous aidez un allié adjacent, lui procurant ainsi un avantage critique (+20) à son prochain jet d'attaque ou de caractéristique.	-
Esquiver	Vous vous concentrez sur le fait d'éviter les attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez 10 points d'esquive, au prix d'un désavantage (-10) au jet d'attaque de votre prochain tour.	Vous perdez cet avantage si vous êtes neutralisé ou si votre capacité de mouvement tombe à 0 (le désavantage au jet d'attaque reste tout de même pour votre prochain tour).

(Actions en combat, page 3/4)

Nom	Effet	Notes
Ruée	Vous étendez votre déplacement actuel, jusqu'à 3 cases supplémentaires.	Les réductions de mouvement causées par les afflications et les états affectent aussi l'action Ruée.
Remplacer (Sac à dos)	Vous prenez un objet de votre sac à dos pour le mettre dans votre inventaire actif ou inversement.	Si l'inventaire visé ne peut pas accueillir de nouvel objet, vous l'échangez avec un objet de cet inventaire.
Stabiliser	Vous tentez de stabiliser une unité.	La stabilisation est abordée dans sa section dédiée plus haut.
Délai	Vous choisissez de délayer votre tour à une initiative plus faible au choix. Cette nouvelle INIT devient l'initiative effective de votre personnage jusqu'à la fin du combat où jusqu'à ce qu'il reçoive d'autres bonus ou malus en initiative.	Doit être effectuée avant toute autre action, même l'action Se déplacer.
Repos	Vous vous reposez. Au début de votre prochain tour, vous gagnez 1 jeton de technique supplémentaire, au prix d'un désavantage critique (-20) en esquive jusqu'au début de votre prochain tour.	-
Reprise	Cette action peut être effectuée après une action qui finit normalement un tour, mais avant le tour de la prochaine unité : elle vous permet de jouer un nouveau tour instantanément (à la même initiative que lorsque l'action Reprise a été utilisée).	Coûte Niveau/3 (minimum 10) points d'initiative effective. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par manche. Rafraîchissement : effet non cumulatif.

(Actions en combat, page 4/4)

Nom	Effet	Notes
Bousculer	Vous poussez une unité adjacente (alliée ou ennemie) sur la case adjacente à la sienne, dans la direction où vous regardez.	Prérequis : FOR_unité > CON_autre_unité
Inverser	Vous inversez votre position avec l'allié ciblé.	Prérequis : FOR_unité > CON_allié
Pivot	Vous déplacez l'allié adjacent choisi du côté opposé par rapport à vous.	Prérequis : FOR_unité > CON_allié
Repli	Vous reculez d'une case en emportant l'allié situé devant vous.	Prérequis : FOR_unité > CON_allié

Brouillard de Guerre

Dans une carte sans brouillard de guerre, chaque personnage voit les unités situées dans son champ de vision. Dans une carte avec un brouillard de guerre, sa vue est restreinte à une surface de 3 cases de rayon autour d'elle.

Certains enchantements, origines ou classes permettent d'augmenter cette valeur. Ces informations se trouvent respectivement dans le catalogue des commerces (CdCo), le recueil des origines (RdO) et le codex des classes (CdCl).

Initiative

L'initiative est déterminée par un jet de d10 (le jet d'initiative). Contrairement à un jet de caractéristique (où au plus le nombre est grand au plus il y a de chances que le jet soit un échec), les unités ayant obtenues le nombre le plus grand agissent en premier dans un tour, et ainsi de suite de manière décroissante jusqu'à ce que toutes les unités aient joué leur.s tour.s dans la manche.

Au jet d'initiative se rajoutent les bonus et malus d'initiative (parmi eux l'AGI propre à votre personnage) : leur somme donne l'initiative effective, utilisée pour déterminer l'ordre des tours en combat. Une initiative effective peut donc être supérieure à 10 et inférieure à 0.

Si vous et un autre joueur obtenez la même initiative effective, vous jouez en même temps : par exemple, 3 (Jet d'Initiative) + 6 (Bonus d'INIT de la Classe) + 4 (AGI) = 8+2+3 = 13. Si vous obtenez la même initiative effective qu'un ennemi, l'ennemi agit toujours après vous.

Un exemple plus détaillé de l'initiative (avec un exemple d'un combat) est présenté dans le guide du MJ (GMJ).

Impulsion divine

L'impulsion divine permet de récompenser les joueurs pour les actions qu'ils ont effectuées en jeu.

Une charge peut être consommée pour relancer un dé, que ce soit pour un jet de caractéristique, un jet d'attaque, un jet d'initiative, etc.

Les charges d'impulsion divine peuvent être utilisées avant de faire le jet (dans ce cas le joueur lance plusieurs dés et garde le meilleur résultat), ou après, à la condition que le joueur l'utilise avant que le MJ ne décrive la situation résultante.

Plusieurs charges peuvent être utilisées en parallèle (choisir de lancer 4 dés en même temps) ou en série (voir le résultat d'un dé avant de choisir de consommer une autre charge).

Si le personnage joueur subit un coup critique ou s'il fait un échec critique à un jet, il regagne 1 charge.

Le MJ peut aussi redonner une ou plusieurs charges à un joueur pour lui infliger un désavantage au joueur, ou pour gagner un avantage à son prochain jet contre lui.

Le MJ peut enfin récompenser les joueurs pour les actions qu'ils font en jeu : bonne interprétation de rôle, action risquée qui paye, plan audacieux, etc.

Chaque joueur possède 3 charges d'impulsion divine au début d'une session de jeu : quel que soit leur nombre de charges restantes à la fin d'une session, ils reviendront à 3 charges à la session suivante.

Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 charges d'impulsion divine.

Jet de Chance. Après avoir utilisé une charge d'impulsion divine, un joueur peut lancer un d100, la difficulté du jet étant indiqué par sa caractéristique de Chance (CHA). Si le lancer réussit, le joueur récupère 1 charge d'impulsion divine. Le jet peut être effectué juste après avoir utilisé une charge, ou à la fin d'un combat.

Techniques

Votre personnage peut équiper des techniques, qui sont des nouvelles actions qui peuvent être effectuées lors de votre tour. Ces techniques ont un coût en jetons et en points de technique.

Les points de technique (PT) permettent d'évaluer la place que prend une technique dans votre inventaire une fois qu'elle est équipée. Pour être équipée, la somme des PT des techniques équipées doit être inférieure ou égale au palier des techniques. Ce palier est de 20 PT pour une classe de base, 40 pour une classe avancée et de 60 pour une classe suprême. Quel que soit leur coût en PT, vous ne pouvez dans tous les cas pas avoir plus de 5 techniques équipées à la fois.

Les jetons de technique (JT) permettent d'utiliser les techniques en combat. Vous pouvez utiliser plusieurs techniques lors de votre tour, tant que vous avez les JT requis et tant que l'activation d'une technique ne met pas fin au tour (si l'activation est Action, la technique consomme l'action de votre tour par exemple).

Vous possédez 5 JT au début d'un combat, et vous en régénérerez 1 par tour. Vous ne pouvez avoir que 5 JT au maximum. Le coût en JT d'une technique est indiqué dans le grimoire des techniques (GDT).

Les techniques peuvent être débloquées en gagnant des niveaux dans la classe choisie (bien que le MJ puisse introduire d'autres manières de les obtenir). Certaines techniques sont spécifiques à des classes, d'autres peuvent être débloquées et utilisées par plusieurs classes.

Il existe de nombreuses techniques, pour les consulter veuillez vous référer au grimoire des techniques (GDT).

Types de dégâts

Les dégâts infligés peuvent être de différents types. Les descriptions plus précises se trouvent dans le catalogue des commerces (CdCo).

Types de Dégâts Physique :

Nom	Abréviation	Descriptif
Impact	IMP	Provoqué par des armes contondantes, comme un Bâton ou un Marteau.
Perforant	PER	Provoqué par des armes ou projectiles perforants, comme une Lance ou une Flèche lancée par un Arc.
Tranchant	TRA	Provoqué par des armes tranchantes, comme une Épée ou une Hache.

Types de Dégâts Élémentaire :

Nom	Abréviation	Descriptif
Feu	FEU	Élément primaire créant les flammes.
Vent	VEN	Élément primaire influant sur l'air.
Terre	TER	Élément primaire façonnant la terre.
Foudre	FOU	Élément primaire créant des éclairs.
Eau	EAU	Élément primaire modelant l'eau.
Radiant	RAD	Énergie lumineuse associée aux êtres céleste.
Obscur	OBS	Énergie obscure associée aux êtres infernaux.
Ruine	RUI	Énergie destructrice déchirant jusqu'à l'âme.

Efficacité

Une arme ou un type de dégâts peut être efficace sur un type d'unité ou de créature, doublant ainsi les dégâts de l'attaque infligée (puissance inclus, doublant alors les dés lancés). On dit d'une unité ou créature qu'elle est vulnérable à une arme ou un type de dégâts si une arme ou un type de dégâts est efficace contre elle.

Plusieurs vulnérabilités. Si une unité ennemie est vulnérable plus d'une fois à une arme, les dégâts infligés sont toujours multipliés par 2.

Exemple : Une unité est de type Blindée et Montée. Les dégâts infligés par une Rapière ne sont pas multipliés par 3 mais bien par 2.

La magie est soumise à un système d'efficacités croisées (certaines unités peuvent être considérée comme appartenant à un type élémentaire particulier : ce trait est actuellement réservé aux monstres).

Pentacle élémentaire	Trinité ésotérique
Le Feu est efficace sur le Vent , Le Vent est efficace sur la Terre , La Terre est efficace sur la Foudre , La Foudre est efficace sur l' Eau , L' Eau est efficace sur le Feu .	Le Radiant est efficace sur l' Obscur , L' Obscur est efficace sur le Radiant , La Ruine est efficace sur le Radiant et sur l' Obscur .

Types d'unités

Une unité peut être d'un type spécifique, qui détermine ses vulnérabilités à une arme ou un type de dégâts. Les types d'unités sont les suivantes :

- **Blindée**, déterminé par l'armure que l'unité porte,
- **Volante**, déterminé par la nature de la monture d'une unité ou son origine,
- **Montée**, déterminé par la nature de la monture d'une unité (une unité montée à dos de wyverne par exemple est considérée comme unité volante et non comme unité montée),
- **Bestiale**, déterminé par l'origine d'une unité ou le type de créature,
- **Dragon**, déterminé par l'origine d'une unité ou le type de créature.

L'efficacité des armes concernées envers ces types d'unité sont abordées dans les sections Armes et Tomes du catalogue des commerces (CdCo). Cependant, certains types d'armes et de dégâts sont efficaces contre ces types d'unités, voici la liste :

- Le **Feu** est efficace contre les unités **Bestiales**,
- Le **Vent** et les **Arcs** sont efficace contre les unités **Volantes**,
- La **Terre** est efficace contre les unités **Montées**,
- La **Foudre** est efficace contre les unités **Dragons**,
- L'**Eau** est efficace contre les unités **Blindées**.

Afflictions

Une affliction est un effet de statut qui impacte l'état de l'unité affectée. Certaines afflictions sont reliées à un type de dégâts particulier. Les chances d'infliger une affliction sont indiquées dans l'effet de l'arme ou du tome en question (par exemple, le tome Boule de Feu a 4% de chances d'infliger l'affliction Brûlure). Ces chances sont rajoutées derrière celles des critiques lors d'un jet d'attaque.

Exemple : Précision à 80%, Chances de coup Critiques à 17%, pour une arme ayant 8% de chances d'infliger l'affliction Brûlure. Lors du jet d'attaque, il existe alors les cas suivant :

- De 1 à 17, le jet d'attaque réussit, il s'agit d'un coup critique,
- De 18 à 25, le jet d'attaque réussit, il s'agit d'un coup infligeant l'affliction Brûlure,
- De 26 à 80, le jet d'attaque réussit, il s'agit d'un coup sans effet particulier,
- De 81 à 100, le jet d'attaque échoue.

Si la précision est inférieure à la somme des chances de coup critiques et des chances d'infliger une affliction, l'échec du jet d'attaque est prioritaire sur les afflictions et les coups critiques.

Exemple : Précision à 40%, Chances de coup Critiques à 25%, pour une arme ayant 20% de chances d'infliger l'affliction Brûlure. Lors du jet d'attaque, il existe alors les cas suivant :

- De 1 à 25, le jet d'attaque réussit, il s'agit d'un coup critique,
- De 26 à 40, le jet d'attaque réussit, il s'agit d'un coup infligeant l'affliction Brûlure,
- De 41 à 100, le jet d'attaque échoue.

Plusieurs Afflictions. Lorsqu'une arme inflige plusieurs afflictions, elles se suivent après les pourcentages de critique (comme expliqué dans les exemples ci-dessus) par ordre croissant d'importance sauf si le contraire est spécifié (Je peux infliger Paralysie à 5% et Brûlure à 8%, l'ordre sera donc Critique → Brûlure → Paralysie). Dans le cas où 2 effets ont le même pourcentage de chance d'être infligé, on les classe par ordre alphabétique.

Une unité ne peut subir qu'une affliction à la fois : si l'unité subit une nouvelle affliction, c'est l'affliction qu'elle subit déjà qui l'emporte (exception faite pour l'affliction Électrique).

Une affliction peut être soignée en utilisant un objet ou un bâton de support adapté.

Les différentes afflictions de ce système sont expliquées dans le catalogue des commerces (CdCo).

État

Un état caractérise la situation actuelle de votre unité. Certains sont infligeables après avoir aiguisé une arme physique (un aiguisoir n'est pas utilisable sur un tome).

Si une arme a des chances d'infliger un ou plusieurs états, elles sont rajoutées derrière celles des chances de critique tout comme les afflications (et suivent les même règles).

Les états sont expliqués dans le catalogue des commerces (CdCo).

Critique

Un coup critique inflige le double des dégâts du coup porté. Les chances d'infliger un coup critique sont fixes et assignées à l'arme.

Autres Statistiques et Calculs

Voici d'autres caractéristiques importantes qui sont obtenues par calcul.

Précision. La précision utilisée pour les jets d'attaque est obtenue par le calcul suivant :

$$PRE + NV_Arme - ESQ_adverse$$

PRE étant la Précision native de l'arme

NV_Arme étant le niveau que votre personnage a atteint dans un type d'armes (abordé dans la catégorie « Équipement »).

ESQ_adverse étant le bonus ou malus d'esquive de la cible.

Esquive. La chance qu'une unité esquive un coup, elle peut être influencée par l'origine et certains enchantements. Elle s'ajoute à la précision adverse pour déterminer la difficulté de son jet d'attaque (confère point ci-dessus sur la Précision). L'esquive totale est la somme de tous les bonus et malus d'esquive (classe, origine, terrain, enchantements, etc.). Elle est **plafonnée à ±50**, et ne peut être incrémentée ou décrémentée que par 10 comme le montre le tableau suivant :

Esquive										
+50	+40	+30	+20	+10	+0	-10	-20	-30	-40	-50

Dégâts. Les dégâts infligés lors d'une attaque se déclinent en 2 types : physiques et magiques. Pour une attaque physique, le calcul est le suivant :

$$(FOR + PUI) * Mult + DEG_BRUT - DEF$$

où PUI représente la Puissance native de l'arme (voir catégorie « Équipement »), et Mult représente les différents multiplicateurs qui influe sur les dégâts (comme les dégâts critiques s'il y en a, ceux apportés par certains enchantements, l'affliction Maelstrom, etc.).

DEG_BRUT représentent les dégâts brut : ce sont des dégâts rajoutés (par technique ou joyau par exemple) qui ne sont pas influencés par les multiplicateurs.

Pour une attaque magique, le calcul est le même, la MAG remplaçant la FOR et la RES remplaçant la DEF.

Effets non cumulatif

Certains effets ne sont pas cumulatifs. Dans ce cas, c'est l'effet le plus important des 2 qui l'emporte. Des exemples d'effets non cumulatifs sont :

- la technique L'union fait la force et les enchantements Un pour tous (la technique L'union fait la force l'emporte pour les cases adjacentes, mais l'effet des enchantements Un pour tous l'emporte sur les cases de rayon 1, 2 ou 3, là où L'union fait la force n'exerce pas),
- le tome Vampirisme et les techniques Faisceau, Solaire ou Éther (c'est le vol de vie le plus important qui l'emporte, ici c'est Vampirisme par défaut, à égalité avec Faisceau et Solaire, et supérieur à Éther),
- Vision dans le noir (une vision dans le noir à +2 cases l'emporte sur une vision dans le noir à +1 case),
- Rafraîchissement, pour l'action Reprise et la technique Enchaînement (les 2 ne peuvent pas être utilisés le même tour, mais il peuvent être utilisés l'un après l'autre grâce au gain de tour du premier effet)

Partie 3 – Interprétation de rôle et Social

Lors des phases d'interprétation de rôle, le jeu suit son cours comme dans les phases de combat : le MJ décrit l'environnement, les joueurs décrivent leurs actions, le MJ décrit le résultat de ces dernières, et ainsi de suite.

Liberté au MJ

C'est le MJ qui décide si telle ou telle action faite par tel joueur dans tel contexte mérite un avantage ou non.

Exemple, un éclaireur est logiquement plus adepte à se repérer dans la nature, et le MJ peut donc donner un avantage au joueur s'il cherche à se repérer en forêt. De même : un Mage du Feu (ayant le Feu comme élément primaire) serait capable de manipuler les flammes, un Mage de la Terre serait capable de ressentir les vibrations dans la terre et donc ressentir les pas d'unités et de créatures plus ou moins proches, etc.

Situations logiques

Dans le cadre où certaines actions décrites par un joueur paraissent tout à fait logiques et claires pour le MJ, il peut plier légèrement les règles pour que l'action décrite par le joueur soit effectuée sans encombre.

Exemple : Si un personnage joueur ne s'est pas fait remarqué, et qu'il a sa dague posée sur la gorge d'une unité ennemie endormie, il est logique que cette unité ennemie soit éliminée directement, sans passer par des jets d'attaque et des pertes de points de vie. En suivant ce même exemple, l'unité ennemie aurait pu survivre si elle avait un sort de protection posée sur elle par exemple.

Espace-temps

Temps

C'est le MJ qui détermine le temps que prend une action (minutes, heures, jours, etc.). Il suit aussi l'évolution du temps lors de la campagne.

Pendant un combat, le jeu fonctionne au tour par tour avec initiative, comme décrit précédemment dans la section « Combat ».

Repos

Tout être vivant a besoin de se reposer, votre personnage n'y fait pas exception. Un personnage doit au minimum effectuer un repos long par jour et peut être épuisé dans le cas contraire.

Repos court. Un repos court dure environ 30 minutes, et correspond à une reprise de souffle, un moment pour manger, boire, se reposer, se soigner, etc. Lancez un d100, le pourcentage de points de vie que vous régénérerez pendant ce repos correspond à la moitié du résultat du lancé effectué (si vous obtenez 100, vous régénérerez 50% de points de vie).

Repos long. Un repos long dure environ 8 heures, séparé en 2 sections de 4 heures (pour 2 périodes de tour de garde). Si le personnage a dormi 8 heures sans interruptions, il récupère tous ses points de vie. Sinon, il récupère un nombre de points de vie égal au rapport de son nombre d'heures de sommeil divisé par 8 en pourcents (Si votre personnage a dormi 4 heures, $(4/8) \times 100 = 50\%$). Ce type de repos n'a pas d'impact sur votre épuisement.

Repos complet. Un repos complet dépend de l'intensité de l'action vécue avant ce dernier. Il peut durer quelques jours comme plusieurs semaines. Il doit être effectué dans un endroit calme, sur une surface confortable (un lit par exemple). Ce type de repos régénère 100% des points de vie, et retire tous les niveaux d'épuisement.

Épuisement. Être exposé à des dangers naturels, ne pas dormir un nombre d'heures satisfaisant, etc. peut épuiser votre personnage. L'épuisement est catégorisé en 6 niveaux, chaque effet peut donner 1 ou plusieurs niveaux d'épuisement :

Niveau d'épuisement	1	2	3	4	5	6
Effet	Désavantage (-10) aux jets de caractéristique sociaux.	MOV/2 (arrondi au chiffre supérieur)	Désavantage critique (-20) aux jets d'attaque et de caractéristique (sociaux inclus) Remplace le niveau 1	PV MAX /2	MOV = 1	Mort

Déplacement

Le MJ peut résumer les actions sans donner forcément les distances exactes durant un voyage. Même dans un donjon, certains déplacements peuvent être résumés.

Vitesse. Votre vitesse peut être déduite de votre capacité de mouvement. Une case étant un carré de 2m de côté et un tour durant 10 secondes, votre vitesse est : $MOV / 5$ mètres par secondes (Remarque : Vous pouvez déduire la vitesse en km/h en multipliant ce résultat par 3,6).

Voyage. Lorsque le MJ décrit un voyage, il n'est pas obligé de décrire l'entièreté du voyage jour après jour et heure après heure. Il peut simplement décrire le paysage changeant en laissant les joueurs interagir entre eux pendant une durée qui lui semble appropriée.

Environnement

Vous pouvez interagir avec l'environnement de plusieurs façons.

Chuter. Tomber de haut peut être fatal. À la fin d'une chute, une unité reçoit 1d4 de dégâts IMP pour chaque 2 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 30d4. L'unité termine à terre, à moins qu'elle ne réussisse à éviter les dégâts associés à la chute. Une chute est considérée comme telle à partir de 4 mètres de chute.

Suffoquer. Une unité peut retenir son souffle un nombre de minutes égal à CON/4. Lorsqu'elle ne peut plus respirer, elle est encore consciente pendant CON/4 tours (minimum 1 tour), puis est réduite à DPV. L'unité subit alors des dégâts comme si elle avait subi une blessure conséquente, et ne peut ni regagner des points de vie, ni être stabilisée jusqu'à ce qu'elle puisse respirer à nouveau.

Nourriture et Eau. Ne pas manger ou boire pendant un certain temps peut augmenter votre niveau d'épuisement. Une unité a besoin de 500g de nourriture par jour en moyenne, ce qui correspond à une ration par jour. Elle a aussi besoin de 2L d'eau par jour en moyenne, ce qui correspond au contenu maximal d'une gourde.

Interactions avec les objets. Elles sont simples : le joueur décrit une action, et le MJ décrit ce qu'il en découle. Par exemple, un joueur se retrouve face à une porte : il peut tenter d'effectuer un jet de caractéristique de FOR contre la porte, ou encore d'effectuer un jet de caractéristique d'AGI pour tenter de crocheter la serrure s'il a ou trouve le matériel requis pour le faire ... ou, il peut simplement appuyer sur la poignée et ouvrir la porte...

Interactions sociales

Les interactions sociales avec les PNJ (Personnages Non Joueur) sont tout aussi voire parfois plus importantes que les combats menés en pleine aventure.

Jet de caractéristique social

Pour déterminer le dénouement d'une situation, les jets de caractéristiques sont essentiels. La difficulté de ces jets sont définies par le MJ (voir la sous section Difficulté d'un jet de la section Jet de Caractéristique plus haut). Pour rappel, voici les différentes caractéristiques sociales du système ainsi que ce qu'elles représentent :

Nom	Abréviation	Descriptif
Théorie	THE	Vos connaissances sur un sujet.
Pratique	PRA	Votre expérience dans un domaine.
Instinct	INS	Votre capacité à sentir le danger, cerner une personne, ...
Aplomb	APL	Votre sang froid.
Éloquence	ELO	Votre expertise et connaissances dans l'art de parler.
Influence	INF	Votre charisme naturel.

De plus, le MJ peut vous donner des avantages aux jets de caractéristiques sociaux en fonction du contexte et du rôle de votre personnage (confère section Liberté au MJ plus haut), et vous pouvez vous même vous donner des avantages à ces jets de caractéristique en consommant des jetons d'inspiration (confère section Jetons d'Inspiration plus haut).

Gain de Caractéristiques sociales. Le MJ peut donner des points de caractéristiques sociales à un personnage joueur qui a accompli une action spécifique en interprétation de rôle. Cette action doit avoir un lien avec la caractéristique en question (exemples : aider des artisans augmentera la Pratique PRA, un beau discours augmentera l'Éloquence ELO, etc.).

(Le nombre de points à allouer dans les Caractéristiques sociales au niveau I est détaillé dans la section Détermination des statistiques de départ).

Langues

Les langues que votre personnage peuvent parler sont déterminées par son origine et son contexte. Certaines langues sont basées sur d'autres, et peuvent donc partager des similitudes sur leurs écritures.

Voici la liste des langues et des écritures associées :

Langues Standard	Origines associées	Écriture
Commun	Humains	Commun
Elfique	Elfes	Elfique
Géant	Ogre, Géants	Nain
Nain	Nains	Nain
Orc	Orcs	Nain
Therian	Therian	Therian

Langues Exotiques	Origines associées	Écriture
Abyssal	Démons	Abyssal
Céleste	Ange, Messagers	Céleste
Commun des profondeurs	Créatures des profondeurs	Elfique
Primordial	Élémentaires	Nain
Infernal	Tieffelin	Infernal

Entre les aventures

Temps morts

Votre MJ peut vous demander ce que votre personnage fait entre les quêtes : il peut se reposer, partir en exploration, explorer la ville, tenter de récolter des informations, tenter de récupérer d'une blessure ou des effets d'une maladie, etc. C'est au MJ de déterminer la conséquence de vos actes lors de ces temps morts, si conséquence il y a.

Coût de la vie

Entre les aventures, vous choisissez une qualité de vie en fonction de vos moyens, et payez les coûts associés. Il y a différents trains de vie :

Train de vie	Misérable	Sordide	Pauvre	Modeste	Confortable	Riche	Aristocratique
Coût/Jour	-	50	100	200	500	1000	2000

Entretien des montures

Avoir une monture peut posséder ses avantages, mais il faut aussi en prendre soin.

L'entretien d'une monture est d'au minimum 300E par jour. Cela représente le coût d'une nuit dans une écurie ainsi que l'eau et de la nourriture nécessaire à son bien être. Dépenser moins peut faire que la monture peut subir un ou plusieurs niveaux d'épuisement. Ils sont différents de ceux des unités (ces malus sont cumulatifs) :

Niveau d'épuisement	1	2	3	4	5	6
Effet	-10 points d'esquive	MOV/2 (arrondi au chiffre supérieur)	-10 points d'esquive	PV MAX /2	MOV = 1	Mort

Travailler

Vous pouvez exercer une profession entre les aventures si vous en avez la possibilité, ce qui vous permet de maintenir un train de vie modeste sans avoir à dépenser 200E par jour.

Partie 4 – Équipement

Équipement de départ

À la création de votre personnage, vous disposez d'une somme d'argent (indiqué par la classe) à dépenser dans diverses pièces d'équipement. Si vous souhaitez commencer une campagne au-delà du niveau 1, veuillez vous référer au guide du MJ (GMJ).

Monnaie

La monnaie de ce système est l'écu, abrégé en E pour afficher les prix. Les prix des différents objets, armes, armures, etc. sont affichés dans le catalogue des commerces (CdCo).

Revente

C'est le MJ qui décide du prix des objets que vous souhaitez revendre (notamment pour les objets rares), car cela dépend du contexte de la campagne : par exemple, les ressources financières peuvent être limitées car votre campagne a lieu en temps de guerre. Si vous voulez vous appuyer sur un ordre de grandeur : les objets, les armes, tomes, armures et boucliers peuvent se revendre pour la moitié de leur prix d'origine.

Inventaire

Votre personnage dispose de 6 emplacements d'inventaire :

- l'un d'eux est réservé à l'armure,
- les 5 derniers forment l'inventaire actif, que vous pouvez utiliser pour transporter des Armes, Tomes, Potions, ...

Si l'unité possède un sac à dos, elle débloquent 5 autres emplacements libre, dans lequel elle peut mettre des objets de combat et des objets d'interprétation de rôle. Cependant, l'unité doit utiliser l'action Remplacer (Sac) pour pouvoir utiliser un objet du sac à dos.

Objets

Les objets de combat sont des consommables (ou non) qui influent sur l'état de votre personnage : une potion de soin vous redonne des points de vie par exemple. Les objets peuvent être utilisés sur les alliés adjacents. C'est une action (voir section Actions en combat), et le prix à payer est un désavantage critique en esquive jusqu'à votre prochain tour. De plus, les objets de soins peuvent stabiliser la cible, la laissant à IPV, comme les bâtons de Support.

Les objets d'interprétation de rôle permettent de vivre une vie plus aisée en dehors des combats. Pour consulter les divers objets de cette version, veuillez vous référer à le catalogue des commerces (CdCo).

Convoi

Le convoi permet de stocker jusqu'à 100 objets. Il est accessible à tout moment pour les unités en dehors des combats. Cette mécanique est prévue pour soulager l'inventaire de vos unités, mais vous êtes libre de l'utiliser ou non dans vos campagnes, ou bien de réduire ou d'augmenter sa capacité, en fonction du contexte de la campagne.

Son inclusion dans la campagne peut être faite par la présence d'un marchand ambulant dans les personnages non jouables qui suivent vos personnages joueurs, ou d'une base (secrète ou non) vers laquelle les personnages reviennent entre chaque combat, etc.

Armes

Les armes ont plusieurs caractéristiques qui leur sont propre.

Portée	Puissance (PUI)	Précision (PRE%)	Critique (CRIT%)
La portée effective de l'arme : ce sont les cases qui sont atteignables lors du jet d'attaque (1-X comprend les cases de 1 à X).	Représente les dégâts qu'infligent l'arme en elle-même dans le calcul des dégâts.	La précision moyenne qu'une unité a en utilisant l'arme, elle intervient dans le jet d'attaque.	Les chances de porter un coup critique en utilisant l'arme, il intervient dans le jet d'attaque.

Poids. Il est fixe et propre à l'arme. Il détermine si l'unité subit un malus en maniant l'arme. Le calcul est la suivant : CON – Poids. La table ci-dessous répertorie les malus obtenus si le résultat obtenu est inférieur à un certain nombre (les malus s'additionnent) :

CON - Poids	Malus
0 et plus	-
Inférieur à -1	INIT -5
Inférieur à -4	MOV-1
Inférieur à -7	Utiliser l'action Attaquer coûte 1 JT
Inférieur à -10	L'unité joue 1 tour sur 2.

Types d'armes

Les armes sont réparties en plusieurs types, afin de différencier les styles de maniement de chaque arme. Les types d'armes sont les suivants.

Type	Épée	Hast	Angle	Arc	Dague	Art/Coup	Bâton de Support
Exemples d'armes de ce type	Épées, Serpes, Rapières	Lances, Coutilles, Bâtons	Haches, Marteaux	Arcs, Arbalètes, Frondes	Dagues, Poignards, Couteaux	Poings, Arts, Crocs	Soin, Remède, Illumine

De plus, chaque type de dégâts élémentaire est aussi son propre type d'armes, pour 2 raisons :

- pour inclure la magie dans ce système (pour pouvoir augmenter le niveau d'arme d'un type de dégâts, confère ci-dessous),
- pour différencier des armes de même type, infligeant des types de dégâts différents (pour avoir la possibilité de rajouter des armes magiques notamment).

La totalité des armes disponibles dans ce système se trouvent dans le catalogue des commerces (CdCo).

Cas spécial : Bâtons de Support. Dans le cas des bâtons de support, vous pouvez effectuer une attaque avec, mais c'est une attaque au corps à corps de Puissance égale à 1, de précision fixe (égale à celle de l'arme, sans votre niveau d'arme en Bâtons de Support) et de chances de critiques dépendante du bâton utilisé (indiqué dans le catalogue des commerces (CdCo)). De plus, ils ont tous un effet unique (c'est dans l'effet qu'on retrouvera la valeur de soin pour un bâton de soin).

Elles ont un nombre d'utilisations, qui diminue uniquement lorsque vous lancez le sort associé au bâton (soigner avec un bâton de soin consomme une utilisation mais attaquer avec n'en consomme pas).

La précision (ici pour soigner un allié donc) est calculée de la même manière, à la différence près que l'unité qui utilise les bâtons de support ignore les malus ou bonus d'esquive de l'allié visé.

Niveau d'arme

Le niveau d'arme est une statistique propre à une unité. Il augmente par taux de croissance pour le ou les types d'armes utilisées par une classe lors d'une montée de niveau de l'unité. Ce niveau est rajouté dans le calcul de précision lors d'un jet d'attaque.

Cas spécial : Armes magique. Les armes physiques ayant des attributs magiques peuvent être utilisés par toute unité. Le calcul des dégâts est précisé dans l'effet de l'arme.

Utiliser une arme magique au corps à corps ou à distance peut changer le type de dégâts que l'arme inflige.

Exemple, dans le cas d'une épée vent, un coup physique est porté au corps à corps (Type de dégâts : TRA), alors qu'un coup magique est porté à distance (Type de dégâts : VEN).

Maîtrises d'arme

Chaque classe possède des maîtrises d'arme. Lorsqu'un type d'armes est maîtrisé, l'unité ne subit aucun malus lors de l'utilisation de l'arme.

Les unités peuvent utiliser n'importe quelle arme, même si elles en ont pas la maîtrise.

Cependant, si elles n'ont pas la maîtrise du type d'armes de l'arme qu'ils utilisent, il existe 2 cas :

- le type d'armes n'a jamais été maîtrisé par l'unité. En l'utilisant, elle ne gagne pas un taux de croissance de niveau d'arme dans ce type d'armes (il reste à 0% donc), sa précision est divisée par 2 et son taux de critiques ne peut pas être supérieur à 1,
- le type d'armes était déjà maîtrisé par l'unité sur une de ses classes antérieures (exemple pour le type d'armes Hast pour le Bretteur). En l'utilisant, son taux de croissance ne peut pas être augmenté au changement de classe (confère section Changement de classe).

Boucliers

Les boucliers sont destinés à augmenter vos caractéristiques de Défense (DEF) et de Résistance (RES). Ils peuvent avoir des effets spéciaux, comme par exemple avoir un enchantement attaché au bouclier (qui ne compte donc pas dans le calcul de la capacité actuelle d'enchantements du talisman).

Ils prennent un emplacement dans l'inventaire actif, mais ils sont considérés comme « Équipé » à tout moment : il est donc possible de manier une arme (celle que vous avez actuellement équipée) en ayant les effets d'un bouclier en même temps. Tout comme les armes, ils peuvent être déséquipés. Dans ce cas, les effets bonus et malus ne seront pas actifs.

Ils ont chacun un coût en Écu, des avantages et des inconvénients.

Pour consulter les différents boucliers disponibles dans cette version, veuillez consulter le catalogue des commerces (CdCo).

Maniement double

Vous pouvez utiliser 1 arme dans chaque main. Cependant, certaines conditions s'appliquent :

- A la manière d'un bouclier, le poids de la deuxième arme s'additionne au poids de la première,
- Lorsqu'un personnage manie 2 armes en même temps, un bouclier ne peut pas être équipé,
- Lorsqu'un personnage manie 2 armes, il peut effectuer une attaque avec chaque arme en utilisant l'action Attaquer, cependant l'attaque effectuée avec la deuxième arme inflige 50% des dégâts qu'elle aurait dû infliger

Certaines armes ne peuvent pas être utilisées en maniement double : Hast, Arc.

Cas spécial : Arc. Dans le cas des arcs, ils ne peuvent pas être utilisés en maniement double avec d'autres armes. Cependant, vous pouvez utiliser plusieurs flèches par tir : pour chaque flèche utilisée en plus, l'unité doit effectuer un jet d'attaque supplémentaire avec désavantage (voir plus bas). Chaque flèche supplémentaire inflige 50% des dégâts qu'elle aurait dû infliger. Les désavantages sur les jets d'attaque sont croissant et cumulatifs, mais les dégâts des flèches supplémentaires ne descendent pas en dessous de 50% des dégâts infligés.

Exemple :

- 1ère flèche, 100% de précision, 100% des dégâts infligés,
- 2ème flèche, 80% de précision, 50% des dégâts infligés,
- 3ème flèche, 50% de précision, 50% des dégâts infligés,
- 4ème flèche, 10% de précision, 50% des dégâts infligés,
- etc.

Si les flèches utilisées sont élémentaires (par exemple avec un Arc Obscur), alors chaque flèche supplémentaire consomme 1 JT.

Magie & Tomes

Dans ce système, la magie a un fonctionnement assez similaire aux armes de mêlée, tant bien sur leur niveau d'arme que sur son utilisation.

En effet, la magie s'utilise via des tomes, que vous pouvez équiper dans votre inventaire. Chaque tome a un effet particulier, et vient avec des statistiques de Puissance, Précision, Critique et Poids, comme une arme de mêlée. De plus, chaque tome a son effet particulier, qui dépend notamment du type de dégâts qu'il inflige.

Pour en savoir plus sur les tomes de cette version, veuillez consulter le catalogue des commerces (CdCo).

Forge

Le système de Forge vous permet de modifier les armes que vous avez en votre possession. Vous pouvez immédiatement modifier la Puissance, la Précision, et les chances de Critique de votre arme, contre des Écus.

Il existe plusieurs niveaux de modifications : au plus une modification est éloignée de l'état actuel de l'arme dans cette statistique, au plus elle coûte chère (se référer au catalogue des commerces (CdCo) pour les prix). Ainsi, si votre arme est déjà modifiée, la re-modifier coûte aussi des Écus (même pour revenir à l'arme que vous aviez à son statut d'origine).

Le nom de l'arme étant modifiable même sans utiliser la forge, la convention est de les écrire en **vert** pour les différencier des armes classiques sur la fiche de personnage (vous pouvez modifier ou outrepasser cette convention mais souvenez vous bien des armes modifiées).

Pièce. Lors de vos aventures, vous pouvez récupérer des objets spéciaux nommés Pièce. Si vous les utilisez lors du forgeage d'une arme, vous pouvez lui donner un bonus aléatoire. Vous ne pouvez utiliser qu'une pièce par arme (la convention est de souligner les armes ayant bénéficié de l'effet d'une pièce). La liste des bonus est indiqué dans la section « Forge » de la table des matières.

Enchantements

Les enchantements permettent entre autres d'augmenter les caractéristiques et/ou de rajouter des effets passifs à votre personnage en combat. Ces effets ne sont pas cumulables. Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Ils peuvent prendre différentes formes, mais sont généralement des colliers munie d'une pièce centrale. C'est cette pièce centrale qui est enchantable.

Un talisman peut avoir jusqu'à 5 enchantements à la fois. Mettre 5 fois le même enchantement (ou une de ses versions plus ou moins forte) n'a pas d'effet : en effet c'est l'enchantement le plus puissant qui est regardé, les autres sont ignorés. Il est donc conseillé d'enchanter un talisman avec des effets différents.

Pour en savoir plus sur les enchantements disponibles dans cette version, veuillez consulter le catalogue des commerces (CdCo).

Recharge. Certains enchantements possède un effet Recharge : c'est le temps de recharge de l'effet. Exemple : l'enchantement Inflexible 2 a un temps de recharge de 1 tour, ce qui veut dire que, si l'effet vient d'être activé, il ne pourra pas être réactivé au prochain tour de l'unité, mais il pourra l'être au tour d'après.

Manche	Manche 1	Manche 2	Manche 3
Initiative	12	12	12
Effet activable	Oui	Non	Oui
Recharge	Activation de l'effet	Recharge	-

Montures

Une monture peut vous aider lors de vos voyages pour transporter votre groupe (en tirant une charrette par exemple), mais aussi en combat.

Les montures communes peuvent être achetées en ville contre des écus. Les montures rares ne peuvent se trouver que dans la nature : leur obtention est alors plus difficile, car il s'agit de devoir faire un accord avec la créature visée ou d'obtenir un œuf de créature par exemple.

Chaque monture a ses propres points de vie, elle peut donc ainsi mourir sur le champ de bataille sans que l'unité qui l'a monte ne subisse de dégâts. L'inverse est tout aussi vrai. Les montures sont aussi soumises à la règle de blessures, de points de survie et d'évanouissement.

La monture n'a pas de tours à part entière dans un combat, elle fait partie de l'équipement de l'unité qui l'a monte et est donc contrôlée par cette dernière.

Divers objets peuvent être acquis pour vos montures.

Barde. Armure conçue pour votre monture, elle pèse le double de son équivalent humanoïde et coûte 4 fois plus cher.

Selle. Nécessaire pour monter votre monture sans subir de désavantage brutal (-40) aux jets d'attaque effectués en étant sur la monture.

Les montures de ce système sont les suivantes :

Montures Communes	Montures Rares
Cheval, Taureau	Wyverne, Griffon

Chaque monture a accès à ses propres techniques, que l'unité peut utiliser avec les jetons de techniques de la monture (ils sont séparés de ceux de l'unité, chaque monture a 5 JT et en régénère 1 par tour).

Enfin, les montures ont leur propre mouvement et leur propre constitution. Leur mouvement remplace celui de l'unité qui la monte, et leur constitution est utilisée pour savoir si elles subissent les effets de malus de poids (confère section Armes).

Partie 5 – Création de personnages

À la création de votre personnage, ce dernier commence au niveau 1, sauf indication contraire du MJ. En tant que joueur, il est conseillé que vous vous entreteniez avec votre MJ pour que votre idée de personnage fasse sens avec le type et l'ambiance de la campagne qu'il veut masteriser.

Voici la liste des choses que vous devez faire afin de créer votre personnage :

- lui choisir une origine,
- lui choisir une classe et choisir sa distribution de statistiques (abordée plus bas dans la section « Détermination des statistiques de départ »),
- lui choisir un contexte
- le décrire.

La description passe par spécifier son âge, sa taille, son poids, sa couleur des yeux, celle de sa peau, et celle de ses cheveux.

Vous pouvez aussi préciser son identité de genre ainsi que son orientation sexuelle.

Enfin pour la description, il est nécessaire que vous associez des mots clé à votre personnage afin de faciliter les moments d'interprétation de rôle (Exemple : Froid / Distant / Calculateur / Tendre).

Contexte

Ce qu'a vécu votre personnage par le passé, son historique, ses origines, son histoire. Il correspond a un (ou plusieurs) mot, qui décrit le passé de votre personnage : ça peut donc être une profession, une situation, etc. Vous trouverez ci-dessous une liste de contextes non exhaustive, afin de vous donner des idées de contexte que vous pourrez donner à votre personnage.

Contextes				
Acolyte	Artisan de Guilde	Artiste	Captif	Charlatan
Chasseur de primes	Chevalier	Criminel	Enfant des rues	Ermite
Érudit	Espion	Gladiateur	Hanté	Héros du peuple
Idiot du village	Lord	Marchand	Marin	Mercenaire
Noble	Pirate	Sauvageon	Soldat	Voyageur

Origines

Voici les diverses origines présentes dans ce système (elles sont détaillées dans le recueil des origines (RdO)) :

Humain	Elfe	Nain	Orc
Therian	Sang-mêlé	Messager	Tieffelin

En fonction du contexte dans lequel vous voulez utiliser ce système, vous pouvez tout à fait créer une origine en vous appuyant sur le cadre de votre campagne.

Dans ce cas, vous pouvez vous aider du modèle ci-dessous afin de créer vos propres origines.

Modèle de création d'Origine

Âge. Plage de valeurs et contexte.

Taille. Plage de valeurs, contexte et nombre de cases occupées sur le terrain (pour la quasi totalité des origines : 1 case, car ce sont des créatures de Taille Moyenne).

Langues. Langues maîtrisées.

Augmentation de caractéristiques. (voir section dédiée ci-dessous)

Mouvement. Valeur (le calcul de la vitesse se déduit du MOV, confère Partie 3).

Constitution. Plage de valeurs et équivalent en Plage de Poids.

Trait spécifique d'origine n°1. Description et effet.

Trait spécifique d'origine n°2. Description et effet.

Certaines origines diffèrent de ce modèle (plus ou moins de trait spécifiques notamment), veuillez cependant noter que les caractéristiques sociales ne sont pas impactées par l'origine d'un personnage).

Un trait spécifique est un effet passif qui affecte l'interprétation de rôle et/ou le combat : ce ne sont pas des techniques.

Augmentation de caractéristiques

Chaque origine propose une augmentation de caractéristiques suggérée car elle reflète l'aptitude au combat de la majorité des individus de cette origine. Cependant, certains individus peuvent différer de la morphologie dominante de leur origine, et peuvent donc avoir des augmentations de caractéristiques différentes pour refléter ce changement.

Ainsi, si vous voulez avoir un personnage avec des caractéristiques différentes de celles de son origine, vous pouvez, mais vous devez suivre le modèle suivant :

Augmentation de caractéristiques (de combat). +1 dans 4 caractéristiques / +1 dans 2 caractéristiques et +2 dans une autre / +2 dans 2 caractéristiques / +3 dans 1 caractéristique. (+1 INIT = +1 dans 1 caractéristique, +2PV = +1 dans une caractéristique).

Classes

À la création de votre personnage, vous devez lui choisir une classe. C'est la classe qui détermine le rôle que va remplir votre personnage sur le champ de bataille.

Les classes sont séparées en plusieurs catégories : les classes de base, les classes avancées et les classes suprêmes. Au niveau 1, un personnage commence à une classe de base. Les classes avancées sont débloquentes au niveaux 10, et les classes suprêmes au niveau 30. Le changement de classe est abordé plus en détail dans la section dédiée plus bas.

Les classes déterminent aussi les caractéristiques de base de votre personnage (dont l'initiative), ainsi que les taux de croissance de ces caractéristiques (ainsi que les taux de croissance des niveaux d'arme).

Voici les différentes classes de base :

Combattant	Myrmidon	Cuirassé	Éclaireur
Mage	Clerc	Escroc	Troubadour

Vous pouvez retrouver le reste des classes (avancée et suprême inclus) dans le codex des classes (CdC). Vous pouvez créer vos propres classes : vous pouvez ainsi vous inspirer des classes du système ou du modèle ci-dessous.

Modèle de création de Classe

Classe.s inférieure.s accédant à cette classe. Ramification.s menant à cette classe.

Classe.s supérieure.s disponible.s au niveau X. Ramification.s menant à d'autres classes à partir de celle là.

Types d'armes maîtrisées. 2 types d'armes maîtrisées pour des classes de base et avancée, plus pour des classes suprêmes (en général).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes et armures de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe (en général).

Bonus de classe :

Initiative (INIT). ≥ 0	Constitution (CON). ≥ 0	Mouvement (MOV). Compris entre -1 et +1
------------------------	-------------------------	--

Tableau des statistiques : C'est un tableau de statistiques pour méthode fixe (confère prochaine section) pour les classes de base, et un tableau de gain de statistiques pour les classes avancées et suprêmes (confère les pages sur les classes dans le codex des classes (CdC)).

Techniques : Chaque classe possède une technique spéciale qui lui est propre (débloquée au niveau 1 pour les classes de base et au changement de classe pour les classes avancées et suprêmes). Chaque classe débloquent d'autres techniques en fonction du niveau du personnage dans la classe concernée (confère les pages sur les techniques dans le grimoire des techniques (GDT) et celles sur les classes dans le codex des classes (CdC)).

Détermination des statistiques de départ

La détermination des statistiques au niveau I. Ces statistiques sont les points de caractéristiques et les taux de croissance.

Il existe 3 façons de déterminer les statistiques de départ.

Méthode fixe

Pour la création de personnages sans prise de tête, ou bien des parties rapides.

Ici, les caractéristiques et les taux de croissance sont déterminés par la classe choisie, sans possibilité de modification.

Les valeurs de caractéristiques et de taux de croissance se trouvent dans le détail des classes dans la table de référence, dans le tableau des statistiques pour méthode fixe.

Méthode modulable

Pour ne pas avoir à consacrer trop de temps à la création d'un personnage, tout en ayant la possibilité d'y apporter une touche personnelle. Elle s'effectue en 5 étapes.

Points de vie. Lancez un d10, on note le résultat de ce dé RDD (Résultat Dé Dix)

Les points de vie de votre personnage sont de :

$$PV_Classe + RDD - 5$$

où PV_classe sont les PV déterminé dans les caractéristiques fixe de la classe.

Caractéristiques de combat. Pour chaque caractéristique de combat, lancez 2d6 : la somme des résultats de ces 2 dés est la valeur de base de cette caractéristique.

En tant que MJ, si vous voulez restreindre la puissance des personnages au début de votre campagne, vous pouvez imposer la règle suivante : la somme des caractéristiques ainsi obtenues ne doit pas dépasser 40, PV inclus (si un joueur a une somme > 40 pour son personnage, il n'est pas obligé de ré effectuer les jets, il peut retirer des points dans n'importe quelle caractéristique jusqu'à ce que la somme atteigne 40). Les PV ne peuvent pas être inférieur à 20.

Taux de croissance des Caractéristiques de combat. Pour chaque caractéristique de combat (PV inclus), lancez un d20, on note le résultat de ce dé RDV (Résultat Dé Vingt). Le taux de croissance de la caractéristique de votre personnage sont de :

$$TCC_Classe + RDV - 10$$

où TCC_classe est le Taux de Croissance de la Caractéristique en question déterminé dans les caractéristiques fixes de la classe.

De même, en tant que MJ, si vous voulez restreindre la puissance des personnages au début de votre campagne, vous pouvez imposer la règle suivante : la somme des taux de croissance ainsi obtenues ne doit pas dépasser 90, PV inclus (si un joueur a une somme > 90 pour son personnage, il n'est pas obligé de ré effectuer les jets, il peut retirer des points dans n'importe quelle caractéristique jusqu'à ce que la somme atteigne 90). Le taux de croissance des PV ne peut pas être inférieur à 20.

Niveaux d'arme. Lancez 3d8, gardez le meilleur résultat. On note ce résultat RDH (Résultat Dé Huit). Vous avez RDH ou 5 points de niveaux d'arme à dépenser dans les armes maîtrisées par votre classe de départ.

Taux de croissance des Niveaux d'arme. Lancez 3d8, gardez le meilleur résultat. On note ce résultat RDQV (Résultat Dé Quatre-Vingt, c'est le résultat du dé 8 obtenu fois 10). Vous avez RDQV ou 50 points à dépenser dans les taux de croissance des armes maîtrisées par votre classe de départ.

Exemple de création de personnage avec la Méthode modulable

Je choisis de faire un Myrmidon.

Étape 1, PV et Caractéristiques. Je lance un d10 et j'obtiens 6. Les PV de base de mon Myrmidon sont de $25 + 6 - 5 = 26PV$.

Maintenant je lance 3d6 et je garde les 2 plus grands nombres pour chaque caractéristique. Les résultats sont les suivants :

FOR 3 (2 1), MAG 6 (3 3), DEF 11 (5 6), RES 5 (1 4), AGI 9 (5 4), CHA 11 (5 6).

La campagne dans laquelle je joue mon Myrmidon limite la somme de mes caractéristiques à 40, PV inclus (comme indiqué ci dessus en gris). Je choisis de conserver mes 26PV, je dois donc faire en sorte que la somme de mes caractéristiques soit de 14 (et non de 52 comme actuellement). Je procède aux changements suivant :

FOR 3, **MAG 3** (6-3), **DEF 2** (11-9), **RES 2** (5-3), **AGI 4** (9-5), **CHA 0** (11-11).

Étape 2, Taux de croissance. Je lance 1d20 par caractéristique, PV inclus. Les résultats sont les suivants.

PV(6), FOR(18), MAG(10), DEF(16), RES(8), AGI(17), CHA(16)

Donnant ainsi les taux de croissance suivant :

PV 28 (32+6-10), FOR 28 (20+18-10), MAG 4 (4+10-10),
DEF 19 (13+16-10), RES 4 (6+8-10), AGI 17 (10+17-10), CHA 11 (5+16-10).

La campagne dans laquelle je joue mon Myrmidon limite la somme de mes taux de croissance à 90, PV inclus (comme indiqué ci dessus en gris). Je choisis de conserver mon taux de croissance en PV de 28, je dois donc faire en sorte que la somme de mes caractéristiques soit de 62 (et non de 83 comme actuellement). Je procède aux changements suivant :

FOR 28, MAG 4, DEF 15 (19-4), RES 4, AGI 10 (17-7), CHA 1* (11-10).

*Un taux de croissance ne peut pas être inférieur à 1.

Étape 3, Niveaux d'arme. Pour les niveaux d'arme en eux même. Je lance 3d8 et j'obtiens 3, 7 et 8. J'ai donc 8 points à dépenser dans les niveaux d'arme de ma classe.

Grâce à ma classe, je maîtrise les Épées et je choisis de maîtriser les armes de Hast. Je choisis donc d'investir 6 points dans le niveau d'arme d'Épée et 2 points dans le niveau d'arme de Hast.

Pour les taux de croissance, je fais de même : j'obtiens 8, 3 et 8. RDQV est donc égal à $8*10 = 80$. J'ai donc 80 points à dépenser dans les taux de croissance des types d'armes maîtrisés. Je choisis d'investir 60 dans le taux de croissance du niveau d'arme de l'Épée et 20 dans le taux de croissance du niveau d'arme d'Hast.

Méthode personnalisée

Pour avoir le plus de contrôle sur la création de son personnage. Elle passe par 3 étapes.

Points de Vie et Caractéristiques de combat. Votre personnage a 15 PV de base. Lancez 1d10, on note ce résultat RDD (Résultat Dé Dix). Vous avez 20 + RDD (ou 25) points à répartir dans les différentes caractéristiques de combat (FOR, MAG, DEF, RES, AGI et CHA), PV inclus. Cependant, vous ne pouvez pas allouer plus de 8 points à une caractéristique (PV inclus, donc pas plus de 23 PV au total).

Taux de croissance (PV et Caractéristiques de combat). Votre personnage a un taux de croissance en PV à 20% de base. Lancez 1d10, on note ce résultat RDD (Résultat Dé Dix). Vous avez 70 + RDD (ou 75) points à répartir dans les différents taux de croissance des caractéristiques de combat (FOR, MAG, DEF, RES, AGI et CHA), PV inclus. Cependant, un taux de croissance ne peut pas être supérieur à 30% (50% au total pour les PV).

Niveaux d'arme et Taux de croissance respectifs. Il s'agit de la même étape que dans la Méthode modulable.

Exemple de création de personnage avec la Méthode personnalisée

Étape 1, PV et Caractéristiques. Je lance 3d20 (résultats : 18, 8 et 1), j'ai donc $18+8 = 26$ points à répartir dans les taux de croissance des caractéristiques de combat, je choisis la répartition suivante :

PV($20+6 = 26$), FOR(7), MAG(0), DEF(8), RES(1), AGI(1), CHA(3)
($6+7+0+8+1+1+3 = 26$)

Étape 2, Taux de croissance. Je lance 3d20 (résultats : 17, 20 et 16), donc j'ai $50+17+20 = 87$ points à répartir dans les caractéristiques de combat, je choisis la répartition suivante :

PV($20+9 = 29\%$), FOR(17%), MAG(1%), DEF(30%), RES(5%), AGI(10%), CHA(15%)
($10+17+0+30+5+10+15 = 87$)

Étape 3, Niveaux d'arme. Il s'agit du même exemple que celui présenté dans la méthode modulable.

Caractéristiques Sociales

À la création de votre personnage, vous disposez de 20+1d20 (lancez 3d20, gardez le meilleur résultat parmi les 3) ou 30 points de caractéristiques sociale, à répartir comme bon vous semble entre les 6 différentes caractéristiques sociales.

La seule contrainte étant : à la création du personnage, le nombre de points d'une caractéristique sociale ne doit pas dépasser 10.

Montée de niveau

À chaque montée de niveau, votre personnage peut voir ses caractéristiques augmenter. Pour chaque caractéristique, lancez un d100, la difficulté du jet est indiquée par le taux de croissance de la caractéristique : si vous réussissez le jet (résultat inférieur ou égal à la difficulté du jet) rajoutez 1 point dans la caractéristique, sinon ne rajoutez pas de points dans la caractéristique. Répétez pour chaque caractéristique de combat (niveau d'arme inclus).

De plus, vous pouvez débloquer de nouvelles techniques, indiqué dans la fiche de votre classe dans la table des référence. Ces techniques peuvent être utilisées comme bon vous semble, du moment que l'équiper ne dépasse pas le palier des points de technique de votre classe.

Cependant, les niveaux d'arme sont plafonnés : en effet, ils ne peuvent pas dépasser une certaine valeur tant que l'unité est dans une classe spécifique. Ces paliers sont :

- Niveaux d'arme de Classes de Base Max : 20,
- Niveaux d'arme de Classes Avancées Max : 30,
- Niveaux d'arme de Classes Suprêmes Max : 40.

Changement de classe

Pour changer de classe, un personnage a besoin d'être au bon niveau et d'un objet spécifique nommé Magister. Cet objet peut être remplacé dans une campagne pour qu'il soit plus cohérent dans le contexte de cette dernière, par un autre objet, une action (prière à un dieu, couronnement), etc.

Les niveaux requis au minimum pour changer de classe sont les suivants :

- Classe de base → Classe avancée : Niveau 0 (Plage de niveau conseillée pour passer en classe avancée : 5 à 15),
- Classe avancée → Classe suprême : Niveau 20 (Plage de niveau conseillée pour passer en classe avancée : 25 à 35).

Dans le cas où les Magister sont utilisés, si une unité est à sa classe de base au niveau 20, elle ne peut pas passer de sa classe de base à une classe suprême avec 1 seul Magister, elle en a besoin d'un deuxième.

Changer de classe ne compte pas comme une montée de niveau, et ne réinitialise pas l'expérience acquise jusqu'alors. Lorsque vous changez de classe, de nouveaux bonus d'initiative, de constitution et de mouvement remplacent ceux de votre classe inférieure. De plus, vous gagnez des gains en caractéristiques et en taux de croissance : les gains de caractéristique se rajoutent directement à vos caractéristiques, les gains en taux de croissance se rajoutent à vos taux de croissance.

Votre personnage garde ses maîtrises d'arme dans les classes avancées et suprêmes, même si ces dernières n'en ont pas la maîtrise.

Certaines caractéristiques ou taux de croissance sont marqués avec un Min : cela correspond au minimum que l'unité possédera après le changement de classe, indépendamment de ses caractéristiques et de ses taux de croissance à sa classe de base.

Reprenons l'exemple de l'Apothicaire. S'il était anciennement Roublard, il n'avait alors pas la maîtrise du type d'armes Art. Donc, lors de son changement de classe, il obtiendra 5 points dans le niveau d'arme Art, car il en possédait jusqu'alors 0 et qu'il doit en avoir au minimum 5 après le changement de classe. Ce n'est donc pas une contrainte pour changer de classe mais bien un gain minimum de caractéristiques / de taux de croissance.

Une technique apprise à une classe inférieure peut être utilisée à une classe supérieure, techniques spéciales incluses. Si une classe avancée ou suprême est atteignable par plusieurs classes inférieures, seules les techniques apprises par les classes que vous avez choisies sont disponibles.

Par exemple, mon Roublard change de classe pour devenir un Apothicaire. Il connaît encore la technique Incursion, qu'il a appris au niveau 2 (il connaît toujours la technique Voler, propre au Roublard). Cependant, il ne peut pas apprendre la technique Protection divine, qui est une technique apprise par le Troubadour, et non par l'Apothicaire en lui même.

Enfin, si une unité change de classe après le palier de changement de classe (niveau 10 pour les classes avancées et niveau 30 pour les classes suprêmes), elle débloquent toutes les techniques de sa nouvelle classe qu'elle a loupé jusqu'alors (si mon Roublard devient Apothicaire au niveau 13, il apprend instantanément la technique Sacrifice).

Crédits

Inspirations

Jeux vidéos :

- Fire Emblem (Tellius, Fates et Engage principalement),
- Monster Hunter,
- Tear Ring Saga: Berwick Saga,
- Stella Glow,
- Triangle Strategy,
- Warframe,
- Unicorn Overlord.

Systèmes de jeu de rôle sur table :

- D&D 5e,
- Dragon Age,
- Panic at the Dojo.

Remerciements

Contributeurs :

- Lyvent

Relecteurs :

- Lyvent
- Kovalenko
- ZeK