









(ARMES D'HAST)

Il faut un minimum de **5 en force** pour manier une arme d'hast

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Bardiche	3,1	-2	2	FOR+15 +1D	
Fauchard	2,9	-1D	2	FOR+13 +1D	
Faux de guerre	2,5	-1D	2	FOR+17 +1D	FOR mini 8
Hallebarde	3,5	-3	2	FOR+18 +1D	
Lance courte	2	+1	1	FOR+6 +1D	Pas de FOR mini
Lance longue	3,5	-	2	FOR+8 +1D	Dmg. x 2 à cheval
Lance sanglier	2,3	-2	2	FOR+12 +1D	
Narax**	2,25	-	2	FOR+8 +1D	
Perce-écailles	1,9	-1D	1	FOR+6 +1D	2 N.R. = Armure/2
Pique	4	-1	2	FOR+9 +1D	Dmg. x 2 contre cavalerie
Trident*	2,1	-1D	2	FOR+8 +1D	
Voulge	2,7	-1D	2	FOR+14 +1D	

(ARMES À DEUX MAINS)

Minimum 6 en force et en coordination. Elles peuvent être maniées à une main avec des scores de 8 dans chacune d'entre elles.

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Cimeterre à 2M	*2	-	2	FORx2+12 +1D	Relance 1D d'initiative
Épée à 2M	2,6	-1D	2	FORx2+14 +1D	
Espadon	3,5	-1D	2	FORx2+16 +1D	FOR mini 8 (10 à 1M)
Fléau à 2M	2,5	-1D	2	FOR x2+6 +2D	
Hache à 2M	2,1	-1D	2	FORx2+12 +1D	
Hache double	3,5	-1D	2	FORx2+18 +1D	FOR mini 8 (10 à 1M)
Maillet à 2M	p4	-1D	2	FORx3+10 +1D	Diff:5 pour Assommer
Marteau à 2M	2,5	-1D	2	FOR x3+8 +1D	Diff:5 pour Assommer
Masse à 2M	2,5	-1D	2	FOR x3+7 +1D	Diff:5 pour Assommer
Massue à 2M	2,6	-1D	2	FOR x3+5 +1D	Diff:5 pour Assommer

(ARMES CONTONDANTES)

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Bec de corbin	1,5	+1	1	FOR+5 +1D	1 N.R. = Armure/2
Bêche	0,9	-	1	FOR+3 +1D	2 N.R. = Armure/2
Boulet et chaîne	2	+1	1	FOR+7 +1D	2 N.R. = Armure/2
Fléau	2	-	1	FOR+3 +2D	
Maillet	2,5	-	1	FOR+8 +1D	Diff:5 pour Assommer
Marteau	1,4	-	1	FOR+7 +1D	Diff:5 pour Assommer
Masse	2	-	1	FOR+8 +1D	Diff:5 pour Assommer
Massue	1,3	-	1	FOR+4 +1D	Diff:5 pour Assommer

(ARMES TRANCHANTES)

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Cimeterre*	1,5	+3	1	FOR+9 +1D	Relance 1D d'initiative
Épée courte	p1,5	+2	1	FOR+7 +1D	
Épée de duel	1,5	+1D/+2	1	FOR+8 +1D	Diff -5 pour feinter
Épée large	2,5	-	1	FOR+11 +1D	
Épée longue	2	+1	1	FOR+10 +1D	
Hache	1	+2	1	FOR+7 +1D	

(ARMES DE CORPS À CORPS)

Les armes de corps à corps n'ont pas leur difficulté augmentée pour leur 2^e action de combat. Elles s'utilisent avec la compétence Corps à corps pour attaquer et avec Armes tranchantes pour parer.

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Couteau	0,2	+1D	1	FOR+3 +1D	
Dague	0,5	+1D/+2	1	FOR+4 +1D	
Faucille	0,5	+1D	1	FOR+4 +1D	2 N.R. = Armure -5
Gant de cuir	0,1	+5	1	FOR+1 +1D	Pas de Parade
Gant de métal	0,3	+5	1	FOR+2 +1D	Pas de Parade
avec pointe	0,5	+5	1	FOR+4 +1D	Pas de Parade
Hachette	0,5	+1D	1	FOR+5 +1D	
Main gauche	0,6	+1D	1	FOR+2 +1D	Diff:5 pour parer armes tranchantes
Poignard	0,3	+1D/+2	1	FOR+4 +1D	
Triple dague	0,3	+1D	1	FOR+3 +1D	Diff:5 pour désarmer si parade réussie

(ARMES SPÉCIALES)

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Chaîne	1,1	-	1	FOR+3 +1D	Diff:5 pour désarmer
Fouet	p1,4	-1D	1	FOR+2 +1D	Diff:5 pour désarmer.

(ARMES DOUBLES)

Si 1^{re} attaque réussie avec au moins 2 niveau de réussite, l'attaquant peut effectuer une nouvelle attaque immédiatement avec une diff+5 avec l'autre partie de son arme. Les armes double se manient à 2 mains.

Nom	Poids	Act.	Donnages		Spécial
			Init.	Base + dé	
Bâton					
- de combat (bois)	1,3	+1D	1	FOR+3 +1D	Diff:5 pour Assommer
- de combat (ferré)	1,6	+1D	1	FOR+4 +1D	Diff:5 pour Assommer
- double-lame	1,8	+2D/+2	1	FOR+8 +1D	Diff +5
Chaîne-dague	1,7				
- Chaîne			1	FOR+6 +1D	Diff:5 pour désarmer
- Dague		+2	1	FOR+3 +1D	

(ARMES DE JET)

La portée à laquelle un personnage peut lancer son arme est déterminée par sa force en mètres.

Nom	Poids	Act.	Portée	Donnages		Spécial
				Init.	Base dé	
Bolas	1	-	1 FOR x2/ FOR x4	FOR+3 +1D	2NR pour immobilisation	
Boomerang	1	+2	1 FOR x4/ FOR x8	FOR+4 +1D	2NR = reviens si esquivé	
Couteau	0,2	+5	1 FOR x2/ FOR x3	FOR+3 +1D		
Dague	0,5	+5	1 FOR x2/ FOR x4	FOR+4 +1D		
Fléchettes	0,2	+6	1 FOR x2/ FOR x3	FOR+1 +1D	Dmg/2 si armure	
Hachette	0,5	+5	1 FOR x2/ FOR x4	FOR+5 +1D		
Javelot	1	-	1 FOR x5/ FOR x10	FOR+7 +1D		
Pierre	0,2	+5	1 FOR x2/ FOR x4	FOR+1 +1D	Dmg/2 si armure	
Poignard	0,3	+5	1 FOR x2/ FOR x4	FOR+5 +1D		

Un personnage peut utiliser une arme sans pénalité sur sa portée effective qui est généralement déterminée par sa Force. S'il veut toucher une cible située au-delà de sa portée effective, sa Difficulté est augmentée de 5 par Force (mètres) supplémentaires.

(ARMES DE TRAIT)

Nom	Poids	Act.	Portée	Donnages		Spécial
				Init.	Base dé	
Arbalète						
- légère***	3,4	+1	2 40/240	10	+1D Armure /2	
- lourde***	4,8	-5	4 80/480	30	+1D Armure /2	
- moy.***	18	-	3 50/300	20	+1D Armure /2	
Arc	0,6	+3	1 60/120	FOR+6	+1D	
- comp.	0,8	-1	2 120/240	FORx2+10	+1D	
- long	0,5	-	1 90/270	FOR+9	+1D	
Atlas	0,5	-	1 FOR+10/FOR+40	FOR+5	+1D	
Fronde	0,1	+2	1 20/100	5/10 ⁽¹⁾	+1D	
Lance-harp.***	2,8	-5	5 10/40	25	+1D FOR mini 6	
Sarbacane	0,2	+5	1 30/30	1	+1D Dmg = 0 si armure	

Portée : un personnage peut utiliser une arme sans pénalité sur sa portée effective. S'il veut toucher une cible située au-delà de sa portée effective, sa Diff. est augmentée de 5 par portée effective supplémentaire. Ainsi, un arc long a une portée effective de 90 mètres. Si on veut toucher une cible située de 91 à 180 mètres, la Diff. est augmentée de 5 ; pour une cible située entre 181 et 270 mètres, la Diff. sera augmentée de 10.

* : armes importées. *** : armes mécaniques interdites.
 ** : bâton muni d'une lame courbe. (1) : pierre/bille.

Coût des armures			Cuir rigide		
Produit	Poids	Pénalité	Cuir souple		
			Protect.		
Anneaux	12	19 +5	15	20	+5
Bois	10	14 +5	22	24	+15
Brigandine	24	30 +10	3,7	8	NA
Cotte légère	10	20 +5	Fourrures	19	22 +10
Cotte de mailles	21	25 +10	Lamelles	15	18 +10
Cuir bouilli	5	12 +5	Os/corne	128	35 +20
			Plaques	2,5	5 NA
			Vêtements épais		

Matière utilisée | Protection : Acier +40% ; Argent -30% ; Bronze -20% ; Or -30% ; Sombre Acier +50% ; Sang de Kezryr +70%

(C O M B A T)

(Tous les jets s'effectuent grâce à l'attribut + Compétence contre une Difficulté fixée)

(Jets de combat : Physique + Compétence ; Diff. 15)

(Combat corps à corps : Physique + Corps à corps ; Diff. 15)

(Jet sans Compétence : Attribut + Caractéristique, Difficulté +5 (aucun Niveau de Réussite))

Esquive : Physique + Esquive Difficulté 15
Parade : Physique + Arme Difficulté 15
Riposte gratuite si 2 NR de plus que l'attaquant

Coups spéciaux :
Assommer : Difficulté +10 (défense : Physique + Résistance Difficulté égale aux dommages)
Incapaciter : Difficulté +15
Saisir : Difficulté +10 (jet d'opposition Physique + Corps à corps + Force Difficulté 15)
Immobiliser : Difficulté + 5 (défense : Difficulté +5/NR attaquant)
Étrangler : Difficulté +10 (défense : jet d'opposition Physique + Corps à corps + Force Difficulté +5)
Égorger : Difficulté +15 (1 blessure/NR attaquant)
Déséquilibrer : Difficulté +15 (défense : jet d'opposition Physique + Corps à corps + Force +5)
Percuter : Difficulté 10 (Difficulté -5 pour immobilisation, écrasement ou coup assommant)

(Règle des Tendances)

Lorsque le joueur conserve le dé d'une Tendance qu'il n'a pas annoncée, il gagne automatiquement 1 cercle dans cette Tendance (2 cercles sur un 10 et 3 sur une réussite critique).

Coups spéciaux :
Attaque simple : Difficulté 15
Attaque brutale : Difficulté 15 (Force X2, défense -5 Dif.)
Charge : Difficulté 10 (Force et arme X2, défense -10 Dif.)
Coup visé : Difficulté +10 (Dommages +10, armure /2, défense +5 Dif.)
Coup mortel : Difficulté +15 (Dommages +20, armure 0, défense +5 Dif.)

(Maîtrise et Chance)

Dépense de points de **Maîtrise** : AVANT le jet de dés.

Dépense de points de **Chance** : APRÈS le jet de dés.

Jet réussi : +1 point de **Maîtrise**
Jet raté : +1 point de **Chance**

(Combat armé : Physique + Compétence d'Arme)

(Combat monté : Physique + Équitation ; Diff. 15)

Coups spéciaux :
Désarmer : Manuel + Arme Difficulté 25 (défense : Manuel + Arme Difficulté 10 +5/NR attaquant)
Feinter : Difficulté 20 (défense : Mental + Arme Difficulté 15 +5/NR attaquant)
Assommer : Difficulté +15 (défense : Physique + Résistance Difficulté égale aux dommages)
Attaques physiques : Difficulté +5 (Physique + Corps à corps Difficulté +5, sauf coup de pied)
Repousser : jet d'opposition (Physique + Force + Arme Difficulté 15)
Rompre le combat : après feinte ou poussée (Physique + Force + NR Difficulté 15)
Attaques improvisées : Difficulté +5 (variable)
Armes improvisées : Difficulté +5 (variable)

Charge : Physique + Équitation (+1/NR et +1D dommages)
Réception de charge : Physique + Arme Difficulté 25/15 avec arme d'ast (dommages X2)
Désarçonner : Physique + Arme Difficulté 20 (défense : Physique + Équitation Difficulté 15 +5/NR)
Soins
Mamel + Premiers soins Difficulté 5 : 1 Égratignure + 1 Blessure/NR
Mamel + Médecine Difficulté 20 : 1 Grave + 1/NR
Mamel + Médecine Difficulté 25 : 1 Fatale + 1/NR

Dmg	Blessure
01-10	Égratignure
11-20	Légère
21-30	Grave
31-40	Fatale
41 et +	Mort

(C O Ū T D E L A V I E)

(Coût des services)

Produit	Rareté/prix	
	village	ville
Artisan	c/10	c/20
Assassin*	int	pc/30
Cartographe	int	r/120
Cavalier	int	pc/14
Chasseur	c/4	pc/8
Éclaireur	r/8	c/10
Écrivain public*	tr/2	c/6
Homme de main*	c/1	c/2
Ingénieur	int	r/400
Médecin*	tr/5	pc/20
Mercenaire	tr/6	c/8
Mineur	tr/4	pc/4
Ouvrier	pc/4	c/6
Ouvrier agricole	c/4	pc/5
Sage	tr/80	r/150
Valet	tr/2	c/6
Voleur*	tr/8	c/12

Modificateur

selon l'expérience	Coût
Rang 1	x1
Rang 2	x2
Rang 3	x4
Rang 4	x8
Rang 5	x20

Prix indiqués par jour.

* : le tarif est indiqué pour un service simple ne demandant pas plus d'une heure de travail. Si le travail doit prendre au moins une journée, il faut multiplier le prix par 10.

(Coût des services des auberges et tavernes)

Auberge	Mituse*	Moyenne	Prestigieuse	Luxueuse
Bière	1	2	5	15
Chambre	3	6	18	40
Chambre double	5	8	30	60
Dortoir commun	2	4	7	NA
Écurie (dormir)	1	2	4	NA
Écurie (monture)	5	12	30	50
Repas	1	3	8	30
Vin	1	2	6	26
Bain	1	3	9	12

Taverne	Mituse*	Moyenne	Prestigieuse	Luxueuse
Bière	1	3	6	20
Repas	1	5	12	40
Vin	2	4	8	34

* : la plupart des auberges et tavernes rurales appliquent ces tarifs mais sont considérées comme Moyennes.

(Coût des moyens de transport)

Produit	Prix
Bac*	1
Barge**	6
Caravane**	8
Dragon***	NA

* : le prix est doublé pour une monture.
 ** : pour une journée de voyage.

(Système monétaire)

1 drac de fer (df)	
1 drac de bronze (db) :	10 df
1 drac d'argent (da) :	100 df
1 drac d'or (do) :	1000 df
1 dragon (dr) :	10 do

(Coût de la nourriture)

Produit	Rareté/prix		Poids
	village	ville	
Nourriture commune**	c/3	c/4	0,3
Nourriture pauvre**	pc/2	c/2	0,3
Nourriture pour chevaux	c/2	c/3	NA
Nourriture supérieure**	int	r/8	0,3
Rations standards*	c/6	c/6	1
Rations supérieures*	int	r/20	1

* pour une semaine et pour une personne.
 ** pour un jour et pour une personne.

(Coût des véhicules)

Produit	Rareté/prix		DC	TC
	village	ville		
Barge	pc/600	r/900	10	20
Barque	pc/300	r/450	5	15
Char	int	r/1 800	15	30
Chariot	pc/150	c/100	10	20
Charrette	c/80	c/40	5	8
Palanquin	int	pc/2 800	10	14

(Règle du 1

Sur un résultat de 1, le joueur relance. S'il obtient un résultat strictement supérieur à la Compétence ou Caractéristique utilisée, il s'agit d'un échec critique et le joueur regagne 2 points de Chance.

(Règle du 10

Sur un résultat de 10, le joueur relance. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à la Compétence ou Caractéristique utilisée, il s'agit d'une réussite critique. Le joueur regagne 2 points de Maîtrise et lance un dé sur la Table de Critiques correspondante.

(TABLE GÉNÉRALE (IDIO)

1 : Choc. Le défenseur oscille sous le choc. La Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.

2 : Douleur. Le coup a atteint une zone particulièrement douloureuse. Tous les malus liés aux Blessures du défenseur sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.

3 : Sonné. Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.

4 : Hémorragie. La plaie saigne abondamment. A la fin de ce tour, le défenseur subit une Blessure Légère supplémentaire.

5 : Cicatrice. Une fois refermée, la blessure laissera une marque disgracieuse. Le défenseur perd définitivement 1 point de Présence.

6 : Fracture. Le coup a brisé un os de l'épaule, de la hanche ou de l'avant-bras. Le défenseur ne peut plus soigner qu'une seule Blessure Légère par jour pendant les cinq prochains jours.

7 : Main d'arme. Le coup a atteint la main d'arme du défenseur. La Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 pour le reste de la journée.

8 : Armure. La violence du coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son indice de protection est immédiatement divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une Blessure Grave.

9 : Articulation. Un des bras du défenseur a été sérieusement touché. Si les dommages provoquent une Blessure Grave, l'articulation est détruite et rend le bras inutilisable pendant cinq jours. Si le défenseur subit une Blessure Fatale, le membre est sectionné au niveau de l'articulation. L'hémorragie qui s'ensuit provoque une Blessure Légère supplémentaire tous les trois tours tant qu'elle n'est pas stoppée.

10 : Coup fatal. L'armure du défenseur ne compte pas et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20.

(TABLE DU DRAGON

IDIO + TENDANCE DRAGON

1 : Choc. La Difficulté de la prochaine action du défenseur est augmentée de 5.

2 : Sonné. Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.

3 : Maîtrise. L'attaquant a dérouter son adversaire. Il regagne 2 points de maîtrise et voit la Difficulté de sa prochaine action de défense pour ce tour réduite de 5.

4 : Recul. La violence du coup met le défenseur en déséquilibre. L'attaquant peut immédiatement porter une seconde attaque sans Difficulté supplémentaire.

5 : Armure. Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son indice de protection est immédiatement divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une Blessure Grave.

6 : Charge. L'attaquant réussit une manoeuvre particulièrement habile. Jusqu'à la fin du prochain tour, le défenseur ne peut plus effectuer que des actions de défense.

7 : Conviction. La précision de son coup insuffle un regain d'énergie à l'attaquant. Il regagne instantanément tous ses points de Maîtrise ou de Chance.

8 : Tactique. L'attaquant réussit une manoeuvre habile. Au début du prochain tour, il pourra lancer deux dés d'Initiative supplémentaires et conserver les meilleurs.

9 : Hémorragie. La plaie saigne abondamment. A la fin de chaque tour, le défenseur subit automatiquement une nouvelle Blessure, en commençant par les Egratignures.

10 : Ecrasement. Le coup enfonce l'armure du défenseur et lui broie la cage thoracique. L'indice de protection de l'armure est instantanément divisé par deux et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne porte pas d'armure, les dommages sont augmentés de 20.

11 : Membre tranché. Le coup est si violent qu'il tranche instantanément un membre du défenseur, provoquant une hémorragie (voir précédemment).

12 : Coup fatal. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Blessure Grave, il meurt sur le coup.

13 : Coup mortel. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Blessure Fatale, il meurt sur le coup.

14 : Coup magistral. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Mort, il meurt sur le coup.

15 : Guidé par Kroryn. Un éclair foudroyant déchire le ciel et s'abat sur le défenseur, qui meurt sur le coup.

(TABLE DE LA FATALITÉ

IDIO + TENDANCE FATALITÉ

1 : Choc. La Difficulté de la prochaine action du défenseur est augmentée de 5.

2 : Douleur. Le coup a atteint une zone particulièrement douloureuse. Tous les malus liés aux Blessures du défenseur sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.

3 : Cicatrice. Une fois refermée, la blessure laissera une marque disgracieuse. Le défenseur perd définitivement 1 point de Présence.

4 : Armure. Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son indice de protection est immédiatement divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une Blessure Grave.

5 : Doute. Le coup sème la confusion dans l'esprit du défenseur. Jusqu'à la fin du combat, la Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2.

6 : Hémorragie. La plaie saigne abondamment. A la fin de chaque tour, le défenseur subit automatiquement une nouvelle Blessure, en commençant par les Egratignures.

7 : Terreur. Le défenseur est si ébranlé qu'il croit déjà son heure arrivée. Jusqu'à la fin du combat, il ne peut plus porter qu'une seule attaque par tour contre l'attaquant.

8 : Membre tranché. Le coup est si violent qu'il tranche instantanément un membre du défenseur, provoquant une hémorragie (voir précédemment).

9 : Faille. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte.

10 : Blessure mortelle. Le coup déchire profondément les chairs. Le défenseur doit noircir toutes ses cases de Blessures Légères et gagne instantanément le Désavantage "Blessure".

11 : Coup fatal. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Blessure Grave, il meurt sur le coup.

12 : Coup mortel. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Blessure Fatale, il meurt sur le coup.

13 : Coup magistral. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Mort, il meurt sur le coup.

14 : L'ultime soupir. Le défenseur meurt sur le coup et l'attaquant peut effacer trois cases de Blessure de son choix.

15 : Le sang de l'Immortel. Le défenseur meurt sur le coup et l'attaquant gagne instantanément 1 point dans l'Attribut Majeur de son choix.

(TABLE DE L'HOMME

IDIO + TENDANCE HOMME

1 : Choc. La Difficulté de la prochaine action du défenseur est augmentée de 5.

2 : Sonné. Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.

3 : Surpris. Le défenseur est pris de court. L'attaquant lancera un dé supplémentaire d'Initiative au prochain tour.

4 : Armure. Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son indice de protection est immédiatement divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une Blessure Grave.

5 : Technique. Le coup est particulièrement adroit. L'attaquant regagne instantanément tous ses points de Maîtrise.

6 : Main d'arme. Le coup a atteint la main d'arme du défenseur, qui perd son arme. La Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 pour le reste de la journée.

7 : Faille. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte.

8 : Coup de chance. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte. L'attaquant regagne instantanément tous ses points de Chance.

9 : Anticipation. Le coup fait perdre ses moyens au défenseur. Jusqu'à la fin du combat, l'attaquant voit la Difficulté de tous ses jets de défense réduite de 5.

10 : Coup fatal. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Blessure Grave, il meurt sur le coup.

11 : Coup mortel. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Blessure Fatale, il meurt sur le coup.

12 : Coup magistral. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de Mort, il meurt sur le coup.

13 : Coup de maître. Le défenseur est totalement pris au dépourvu. L'attaquant parvient à le tenir en respect et peut lui infliger une Blessure Fatale ou lui laisser une chance de se rendre. Dans ce cas, l'attaquant peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon et Fatalité s'il le désire.

14 : Suprématie. Le défenseur tombe à terre et perd son arme, qui arrive automatiquement dans la main de l'attaquant. Celui-ci peut lui laisser une chance de se rendre ou l'achever sans effort. Si le défenseur est épargné, l'attaquant gagne 10 points d'expérience et peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon et Fatalité.

15 : Le dénouement. L'attaquant peut achever son adversaire s'il le désire. S'il choisit de l'épargner, le défenseur cesse instantanément le combat et devient redevable à vie d'une dette envers l'attaquant.

Réserve de Magie : Volonté
Réserves de Sphère : Compétence Sphère

Puiser dans ses réserves : 1 Blessure par point

Jet de magie : Discipline + Sphère contre Difficulté du sortilège

Jet de défense : Mental + Volonté contre Difficulté (selon sortilège)

Jet réussi : 1 point de Maîtrise

Jet raté : 1 point de Chance

Règle du 1 et du 10 : relancer contre Discipline

Réussite critique : +1 point de magie (Réserve Volonté ou Sphère)

Réussite critique avec dé du Dragon : Miracle (+1 point de magie)

1 sur dé du Dragon, conservé ou non : Contrecoup

1 sur n'importe quel dé : relancer (si échec critique : Contrecoup)

TABLE DES MIRACLES

1 : Virtuosité : tous les effets physiques du sortilège sont doublés, qu'il s'agisse de sa durée, de sa portée ou de ses dommages.

2 : Illumination : le mage gagne définitivement 1 point dans la Sphère ou la Discipline qu'il vient d'utiliser (au choix du joueur).

3 : Faveur : un sortilège se grave définitivement dans la mémoire du mage (au choix du meneur de jeu).

4 : Vision : le magicien obtient une information primordiale sur son avenir. Cela peut-être la solution d'un énigme, la révélation d'un secret, la prémonition d'un danger, etc.

5 : Triomphe : si le mage est en train de combattre, son adversaire sombre immédiatement dans l'inconscience. S'il s'agit d'un dragon, le mage devient immunisé à toutes les attaques physiques et magiques que celui-ci lui portera jusqu'à la fin du combat (car les dragons ne sombrent pas dans l'inconscience). Si le mage n'est pas au combat, le joueur relance le dé et ignore ce résultat.

6 : Inspiration : le prochain sortilège que lancera le mage aura une Difficulté de 0 (le joueur devra tout de

même effectuer son jet pour déterminer les Niveaux de Réussite).

7 : Soutien : un portail élémentaire s'ouvre non loin du mage pour faire apparaître une créature draconique qui aidera le personnage pendant un nombre d'heures égal à la valeur de sa Tendance Dragon. Le choix de la créature est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

8 : Puissance : l'Attribut Mental du personnage est doublé pour le reste de la journée.

9 : Dette : le sortilège lancé par le mage décuple la puissance élémentaire du lieu où il se trouve – en faisant apparaître une petite forêt au beau milieu du désert, par exemple. Pour manifester sa gratitude, la Sphère de magie qu'il vient d'utiliser lui accordera une faveur au moment où le personnage en aura besoin (une sorte de "vœu" dont les effets sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu).

10 : Miracle : le sortilège lancé par le personnage s'accompagne d'un événement bénéfique spectaculaire, totalement imprévisible, qui n'est pas forcément lié à la Sphère utilisée par le mage. Le meneur de jeu est libre d'en improviser les effets (guérison des blessures du mage ou d'un compagnon, éclair foudroyant l'adversaire du mage, etc.).

MAGIE INSTINCTIVE

1 : Miroir : le mage subit tous les effets néfastes de son sortilège, si celui-ci est lancé avec succès. Si le sort n'a que des effets bénéfiques, le mage perd la moitié de ses Points de Magie dans la Sphère correspondante. Si le jet est raté, le sortilège est tout de même lancé et provoque ses effets comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite.

2 : Rebond : l'un des proches compagnons du mage subit tous les effets néfastes du sortilège, si celui-ci est lancé avec succès. Si le sort n'a que des effets bénéfiques, le mage perd la moitié de ses Points de Magie dans la Sphère correspondante et le compagnon coche deux cases de blessures, en commençant par les égratignures. Si le jet est raté, le sortilège est tout de même lancé et provoque ses effets comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite.

3 : Siphon : le sortilège échoue, mais le mage doit dépenser deux fois plus de Points de Magie. S'il ne lui en reste plus assez, il est obligé de puiser dans ses réserves et de cocher des cases de blessures.

4 : Épuisement : le magicien subit un terrible choc physique qui l'oblige à cocher toutes ses cases d'égratignures restantes et augmente de 10 la Difficulté de toutes ses actions physiques pendant un nombre d'heures égal à deux fois le niveau du sortilège lancé.

5 : Entropie : le sortilège échoue, mais le mage est obligé de lancer immédiatement le plus puissant des sorts qu'il possède, en dépensant les Points de Magie nécessaires. Si le meneur de jeu l'accepte, le personnage peut éventuellement "orienter" les effets de ce nouveau sortilège.

6 : Stase : les brumes de Ninya enveloppent l'esprit du mage, lui faisant perdre toute notion du temps. Totalement coupé du monde extérieur, le personnage reste figé sur place pendant 1D10 tours (s'il s'agit d'un combat) ou 1D10 heures (dans tous les autres cas). Le meneur de jeu peut éventuellement profiter de la stase pour provoquer des visions et mettre l'esprit du personnage en contact avec des habitants du monde éthéré de Ninya.

7 : Punition : le Grand Dragon prend conscience de l'erreur du mage et lui interdit de lancer tout sortilège de sa Sphère pour le reste de la journée.

8 : Vortex : le personnage et les mages présents dans un rayon de 10 fois le niveau de Magie instinctive du personnage en mètres perdent tous leurs Points de Magie. Réserve personnelle comprise.

9 : Fatalité : le sortilège échoue mais, au lieu de dépenser ses Points de Magie, le personnage puise directement dans sa réserve vitale et coche une case de blessures par point qu'il aurait dû dépenser.

10 : Catastrophe : que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (un éclair foudroie le mage, une chape de ténèbres recouvre la zone, etc.).

MAGIE INVOCATOIRE

1 : Impasse : le sortilège échoue et le mage ne pourra plus utiliser sa Discipline pour le reste de la journée.

2 : Entropie : un portail totalement imprévu s'entrouvre pour laisser filer une attaque élémentaire qui frappe le mage et/ou ses proches voisins. Il appartient au meneur de jeu de déterminer l'élément concerné et de décrire les effets de l'attaque, qui cause 20 + 2D10 points de dommages.

3 : Inconscience : le portail qui s'ouvre laisse échapper une créature draconique agressive qui attaque instantanément le mage. Il appartient au meneur de jeu de déterminer le type et la puissance de la créature (en fonction de l'importance et de l'état de santé du groupe).

4 : Tornade : le portail s'ouvre sur une tempête dévastatrice qui projette au sol les individus présents dans un rayon de 100 mètres autour du mage. Le meneur de jeu est libre de gérer les complications évidentes de ce Contrecoup (dommages liés à la chute, impossibilité de se battre, etc.).

5 : Chimères : que l'invocation soit ou non réussie, le portail laisse filtrer des visions chimériques qui fascinent et hypnotisent le mage, le rendant incapable de toute action (et de toute perception) pendant 1D10 tours.

6 : Vortex : le personnage et les mages présents dans un rayon de 10 fois le niveau de Magie instinctive du personnage en mètres perdent tous leurs Points de Magie, Réserve personnelle comprise.

7 : Disparition : que le sort soit réussi ou non, le portail s'ouvre et emporte en se refermant un des objets personnels du mage – qui n'est pas forcément conscient de cette disparition. En règle générale les portails élémentaires font disparaître avec eux un objet lié à leur élément (comme une arme, pour le métal, des ingrédients, un grimoire, etc.).

8 : Jugement : que le sort soit réussi ou non, le portail s'ouvre pour laisser passer un dragon mineur de la Sphère correspondante. En lançant 1D10, le meneur de jeu peut déterminer si le dragon est un enfant (de 1 à 5), un jeune (de 6 à 9) ou un adulte (10). Dans tous les cas, le dragon vient pour punir le mage de son échec ou de sa faiblesse. Il n'est pas obligé de le tuer, ni de s'opposer physiquement à lui, mais prendra le temps de lui rappeler les règles de la magie (en le mettant à l'épreuve ou en se joignant au groupe pour 1D10 jours, par exemple).

9 : Drain : le mage perd tous ses Points de Magie dans la Sphère correspondante et ne peut plus utiliser sa Discipline de Magie invocatoire pour le reste de la journée.

10 : Catastrophe : que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu : le portail s'ouvre sous les pieds du mage, l'effet invoqué s'accompagne d'une pluie torrentielle...

SORCELLERIE

1 : Méprise : les effets du sortilège sont purement et simplement inversés (dommages au lieu de soins, malus au lieu de bonus, etc.). Le mage ne s'en rend bien sûr compte qu'au moment où le sortilège se déclenche.

2 : Explosion : le sort échoue et provoque une explosion dont les effets sont similaires à ceux d'un sortilège "Explosion", ayant obtenu 2 Niveaux de Réussite, dont l'épicentre n'est autre que le mage.

3 : Magnétisme : que le sort soit réussi ou non, tous les objets métalliques situés dans un rayon de 20 mètres sont attirés à grande vitesse vers le mage. Seuls les objets dont le poids est inférieur à 20 kilos sont ainsi projetés. Les porteurs d'armes et/ou d'armures métalliques doivent effectuer un jet de Physique + Athlétisme ou Force contre une Difficulté de 20 pour éviter d'être désarmés ou de tomber.

4 : Hallucination : le sort échoue automatiquement, mais le mage et ses compagnons sont victimes d'une hallucination si réelle qu'ils sont tous persuadés du contraire. Seuls les autres mages présents ont droit d'effectuer un jet de Mental + Discipline utilisée contre une Difficulté de 20 pour comprendre la réalité.

5 : Pesanteur : toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du mage voit son poids et celui de son équipement doubler pendant 1D10 tours, augmentant de 10 la Difficulté de toutes ses actions physiques, y compris les déplacements.

6 : Parasite : au moment où il dépense ses Points de Magie, le mage ressent une violente douleur et comprend qu'un parasite élémentaire s'est introduit dans son corps. Chaque fois qu'il utilisera sa Discipline Sorcellerie, il devra cocher 2 cases de blessures, mais dépensera 2 Points de Magie de moins. Le parasite ne peut être ôté que grâce à la magie d'un dragon, en récompense d'une action jugée honorable.

7 : Pénitence : le Grand Dragon de la Sphère correspondante prend conscience de l'erreur du mage et lui interdit de lancer le dé du Dragon pour les 1D10 prochaines actions (magiques ou autres) qui suivront.

8 : Parallèle : que le sort soit réussi ou non, il s'accompagne d'une réplique exacte des effets désirés, dont le meneur de jeu peut disposer à sa guise (pour soigner un adversaire s'il s'agissait d'un sort de soin, infliger des dommages à l'un de membres du groupe, etc.). Les effets de cette copie sont gérés comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite (ou plus, si le sort était réussi avec une meilleure marge).

9 : Fusion : toutes les Clés matérielles destinées à un usage purement magique sont détruites dans un rayon de 10 mètres autour du mage (y compris ses propres Clés).

10 : Catastrophe : que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (la peau du mage prend une consistance écailleuse pendant plusieurs heures, le mage devient momentanément aveugle, etc.).