

Les Fragments de la Destinée, Ière édition

Règles de base

Shards of Destiny 1e, Basic Rules

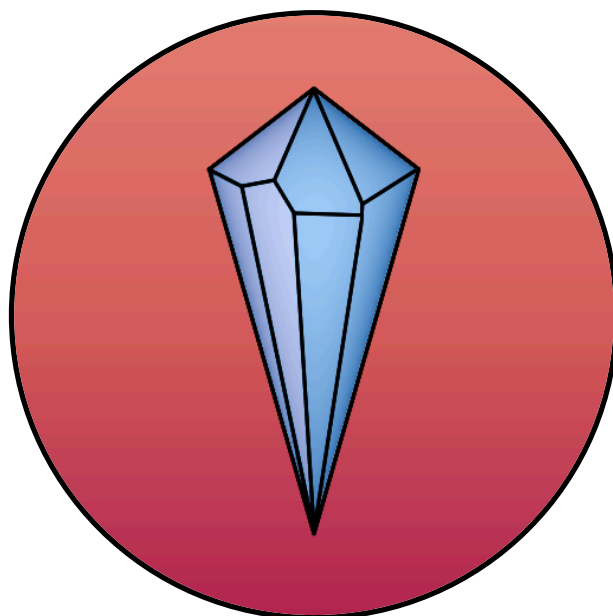


Table des matières

Introduction	5
Structure des documents	6
Partie 1 - Histoire et traditions	7
Partie 2 - Système	8
Dé 100 - Fonctionnement	8
Terrain & Déplacement	8
Jet de Caractéristique	8
Difficulté d'un jet	9
Avantage & Désavantage	9
Conventions	9
Longueur / Largeur	9
Arrondi à l'inférieur	9
Tour et manche	9
Durée d'un effet	10
Déviation des règles	11
Règle du cool	11
Ressources	11
Caractéristiques	12
Caractéristiques de Combat	12
Caractéristiques Sociales	12
Caractéristiques passives	13
Croissance	13
Combat	13
Points de Vie	13
Survie	14
Stabilisation	14
Blessure létale	14
Enveloppe Palliative (EP)	15
Pierre de résurrection	15
Actions en combat	16
Actions Bonus	16
Actions Rapides	17
Actions	18
Réaction	19
Brouillard de Guerre	20
Initiative	20
Impulsion divine	20
Jet de Chance	21
Techniques	21
Techniques personnelles	21
Types de dégâts	22
Vulnérabilité & Résistance aux types de dégâts (Efficace & Peu efficace)	22
Plusieurs vulnérabilités	23
Types d'unités	23
Afflictions	24
Plusieurs Afflictions	24

État	24
Critique	25
Autres Statistiques et Calculs	25
Précision	25
Esquive	25
Dégâts	25
Effets non cumulatif	26
Partie 3 - Interprétation de rôle et Social	27
Liberté au MJ	27
Situations logiques	27
Espace-temps	27
Temps	27
Repos	27
Déplacement	28
Environnement	29
Interactions sociales	30
Jet de caractéristique social	30
Langues	31
Affinité	31
Entre les aventures	32
Temps morts	32
Coût de la vie	32
Entretien des montures	32
Travailler	32
Partie 4 - Équipement	33
Équipement de départ	33
Monnaie	33
Revente	33
Inventaire	33
Objets	33
Convoi	34
Armes	34
Types d'armes	35
Maîtrises d'arme	36
Boucliers	37
Maniement double	37
Magie & Tomes	38
Forge	38
Poussière d'étoile	38
Enchantements	38
Montures	39
Partie 5 - Création de personnages	40
Contexte	40
Caractéristiques Sociales	40
Origines	41
Modèle de création d'Origine	41
Augmentation de caractéristiques	42
Classes	42

Modèle de création de Classe	43
Détermination des statistiques de départ - Caractéristiques de combat	44
Méthode fixe	44
Méthode personnalisée	44
Exemple de création de personnage avec la Méthode personnalisée	45
Montée de niveau	47
Changement de classe	48
Reclassement	48
Crédits	49
Inspirations	49
Remerciements	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 5e 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 première version, 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

Le système est divisé en plusieurs documents, afin de rendre la lecture et la recherche d'informations plus fluide. Ces documents sont :

- **le Bestiaire (BES)**, qui liste les divers monstres du système,
- **le Codex des Classes (CdCl)**, qui catégorise toutes les classes du système, ainsi que leurs techniques spéciales,
- **le Catalogue des Commerces (CdCo)**, qui liste les divers équipements du système ainsi que les mécaniques qui leur sont liées (forge, enchantements, etc.),
- **le Guide du Maître du Jeu (GMJ)**, qui introduit les divers points clé pour la masterisation d'une session,
- **le Grimoire des Techniques Ordinaires (GTO)**, qui classifie toutes les techniques ordinaires du système,
- **le Recueil des Origines (RDO)**, qui liste toutes les origines du système,
- **les Règles de base** qui, comme son nom l'indique, liste les règles de base 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 on ne vous force à rien en utilisant ce système.

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

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, etc.

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 à un 10.

Terrain & Déplacement

Le système est prévu pour utiliser des cartes de combat utilisant des cases hexagonales pour le déplacement des unités.

Le détail des motifs des zones impliquées se trouve dans le Guide du MJ (GMJ).

Jet de Caractéristique

La difficulté du jet est déterminée par le Maître du Jeu (MJ). À cela, rajoutez la valeur 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 c'est une réussite, sinon c'est un échec.

Exemple : Je dois réussir un jet de Force de difficulté 30. Ma valeur en 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.

Note : Ajouter la valeur à la difficulté ou retirer la valeur au résultat obtenu a le même effet, libre à vous de choisir la méthode que vous préférez.

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	Raisonné	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 d'un nombre donné de points (exemple +10 points), alors qu'un désavantage le corse d'un nombre donné de points (exemple -10 points).

Ces avantages peuvent s'étendre de +10 à +50 points, tous les 10 points : +10, +20, +30, +40 et +50. Il en va de même avec les désavantages : -10, -20, -30, -40 et -50.

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 est perpendiculaire à la vision de l'unité (à gauche ou à droite de l'unité donc).

Arrondi à l'inférieur

Lors d'un calcul, si le résultat est un nombre flottant (avec des chiffres après la virgule), 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 utilisée 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.

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	7	6	7
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 60 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 (CdCl).

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 diverses actions, et détermine aussi les malus que votre personnage reçoit lorsqu'il manie une arme considérée lourde pour lui (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.
Habileté	HAB	Votre habileté. Augmente votre capacité à toucher avec une arme.
Agilité	AGI	Votre agilité. Augmente l'initiative effective ainsi que l'esquive.
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. Augmente aussi vos chances de gagner des caractéristiques lors des montées de niveaux (<i>dépend du mode de montée de niveau sélectionné, confère GMJ</i>)

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 (afin de déterminer si elle ment par exemple), etc.
Aplomb	APL	Votre sang froid.
Éloquence	ELO	Votre expertise et connaissances dans l'art de parler, ainsi que votre capacité à dissimuler vos actions par l'utilisation du verbal.
Influence	INF	Influence, Votre charisme naturel, ainsi que votre capacité à dissimuler vos actions par l'utilisation du non verbal.
Investigation	INV	Votre capacité à rechercher quelque chose dans l'environnement qui vous entoure.

Caractéristiques passives

Les caractéristiques passives sont déduites de vos caractéristiques, et permettent de simplifier certaines interactions. Pour un jet de discrétion (AGI), la difficulté devient (Difficulté du jet de base) - (Perception passive adverse). De même pour un jet de perception (INS) avec la discrétion passive adverse.

Les 2 caractéristiques passives sont :

- **Perception Passive** - elle détermine la capacité d'une unité à détecter naturellement un objet, un être vivant, etc.
 - Elle est égale à la caractéristique d'INS (Instinct) de l'unité.
- **Discrétion Passive** - elle s'oppose à la perception passive, déterminant la discrétion naturelle de l'unité
 - Elle est égale à la caractéristique d'AGI (Agilité) de l'unité.

Croissance

Les caractéristiques de combat peuvent évoluer à chaque montée de niveau, grâce aux taux de croissance : ils déterminent les points de caractéristique gagnés par montée de niveau. Veuillez vous référer à la section "Configuration de la partie" du GMJ pour en savoir plus sur les différentes méthodes de montées de niveau.

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 ainsi que l'habileté (HAB) et les multiplicateurs de maîtrise 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, pour calculer les dégâts de ladite 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 0PV, il s'évanouit (il gagne l'état inconscient et le garde tant qu'il est à 0PV). 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	-0PV/tour	-5%PV/tour	-10%PV/tour	-20%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 (comme une potion par exemple) 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 ».

Note : Une arme dénommée "létale" n'inflige pas forcément des blessures létales, il en va au MJ de décider si elles en infligent ou pas.

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 léthal.

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 désavantage permanents pendant le reste de la campagne (dû à la perte d'un membre, ou d'une faculté sensorielle par exemple).

Enveloppe Palliative (EP)

L'enveloppe palliative est rajoutée directement après vos points de vie. Elle ne vous soigne pas, c'est à dire qu'elle n'est pas comptée comme des points de vie normaux et donc n'agit pas en tant que tel dans la stabilisation d'une unité par exemple (si une source donne de l'enveloppe palliative à une unité inconsciente, elle le reste).

L'enveloppe palliative vous protège des afflictions : lorsque l'on vous inflige une affliction alors que vous avez des EP, vous ne recevez pas l'affliction ni les dégâts de l'attaque associée, mais cela consomme tout vos EP. Si vous avez déjà une affliction et que vous gagnez des EP, le même effet se produit.

Si vous subissez des dégâts, vous perdez d'abord votre enveloppe palliative. Enfin, vous ne pouvez pas posséder plus d'EP que vous avez de PV max.

Exemple : J'ai actuellement 27 PV, sur un total de 35 PV que je peux avoir au maximum. Si une source me donne 10 EP (enveloppe palliative), je ne repasse pas à 35 PV, mais j'ai bien 27+10 PV (l'enveloppe palliative est dissociée des PV normaux pour plus de lisibilité). Si une source me donne à la place 40 EP, j'aurai 27+35 PV (l'enveloppe palliative est plafonnée à 35 car sa valeur maximale est égale au nombre de PV max).

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 possède. 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.

Actions Bonus

Les actions bonus 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.

Certaines actions bonus requièrent d'utiliser une action particulière juste après, et sont dénotées ainsi : Action Bonus (Action à faire). *Exemple : si une technique est une action bonus qui doit être effectuée juste avant l'action Attaquer, l'action bonus sera notée "Action Bonus (Attaquer)".*

S'il n'y a pas d'action particulière à faire juste après une action, l'action bonus est simplement notée « Action Bonus ».

Dans le tableau ci-dessous, toutes les actions décrites sont des « Actions Bonus ».

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.	-
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 ordinaires (GTO).
Se concentrer	L'unité gagne l'état Concentration.	-
Reprise	Cette action coûte Niveau/3 (minimum 10) points d'initiative effective. Elle vous permet de jouer un nouveau tour à la nouvelle initiative de l'unité.	Cette action peut être effectuée après une action qui finit normalement un tour, mais avant le tour de la prochaine unité. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par manche. Rafraîchissement : effet non cumulatif.
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.

Nom	Effet	Notes
Sauver	L'allié ciblé monte sur la monture de l'unité. Cet allié ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la monture comme première action de son prochain tour, la dernière lui consomme la moitié de son MOV mais lui permet tout de même d'agir. Tant que l'allié choisit de rester sur la monture, il ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la Monture.	Transporter une unité de la sorte baisse l'esquive de la monture de 20 et son MOV de 2. L'unité doit être sur une monture pour effectuer cette action.

Actions Rapides

Les actions rapides sont des actions bonus particulières. En effet, en faire 1 ne met pas fin à votre tour, mais si vous en faites 2 dans un tour, la deuxième met fin à votre tour.

Les Actions Rapides du système sont détaillées dans le tableau ci-dessous.

Nom	Effet	Notes
Lien	Avec un talisman, vous activez ou désactivez l'effet d'un enchantement. Avec un catalyseur, vous changez les sorts de soutien que vous avez équipé.	-
Utiliser un sort de soutien	Vous utilisez un sort de soutien, déclenchant alors son effet.	-
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 un désavantage de -20 en esquive jusqu'au début de votre prochain tour.
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.
Bousculer	Vous poussez la cible sur la case adjacente à la sienne, dans la direction où vous regardez. Vous devez réussir un jet de caractéristique dont la difficulté est indiqué ci-contre pour déterminer de combien de cases vous bousculez la cible.	[0- FOR] : 3 cases [FOR+1 - FOR*2] : 2 cases [(FOR*2)+1 - FOR*3] : 1 cases [(FOR*3)+1 - 100] : 0 cases (si ennemi) ou 1 case (si allié) Vous pouvez choisir de déplacer la cible de moins de cases que le résultat obtenu. Prérequis : FOR_unité > CON_cible
Inverser	Vous tentez d'inverser votre position avec la cible.	[0 - FOR*3] : Vous inversez votre position avec la cible

Nom	Effet	Notes
	Vous devez réussir un jet de caractéristique dont la difficulté est indiquée ci-contre pour déterminer si vous réussissez à inverser votre position avec la cible.	$[(FOR*3)+1 - 100]$: Vous inversez votre position avec la cible si cette dernière est un allié. Si c'est un ennemi, vous n'inversez pas votre position avec lui. Prérequis : $FOR_{unité} > CON_{cible}$
Pivot	Vous tentez de déplacer la cible choisie du côté opposé par rapport à vous. Vous devez réussir un jet de caractéristique pour déterminer si vous réussissez à changer la position de votre cible.	$[0- FOR*3]$: Vous déplacez votre cible $[(FOR*3)+1 - 100]$: Vous déplacez votre cible si cette dernière est un allié. Si c'est un ennemi, vous ne le déplacez pas. Prérequis : $FOR_{unité} > CON_{cible}$
Repli	Vous reculez d'une case en tentant d'emporter la cible située devant vous. Vous devez réussir un jet de caractéristique pour déterminer si vous réussissez à emporter votre cible avec vous.	$[0- FOR*3]$: Vous emportez votre cible avec vous $[(FOR*3)+1 - 100]$: Vous emportez votre cible avec vous si cette dernière est un allié. Si c'est un ennemi, vous n'inversez pas votre position avec lui. Prérequis : $FOR_{unité} > CON_{cible}$

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.
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.	-
Esquiver	Vous vous concentrez sur le fait d'éviter les attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque unité qui vous cible doit effectuer 2 lancers lorsqu'elle effectue un jet d'attaque et doit conserver le pire résultat (le plus haut).	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).
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 de +20 à	-

Nom	Effet	Notes
	son prochain jet d'attaque ou de caractéristique.	
Instruire	Vous choisissez un de vos alliés dans un rayon de 5 cases : il gagne un avantage de +20 à son prochain jet d'attaque.	-
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 le nouvel objet, vous l'échangez avec un objet de l'autre inventaire.
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 3 jetons de technique supplémentaires.	Effectuer cette action nécessite cependant de consommer 3 d'INIT effective.

Réaction

Les réactions permettent de jouer dans un tour qui n'est pas celui de l'unité. Elles sont rares dans le système, et sont généralement liées à des techniques (et plus spécifiquement à des techniques de classe).

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 5 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.

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).

Initiative effective minimale - L'initiative effective d'une unité ne peut pas descendre en dessous de 1.

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, en leur donnant 1 ou plusieurs charges d'impulsion divine : 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 réussi, 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 25 PT pour une classe de base, 50 pour une classe avancée et de 75 pour une classe suprême.

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 6 JT au début d'un combat, et vous en régénérerez 2 par tour. Vous ne pouvez avoir que 6 JT au maximum. Le coût en JT d'une technique est indiqué dans le Grimoire des Techniques Ordinaires (GTO), ou dans le Codex des Classes (CdCl) pour les techniques spéciales.

Les techniques peuvent être débloquentées 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 débloquentées et utilisées par plusieurs classes.

Il existe de nombreuses techniques, pour les consulter veuillez vous référer au grimoire des Techniques Ordinaires (GTO) et au Codex des Classes (CdCl).

Techniques personnelles

Chaque unité peut avoir une technique personnelle.

C'est une technique ordinaire que l'unité débloquent au niveau 1. C'est certes une technique ordinaire, mais elle peut être prise indépendamment du niveau et de la classe actuelle de l'unité.

Pour en savoir plus sur les techniques personnelles, veuillez consulter le Grimoire des Techniques Ordinaires (GTO).

Note : Une technique personnelle peut aussi être une technique unique confectionnée par le joueur et le MJ spécifiquement pour un personnage. Veuillez vous référer à votre MJ pour la création d'une telle technique s'il autorise cette règle dans sa campagne.

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.

Vulnérabilité & Résistance aux types de dégâts (Efficace & Peu efficace)

Une arme ou un type de dégâts peut être efficace ou peu efficace sur un type d'unité ou de créature :

- Si une arme est efficace sur un type de dégâts (physique ou élémentaire), les dégâts de l'attaque infligée sont multipliés par 2 (puissance inclus, doublant alors les dés lancés),
- Si une arme est peu efficace sur un type de dégâts (physique ou élémentaire), les dégâts de l'attaque infligée sont divisés par 2 (puissance inclus, impliquant un maximum de Puissance sur le lancer),
 - *Exemple : une attaque peu efficace dont l'arme utilisée a une puissance de 1d8+4 n'infligera que 1d8+2 (Max 6), la partie fixe a été divisée par 2 et le résultat du dé ne peut aller au dessus de la moitié de sa valeur (vous pouvez aussi prendre le résultat total de 1d8+4 et le diviser par 2).*

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. On dit qu'elle y résiste dans le cas où l'arme lui inflige des dégâts peu efficace.

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 la classe de l'unité,
- **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,
- **Construction** - généralement réservée aux unités ennemies.
- **Monstre** - généralement réservée aux unités ennemies.

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**,
- Le **Radiant** est efficace contre les **Monstres**,
- L'**Obscur** est efficace contre les **Constructions**.

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 6% 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.

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.

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).

Plusieurs Afflictions

Lorsqu'une arme inflige plusieurs afflictions, l'unité qui la manie peut choisir l'ordre de ces dernières. Cependant, il ne peut pas changer l'ordre de ces dernières pendant un combat.

Exemple : Une arme qui a 5% d'infliger un coup critique, 8% de chances d'infliger l'affliction Brûlure et 5% d'infliger l'affliction Paralysie peut être configurée de 2 façons différentes (car les chances de critiques sont toujours en premier dans le jet d'attaque) :

Critiques	Affliction n°1	Affliction n°2
[1-5]	Brûlure [6-13]	Paralysie [14-18]
	Paralysie [6-10]	Brûlure [11-18]

État

Un état caractérise la situation actuelle de votre unité. Certains sont infligeables après avoir aiguisé une arme physique.

Si une arme a des chances d'infliger un ou plusieurs états, elles sont rajoutées derrière celles des chances de critique tout comme les afflictions (et suivent les mêmes règles). Les chances d'infliger des afflictions ont la priorité sur les chances d'infliger des états.

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 :

$$\text{PRE} + \text{HAB} * \text{MTR_mult} - \text{ESQ_adverse}$$

PRE étant la Précision native de l'arme,

HAB l'habileté de l'unité; MTR_mult est le multiplicateur donné par la maîtrise de du type d'armes utilisé par l'unité (confère section Maîtrises d'armes plus bas).

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

Esquive

La chance qu'une unité esquive un coup, elle est influencée par l'origine, la classe, le terrain 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.).

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 :

$$(\text{FOR} + \text{PUI}) * \text{Mult} - \text{DEF_adverse}$$

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, etc.).

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

Dégâts de gratte - Les dégâts minimum qu'une attaque peut faire est de 1. *Par exemple, si mon attaque effectue 22 dégâts sur la DEF de la cible dont la DEF est à 25, mon attaque lui retire tout de même 1 PV. Cependant, si la cible est à 1 PV, elle ne peut pas subir de dégâts de gratte. Même exemple qu'avant, si la cible était à 1 PV, elle ne tombe pas inconsciente (elle reste à 1 PV).*

Dégâts bruts - Les dégâts bruts sont un type de dégâts particuliers (rajoutés par technique, enchantement, etc.) qui ne prennent pas en compte les statistiques défensives (DEF & RES) de l'adversaire.

Défense brute - La défense brute est un type de défense particulière (rajoutée par technique, enchantement, etc.) qui réduit les dégâts de toute source de dommages (infligés sur la DEF ou la RES). Ils réduisent en priorité le nombre de dégâts bruts subit par l'unité.

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 :

- **Partage d'objet** - 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),
- **Vol de vie** - le tome Vampirisme et les techniques Faisceau ou Solaire par exemple,
- **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 de Feu (ayant le Feu comme élément primaire) serait capable de manipuler les flammes, un Mage de 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 de -10 aux jets de caractéristique sociaux.	MOV/2 (arrondi au chiffre supérieur)	Désavantage de -30 aux jets d'attaque et de caractéristique (sociaux inclus) <i>Remplace le niveau 1</i>	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 $n \times (1d4 + (\text{CON} + \text{Poids})/20)$ dégâts IMP, avec n le nombre de mètres de chutes divisés par 4 (arrondi à l'inférieur), jusqu'à un maximum de $20d4 + \text{CON} + \text{Poids}$. Une chute est donc considérée comme telle à partir de 4 mètres de chute. L'unité qui subit des dégâts de chute fini à terre.

Suffoquer - Une unité peut retenir son souffle un nombre de minutes égal à $\text{CON}/4$. Lorsqu'elle ne peut plus respirer, elle est encore consciente pendant $\text{CON}/4$ tours (minimum 1 tour), puis est réduite à 0PV. 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, etc.
Aplomb	APL	Votre sang froid.
Éloquence	ELO	Votre expertise et connaissances dans l'art de parler.
Influence	INF	Votre charisme naturel.
Investigation	INV	Votre capacité à rechercher quelque chose dans l'environnement qui vous entoure.

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 1 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	Langues Exotiques	Origines associées	Écriture
Commun	Humains	Commun	Abyssal	Démons	Abyssal
Elfique	Elfes	Elfique	Céleste	Anges, Messagers	Céleste
Géant	Ogre, Géants	Nain	Commun des profondeurs	Créatures des profondeurs	Elfique
Nain	Nains	Nain	Primordial	Élémentaires	Nain
Orc	Orcs	Nain	Infernal	Tieffelin	Infernal
Therian	Therian	Therian			

Affinité

L'affinité peut être un indicateur de la personnalité d'un personnage. Vous pouvez laisser un joueur choisir son affinité, mais vous pouvez aussi (avec l'accord de vos joueurs) ajouter un peu de piment en utilisant un d12 pour déterminer son affinité (comme indiqué ci-dessous) ou encore en liant l'affinité avec les mois d'un calendrier. Quelque soit la solution que vous choisissiez d'implémenter, les différentes affinités et les ajouts de caractéristiques sociales associées sont indiquées dans le tableau ci-dessous :

Affinité	Score d12	THE	PRA	INS	APL	ELO	INF	INV
Feu	1	0	0	0	2	0	1	0
Explosif	2	0	0	2	1	0	0	0
Vent	3	2	0	1	0	0	0	0
Glace	4	0	1	0	0	0	0	2
Terre	5	0	2	0	1	0	0	0
Plante	6	2	1	0	0	0	0	0
Foudre	7	0	0	0	0	1	2	0
Fracas	8	0	0	0	2	1	0	0
Eau	9	0	0	1	0	0	2	0
Bulle	10	1	2	0	0	0	0	0
Radiant	11	0	0	0	0	2	1	0
Obscur	12	0	0	2	0	0	0	1

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

Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, tomes, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe (*valeur monétaire modifiable par le MJ*).

Vous pouvez discuter avec votre MJ pour déterminer si votre personnage aurait accès à plus ou moins d'argent en prenant compte de son contexte et de son histoire.

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 5 emplacements d'inventaire : ils constituent l'inventaire actif, que vous pouvez utiliser pour transporter des Armes, Tomes, Potions, etc.

Si l'unité possède un sac à dos, elle débloquent 5 autres emplacements libres, dans lesquels 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 rapide (voir section Actions en combat), et le prix à payer est un désavantage en esquive jusqu'à votre prochain tour. De plus, les objets de soins peuvent stabiliser la cible, la laissant à 1PV, comme la magie de soutien.

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.

Caractéristiques	Description
Portée	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).
Puissance (PUI)	Représente les dégâts qu'infligent l'arme en elle-même dans le calcul des dégâts.
Précision (PRE%)	La précision qu'une unité a en utilisant l'arme, elle intervient dans le jet d'attaque.
Critique (CRIT%)	Les chances de porter un coup critique en utilisant l'arme, elles interviennent dans le jet d'attaque.
Poids	Le poids de l'arme. Détermine les malus associés au maniement d'une arme (confère ci-dessous).

Puissance minimale - La puissance après le lancé de dé ne peut être inférieure à 1.

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)	Magie de Soutien
Exemples d'armes de ce type	Épées, Serpes, Katanas	Lances, Faux, Bâtons	Haches, Battes, Masses	Arcs, Arbalètes, Yumis	Dagues, Couteaux, Shurikens	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 avoir une maîtrise d'armes d'un type de dégâts élémentaire, 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 - Magie de Soutien - La précision (ici pour soigner un allié donc) est calculée de la même manière que pour une attaque pour un autre type d'armes, à la différence près que l'unité qui utilise la magie de soutien ignore les malus ou bonus d'esquive de l'allié visé.

Cas spécial - Armes magique - Les armes magiques ayant peuvent être utilisés par toute unité, même celles qui n'ont pas de maîtrises élémentaires. La précision est calculée avec la maîtrise du type d'arme de l'unité, et non son élément associé, et ce même à distance. 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 magique de 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. Les unités peuvent utiliser n'importe quelle arme, même si elles en ont pas la maîtrise. Ces maîtrises sont indiquées par un tableau de maîtrises. Chaque maîtrise (5) ajoute 0.5 au multiplicateur d'HAB (le multiplicateur d'HAB est celui qui détermine la précision ajoutée lors du maniement d'une arme).

Voici un exemple de tableau de maîtrise :

Type	Épée	Hast	Angle	Arc	Dague	Art	Soutien
Niveau de Maîtrise 1 HAB x 0,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 2 HAB x 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 3 HAB x 1,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 4 HAB x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 5 HAB x 2,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Type	Feu	Vent	Terre	Foudre	Eau	Ordre	Chaos	Équilibre
Niveau de Maîtrise 1 HAB x 0,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 2 HAB x 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 3 HAB x 1,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 4 HAB x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 5 HAB x 2,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lorsqu'un type d'armes n'a jamais été maîtrisé, l'unité subit les désavantages suivants :

- La précision d'une arme de ce type d'armes est divisée par 2,
- Les chances de critiques ne peuvent pas être supérieures à 1,
- L'arme gagne des chances d'échecs critiques, elles sont de 5% et s'étendent de 96 à 100 sur le jet d'attaque.

Un niveau de maîtrise 0 peut être utilisé pour indiquer que l'unité ne subit aucun désavantage à utiliser l'arme mais qu'elle n'a aucun bonus lié à la maîtrise de cette dernière (rajout de HAB x 0 dans le calcul de précision). Lorsqu'un type d'armes est maîtrisé, l'unité ne subit aucun malus lors de l'utilisation de l'arme.

Une unité peut maîtriser plus d'armes que celles déterminées par sa classe. Si un joueur veut maîtriser une arme supplémentaire, il peut en faire la demande au MJ. Si une nouvelle arme est maîtrisée de la sorte, elle a un niveau de maîtrise de 0. Cette valeur peut être augmentée à la discrétion du MJ.

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 :

- À la manière d'un bouclier, le poids de la deuxième arme s'additionne au poids de la première,
- Lorsqu'une unité manie 2 armes en même temps, un bouclier ne peut pas être équipé,
- Lorsqu'une unité manie 2 armes en même temps, 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 :

- 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 maîtrise que sur son utilisation.

En effet, la magie s'utilise via des tomes, que vous pouvez équiper dans votre inventaire. Chaque tome à 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, les chances de Critique et le Poids 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).

Poussière d'étoile

Lors de vos aventures, vous pouvez récupérer des objets spéciaux nommés Poussière d'étoile. Si vous en utilisez à l'atelier, vous pouvez donner un bonus aléatoire à une arme sélectionnée. Vous ne pouvez utiliser qu'une poussière d'étoile par arme (la convention est de souligner les armes ayant bénéficié de l'effet d'une poussière d'étoile). 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 3 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 du bouclier humanoïde équivalent et coûte 4 fois plus cher.

Selle - Nécessaire pour monter votre monture sans subir un désavantage de -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	Griffon, Wyverne

Les montures ont chacune leurs propres passifs, leur donnant ainsi plus d'identité.

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.

Afin de créer votre personnage, vous devez : lui choisir une origine, lui choisir une ou plusieurs langues maîtrisées, 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 et enfin 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 à un (ou plusieurs) mot.s, 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

Des contextes peuvent donner des maîtrises supplémentaires, comme pour des armes ou des langues par exemple. Afin que cela fasse sens avec votre personnage et dans le monde dans lequel il va évoluer, il est nécessaire que vous parliez de ça avec votre MJ.

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 sociales, 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.

Origines

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

Origines			
Humain	Elfe	Nain	Orc
Therian	Sang-mêlé	Messenger	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

Description de l'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 des caractéristiques suggérée pour l'origine - (voir section dédiée ci-dessous)

Mouvement - Valeur (généralement 5 cases par tour).

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 et +1 dans une autre. (vous pouvez remplacer un ou plusieurs (max 3) +1 dans 1 caractéristique par : INIT+1 ou PV+2).

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 débloquées au niveau 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 :

Classes de base			
Combattant	Myrmidon	Garde	Éclaireur
Mage	Clerc	Escroc	Troubadour

Vous pouvez retrouver le reste des classes (avancée et suprême inclus) dans le codex des classes (CdCl). 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

Arbre des classes accessibles :

Classe inférieure n°1	Classe	Classe supérieure n°1
Classe inférieure n°2		Classe supérieure n°2
etc.		etc.

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Type d'armes n°1	(confère une classe de base / avancée / suprême du CdCl)
Secondaire	Type d'armes n°2	

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe - C'est un tableau des caractéristiques de la classe. Elles sont rajoutées aux caractéristiques de l'unité, et sont remplacées par ceux de la nouvelle classe de l'unité quand cette dernière change de classe (confère CdCl pour avoir un modèle de tableau des bonus de caractéristiques d'une classe).

Les points à allouer sont de [25 / 32 / 40] points (dont 15 points pour les PV) pour les caractéristiques de combat et de [50 / 60 / 70] points (dont 20 points pour le taux de croissance en PV et 20 points pour le taux de croissance en HAB) pour les taux de croissance, pour une classe [de base / avancée / suprême].

Vous pouvez aussi faire le tableau de statistiques pour méthode fixe (confère GMJ), si le MJ juge utile d'utiliser la classe pour ses unités non jouables.

Arbre des techniques de la classe :

Technique spéciale de la classe	Technique ordinaire n°1	etc.
	Technique ordinaire n°2	

Technique spéciale de la classe - *Type d'action* - *Coût en JT* - *Coût en PT*

- Effet.s de la technique.
 - Effet.s secondaire.s de la technique ou contrainte.s.

Détermination des statistiques de départ - Caractéristiques de combat

La détermination des statistiques au niveau 1. Ces statistiques sont les points de caractéristiques et les taux de croissance.

Il existe 2 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 les tableaux de statistiques pour méthode fixe disponibles à la fin du Guide du MJ (GMJ).

Méthode personnalisée

Pour avoir le plus de contrôle sur la création de son personnage. Elle passe par 4 étapes.

Choix de la Classe et de l'Origine du personnage - Ces choix peuvent être fait après mais il est généralement conseillé de les faire avant, afin de donner une direction à votre personnage. De plus, ils permettent de connaître le points de caractéristique que votre personnage possède de manière certaine (avec les tableaux des bonus de caractéristiques de la classe du moins, les augmentations de caractéristiques de l'origine étant modifiables).

Choix des Maîtrises d'armes du personnage - Car, combiné à la caractéristique d'HAB du personnage, c'est ce qui détermine les bonus de précision que le personnage reçoit en maniant un type d'armes en particulier. Les armes maîtrisées par le personnage sont déterminés en grande partie par la classe qu'il a choisit.

Allocation des Caractéristiques - PV et Caractéristiques de combat - 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 5 points à une caractéristique (sans compter les bonus de caractéristiques de la classe, mais en comptant les augmentations de caractéristiques de l'origine).

Note : Cette contrainte ne s'applique donc pas pour la CON, l'INIT, l'ESQ et le MOV.

Répartition des Taux de croissance - PV et Caractéristiques de combat - 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% (sans compter les bonus de taux de croissance de la classe, ni les augmentations de taux de croissance de l'origine (si elle en possède)). De plus, un taux de croissance ne peut pas être inférieur à 1%

Note : Ces contraintes ne s'appliquent donc pas pour la CON, l'INIT, l'ESQ et le MOV.

Exemple de création de personnage avec la Méthode personnalisée

Choix de la Classe et de l'Origine du personnage - Je choisis de faire un Myrmidon Elfe Lumineux, je choisis de prendre les augmentations de caractéristiques suggérées pour l'origine et de lui donner 5 en Constitution.

Ainsi, les caractéristiques de mon personnage sont à l'heure actuelle :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristiques (origine + allocation)	0	0	1	0	1	0	2	0	5	0	0	5
Caractéristiques fournies par la classe	17	2	-	-	-	3	1	2	3	2	10	1
Taux de croissance (origine + allocation)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Taux de croissance fournis par la classe	20	-	-	-	-	25	5	-	3	-	-	-

Les lignes en vert devant respecter les contraintes définies dans la méthode personnalisée (*en vert dans Allocation des Caractéristiques et Répartition des Taux de croissance*).

Choix des Maîtrises d'armes du personnage - La maîtrise primaire de ma classe est l'Épée. Pour ma maîtrise secondaire, je choisis les armes de Hast.

Le tableau de maîtrises de mon personnage est donc :

Type	Épée	Hast	Angle	Arc	Dague	Art	Soutien
Niveau de Maîtrise 1 HAB x 0,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 2 HAB x 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 3 HAB x 1,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 4 HAB x 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 5 HAB x 2,5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Je n'ai pas indiqué le tableau de maîtrises des types élémentaires car ce personnage n'a aucune maîtrises dans ces dernières.

Allocation des PV et des Caractéristiques de combat - Je lance 1d10 et j'obtiens 4. J'ai donc **24 points à répartir** dans les différentes caractéristiques de combat.

Je choisis la répartition suivante (*ligne en vert : $3 + 5 + 0 + 4 + 1 + 5 + 3 + 3 = 24$*) et j'obtiens les caractéristiques totales de mon personnage (*ligne en rouge*) :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristiques (origine + allocation)	3	5	0+1	4	1+1	5	3+2	3	5	0	0	5
Caractéristiques fournies par la classe	17	2	-	-	-	3	1	2	3	2	10	1
Caractéristiques totales du personnage	20	7	1	4	2	8	6	5	8	2	10	6

Répartition des Taux de croissance des PV et des Caractéristiques de combat - Je lance 1d10 et j'obtiens 5. J'ai donc **75 points à répartir** dans les différents taux de croissance des caractéristiques de combat.

Je choisis la répartition suivante (*ligne en vert : $0 + 25 + 5 + 15 + 5 + 5 + 15 + 5 = 75$*) et j'obtiens les taux de croissance totaux de mon personnage (*ligne en rouge*) :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Taux de croissance (origine + allocation)	0	25	5	15	5	5	15	5	-	-	-	-
Taux de croissance fournis par la classe	20	-	-	-	-	25	5	-	3	-	-	-
Taux de croissance totaux du personnage	20	25	5	15	5	30	20	5	3	-	-	-

Personnage obtenu - Voici donc un résumé des statistiques et de maîtrises du personnage obtenu avec cette méthode de création :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristiques totales du personnage	20	7	1	4	2	8	6	5	8	2	10	6
Taux de croissance totaux du personnage	20	25	5	15	5	30	20	5	3	-	-	-

Type	Épée	Hast	Angle	Arc	Dague	Art	Soutien
Niveau de Maîtrise 1 HAB x 0,5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niveau de Maîtrise 2 HAB x 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Montée de niveau

À chaque montée de niveau, votre personnage peut voir ses caractéristiques augmenter. Il existe plusieurs méthodes pour appréhender la montée de niveau, qui sont décrites dans le guide du MJ. Il est conseillé que le MJ et les joueurs s'accordent sur ce point avant de commencer une partie longue, comme une campagne (*la méthode de montée de niveau recommandée est la méthode par Croissance Mixte*).

Voici un résumé de ces différentes méthodes :

- Montée de niveau par Croissance Aléatoire
 - Ici, les taux de croissance indiquent la difficulté à battre par caractéristique lors de la montée de niveau. Réussir un jet confère un +1 dans la caractéristique en question,
- Montée de niveau par Croissance Fixe
 - Ici, les taux de croissance indiquent les points que recevra l'unité en montant de niveau. En effet, à chaque montée de niveau, Taux de croissance/100 est ajouté à chaque caractéristique. Cependant, pour ne pas rendre les calculs trop compliqué (et amener une certaine logique dans la montée de niveau), seule la partie entière (le nombre avant la virgule) est utilisé dans les calculs de dégâts, précision, etc.
- Montée de niveau par Croissance Mixte
 - C'est une fusion des 2 systèmes ci dessus : Les taux de croissance indiquent les gains fixes gagnés par niveau (croissance fixe). Mais de plus, une autre statistique entre en jeu : le taux de croissance chance. Il est égal au (Taux de croissance normal)/2 + CHA de l'unité à battre par caractéristique lors de la montée de niveau (croissance aléatoire). Cependant, réussir un jet ne confère un +1 dans la caractéristique en question, mais (Taux de croissance chance)/100

De plus, vous pouvez débloquer de nouvelles techniques, indiqué dans la fiche de votre classe dans le Codex des Classes (CdCl). Ces techniques peuvent être utilisées comme bon vous semble, du moment que l'équiper ne dépasse pas le pallier des points de technique (PT) de votre classe.

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 (par exemple une prière à un dieu, un 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 de classe remplacent ceux de votre classe inférieure.

Votre personnage garde ses maîtrises d'arme dans les classes avancées et suprêmes, même si ces dernières n'en ont pas la maîtrise. Certaines maîtrises sont marquées avec un Min : cela correspond au minimum que l'unité possédera après le changement de classe, indépendamment de ses maîtrises à sa classe précédente.

Enfin, 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.

Reclassement

Une unité peut changer de classe de même palier en cours de jeu (exemple : passer de Mage à Myrmidon).

Ce faisant, l'unité perd accès à son arbre de techniques ordinaire, ainsi qu'aux maîtrises et aux bonus conférés par son ancienne classe (en gagnant les équivalents dans sa nouvelle classe).

Cette règle est prévue pour les joueurs qui veulent changer de style de jeu en cours de route, ou pour expliquer un changement sur un personnage.

Parlez en avant tout à votre MJ, car un changement brusque de votre personnage, si mal expliqué, pourrait mettre en désordre l'histoire et le cadre confectionné par ledit MJ, ou même ne pas être cohérent avec le votre personnage tout simplement (il y a des fois où il vaut mieux faire un nouveau personnage pour explorer de nouveaux horizons !).

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 (Système) / Kovalenko (Générateur de documents)
- **Relecteurs** - Lyvent / Kovalenko / ZeK