



ASTRENOR

LIVRE DE RÈGLES



RÈGLES DU JEU

ASTRENOR JEU DE RÔLE

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Jean Kerhoas

Astrenor est un jeu de rôle de genre “Médiéval Fantastique” développé par l’équipe de Character Sheet Online, dans lequel les joueurs incarnent de jeunes aventuriers en quête de gloire au sein d’un monde où les conflits et jeux politiques font rage. Dans Astrenor, les joueurs seront mis face à des dilemmes moraux et des choix stratégiques dont les issues auront un impact direct sur la suite de leurs aventures.

Ce jeu repose sur des mécaniques connues et des règles simples qui favorisent la narration et l’immersion des joueurs dans l’univers. Il est idéal pour les débutants et non-initiés aux jeux de rôle.

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

Si vous rencontrez des fautes d’orthographe, des erreurs ou des imprécisions, n’hésitez pas à venir en discuter avec nous sur notre Discord ou à le signaler par mail à l’adresse : charactersheetonline@gmail.com

QU’EST-CE QU’UN JEU DE RÔLE ?

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

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

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

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

L'UNIVERS D'ASTRENOR

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

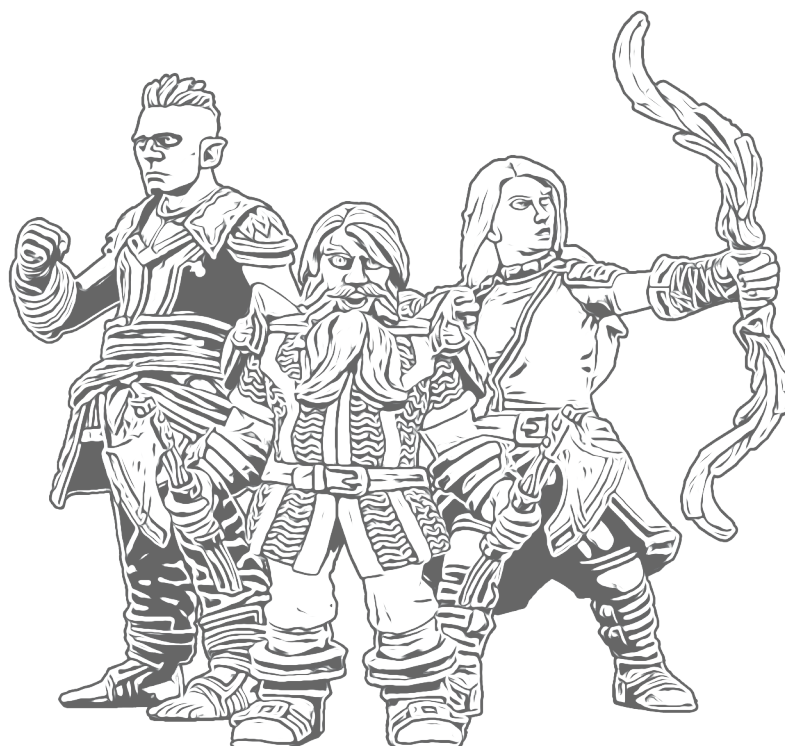
De l'autre côté de l'océan, Tolan, qui profite de son aura sacrée, semble prospérer dans l'ombre, si l'on en croit les rumeurs qui circulent de taverne en taverne.

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

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

LES PERSONNAGES

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



PRÉREQUIS

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

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

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

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

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

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



MATÉRIEL

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

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

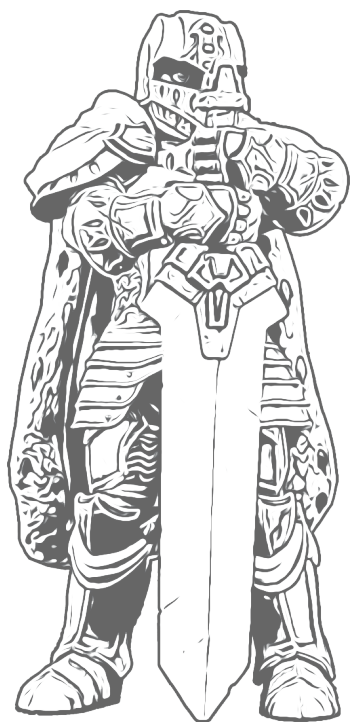
Si vous utilisez le site charactersheetonline.com, vous pouvez simuler des lancers de dés grâce au bouton situé en bas à droite de votre écran, lorsque vous êtes dans une campagne ou sur une fiche personnage.

CRÉATION DE PERSONNAGES

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

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

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



EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

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

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

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

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

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

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

LA SANTÉ ET L'ÉNERGIE

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

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

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

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

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

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

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

LES CARACTÉRISTIQUES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LE MORAL

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

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

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

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

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

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

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

LES ATOUS ET HANDICAPS

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

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

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

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

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

L'APPARENCE

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

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

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

Les joueurs ont le choix entre les races suivantes : Humain, Nain, Demi-nain, Elfe, Demi-elfe, Orc, Demi-orc ou Reptilien.

Ces derniers sont une espèce rare d'humanoïde à la peau recouverte, totalement ou en partie, d'écailles et aux yeux rouge-orangé. Certains peuvent posséder deux petites cornes ou une crête au sommet de leur crâne. Nul ne sait comment et à quelle époque les Reptiliens sont apparus en Astrenor.

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

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

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

LES VOIES

Les voies définissent le style de combat d'un aventurier. Elles possèdent un rang de maîtrise qui varie de 0 à 10. Les voies permettent de débloquent des coups spéciaux et de maîtriser certains types d'armes.

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

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

LA VOIE DU GUERRIER

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

Conseil : Si vous souhaitez vous spécialiser dans cette voie, il est préférable d'augmenter la Force et la Constitution de votre personnage.

LA VOIE DU VOLEUR

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

Conseil : Si vous souhaitez vous spécialiser dans cette voie, il est préférable d'augmenter la Dextérité et la Perception.

LA VOIE DU MAGE

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

Conseil : Si vous souhaitez vous spécialiser dans cette voie, il est préférable d'augmenter l'Intelligence et le Charisme de votre personnage.



LES COUPS SPÉCIAUX

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

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

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

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

L'INVENTAIRE

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

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

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

1 PO = 10 PA = 100 PC

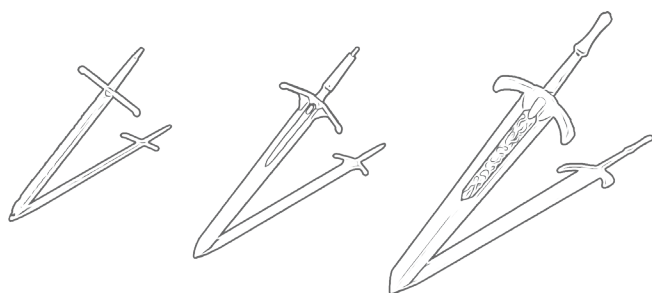
Chaque nouveau personnage dispose d'un dé 20 + 50 pièces d'or à ajouter dans son inventaire.

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

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

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

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



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer une partie, le Maître du Jeu doit au préalable préparer un scénario pour ses joueurs. Pour une première expérience aiguillée, le jeu de rôle Astrenor propose un scénario d'initiation ainsi qu'une campagne de quatre scénarios, permettant au Maître du Jeu et aux joueurs de mieux appréhender l'univers. S'il s'agit de votre première partie d'Astrenor, nous vous recommandons de jouer le scénario "L'académie des aventuriers". Celui-ci est disponible au format PDF à l'adresse suivante :

www.astrenor.com

Les scénarios du jeu de rôle Astrenor sont disponibles en version numérique sur le workshop de notre site. Ceux-ci s'intègrent directement à vos campagnes afin d'avoir vos fiches et vos scénarios sur une même interface.

Tous les scénarios officiels sont composés de plusieurs scènes pouvant contenir différents éléments-clés. Ces éléments-clés sont des repères permettant au Maître du Jeu de ne pas perdre le fil de l'histoire.

Nous vous recommandons de jouer les scénarios directement sur notre site afin de bénéficier de toutes les fonctionnalités de la plateforme. Pour consulter et/ou créer vos propres scénarios, lancez votre campagne CSO et ouvrez l'écran du Maître du Jeu, qui se trouve en bas de page. Vous pourrez depuis cette interface consulter un scénario préalablement récupéré du workshop, créer votre propre histoire, prendre des notes et échanger des sons, des images et du texte avec vos joueurs.

DÉBUT DE PARTIE

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

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

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

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

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

PHASE D'INTERACTION ET DE DÉCOUVERTE

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

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

Rappel du jet de caractéristique :

Le Maître du Jeu choisit la caractéristique adéquate à l'action ainsi que sa difficulté (5, 10, 15 ou 20).

Le joueur concerné lance un dé 20 et ajoute le score de sa caractéristique au résultat.

Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, alors le jet de caractéristique est réussi.

Si le résultat du dé 20 est 20, c'est une réussite critique.

Si le résultat du dé 20 est 1, c'est un échec critique.

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

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

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

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

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

PHASE DE ROLEPLAY

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

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

PHASE DE COMBAT

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

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

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

Une fois l'ordre défini, chaque personnage pourra, à son tour, effectuer un déplacement et une action entre : Fuite, Défense, Attaque ou Attaque Spéciale, dans l'ordre de son choix. Un déplacement en combat ne doit pas dépasser 5 mètres environ, et il nécessite de réussir un jet de Dextérité pour se désengager de chaque ennemi au corps-à-corps (à 1 mètre de distance). Si l'ennemi est en défense la difficulté de ce jet est augmenté (+5). Si le jet est raté, le personnage ne peut pas se déplacer durant ce tour. Il peut cependant toujours effectuer une des actions suivantes :

FUITE

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

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

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

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

DÉFENSE

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

S'il est pris pour cible avant son prochain tour, le personnage pourra tenter d'esquiver les attaques en effectuant un jet de Dextérité pour chaque attaque dont il est la cible. La difficulté de ce jet peut être augmentée (+5 par palier de difficulté) si le personnage est attaqué par surprise. En cas de réussite critique de ce jet de Dextérité (20 sur

un dé 20), le personnage en posture défensive pourra bénéficier d'une attaque d'opportunité en représailles (voir le paragraphe Attaque). Si malgré tout l'attaque atteint sa cible, le personnage en posture défensive peut bénéficier d'un bonus d'armure temporaire valable jusqu'à son prochain tour, qui sera égal à sa Constitution si celle-ci est supérieure à 0.

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

ATTAQUE

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

1. Jet d'attaque :

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

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

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

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

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

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

2. Jet de dégâts :

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

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

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

Exemple d'attaque :

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

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

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

L'ATTAQUE SPÉCIALE

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

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

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

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

La gestion des coûts en énergie et temps de recharge des coups spéciaux est automatisée sur notre plateforme. Il vous suffit de cliquer sur le coup spécial puis sur le bouton "Utiliser" si le jet d'attaque spéciale est réussi.

Pour décompter les tours et suivre l'évolution des délais de récupération, le Maître du Jeu dispose d'un compte-tours accessible depuis le sablier qui se trouve tout en haut de la page.

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

La phase de combat prend fin lorsque tous les ennemis ou tous les joueurs sont inconscients, morts, ou ont fui le combat.

Test de résistance :

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

Échec critique sur un jet d'attaque = Test de résistance de l'arme de l'attaquant

Plus de 15 points de dégâts après déduction de l'armure = Test de résistance de l'armure de la cible

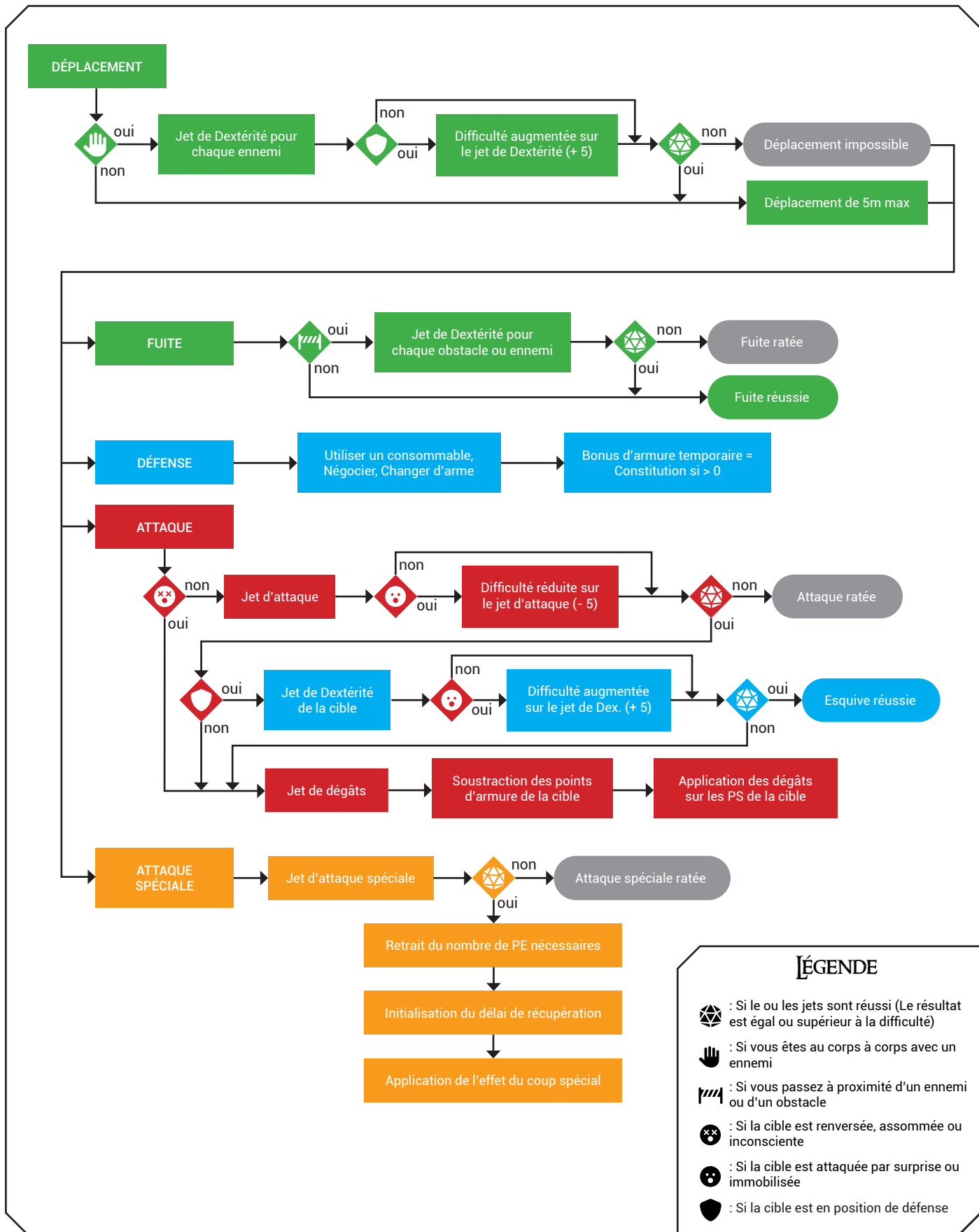
Pour ce test, le joueur concerné lance un dé 6 et compare le résultat par rapport à la rareté de l'arme ou armure mise en cause. Plus le résultat du dé est bas et la rareté de l'équipement est faible, plus celui-ci a de chances d'être brisé. Ci-dessous, le tableau des résultats possibles pour ce test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

Rareté	1	2	3	4	5	6
Com.	D	C	C	C	C	
Inh.	D	C	C	C		
Rare	D	C	C			
Myth.	D	C				
Lég.	D					

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

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

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE COMBAT



LEGENDE

- : Si le ou les jets sont réussis (Le résultat est égal ou supérieur à la difficulté)
- : Si vous êtes au corps à corps avec un ennemi
- : Si vous passez à proximité d'un ennemi ou d'un obstacle
- : Si la cible est renversée, assommée ou inconsciente
- : Si la cible est attaquée par surprise ou immobilisée
- : Si la cible est en position de défense

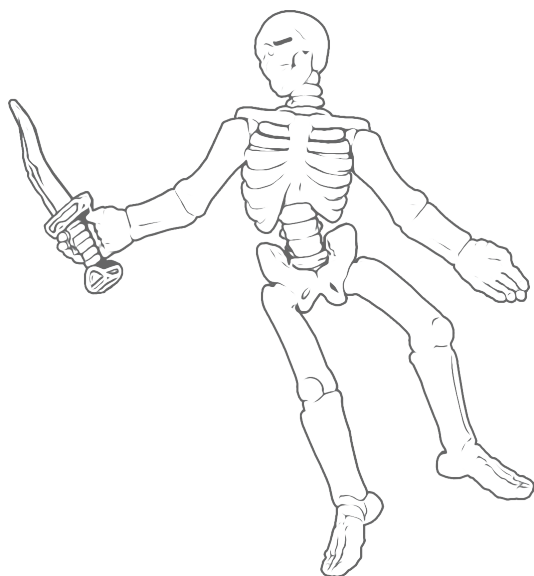
MORT D'UN PERSONNAGE

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

Les causes les plus fréquentes sont :

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

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



FIN DE PARTIE

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

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

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

- Ajoutez 3 points à répartir entre la santé et l'énergie, selon votre choix. Utilisez ces points pour augmenter la valeur max de vos points de santé ou points d'énergie. **Lorsque vous modifiez la valeur max de vos PS, n'oubliez pas de mettre aussi à jour la valeur min (PS min = - PS max), sur votre fiche CSO.**
- Augmentez de 1 point le score d'une de vos caractéristiques, celle-ci ne pouvant pas dépasser 10. Si vous augmentez votre Constitution, n'oubliez pas d'augmenter vos PS.
- Augmentez une voie de 1 rang de maîtrise, celui-ci ne pouvant pas dépasser 10. Si ce nouveau rang vous confère un coup spécial, ajoutez-le à votre fiche. (voir en Annexe)

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



ANNEXE

ASTRENOR JEU DE RÔLE

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

LES ATOUTS ET HANDICAPS

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

ATOUTS DE BASE

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

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

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

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

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

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

Maîtrise élémentaire (+1) : Vous pouvez maîtriser et manipuler un élément comme le feu, l'eau, la terre et l'air, sans baguette magique afin de réaliser des actions simples comme amplifier une flamme ou faire léviter un caillou. La maîtrise élémentaire nécessite d'être à proximité d'une source élémentaire pour être utilisée. Vous pouvez vous en servir pour effectuer des attaques à distance, qui infligeront 1D4+INT de dégâts. Pour cette utilisation, le MJ peut décider d'un éventuel coût en énergie si l'action se fait de manière répétée.

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

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

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

Nyctalope (+2) : Vous pouvez voir dans la pénombre.

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

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

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

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

HANDICAPS DE BASE

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

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

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

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

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

Somnambule (-1) : Lors de votre sommeil, il se peut que votre personnage se blesse et/ou se réveille au milieu de drôles de situations. Faites un jet de Constitution pour résister lorsque cela se produit.

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

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

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

Boiteux (-2) : Vous perdez 3 points sur vos jets de Dextérité lorsque vous effectuez une action de déplacement.

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

Inapte à la magie (-2) : Vous ne pouvez pas mettre de point dans la voie du Mage, ni utiliser de baguettes magiques, sceptres ou objets magiques. Ne peut pas être pris avec l'atout "Maîtrise élémentaire".

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

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

Manchot (-3) : Vous avez perdu l'usage d'une main. Vous perdez 3 points de Force et 1 point de Dextérité. Vous ne pouvez pas utiliser d'arme à 2 mains ou 1 arme dans chaque main. Ne peut pas être pris avec l'atout "Ambidextrie".

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

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

ATOUS À DÉBLOQUER

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ATOUPS DES CRÉATURES

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

Vol : La créature peut se déplacer dans les airs. Dans une phase de combat, la créature devra être à moins de 5 mètres du sol pour participer au combat. Elle sera donc à portée des attaques à distance, mais inatteignable au corps-à-corps.

Immatériel : La créature ne peut subir de dégâts que par des attaques magiques (coups spéciaux de la voie du Mage ou attaque avec une arme enchantée).

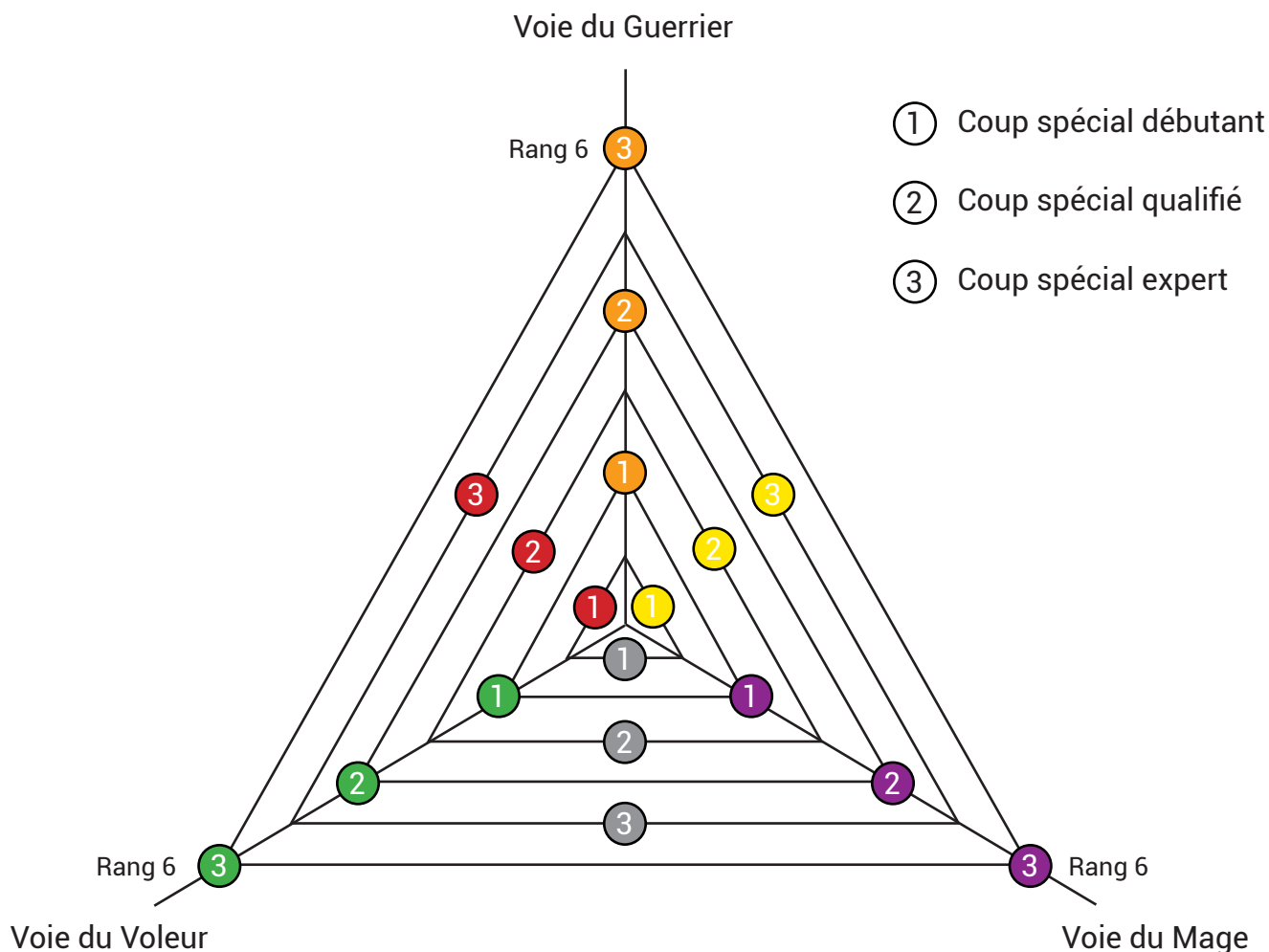
Géant : La créature ne peut pas être assommée ou renversée.

Mort-vivant : La créature continue de se battre même lorsque ses points de santé atteignent des valeurs négatives. La créature peut revenir à la vie avec un sort de Réanimation, même après avoir été normalement achevée (lorsque ses PS = -PS max).

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

LES COUPS SPÉCIAUX

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



Exemple de coup spécial

Nom du coup spécial

Voie*: Guer./Voleur/Mage Rang requis**: 1-6

⚡ Coût en énergie

⌚ Temps de recharge

🎯 Cible et portée

Effet résumé

Description

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

**Le rang requis indique le rang minimum à avoir sur la ou les voies pour débloquent le coup spécial.

Furie

Voie : Guerrier

Rang requis : 2

⚡ 4 PE ⌘ 6 tours ☉ Soi-même

Effet : DGT+FOR et PA+CON (3 tours)

Vous déchaînez votre furie, ce qui vous confère un bonus de dégâts égal à **vosre Force** et un bonus d'armure égal à **vosre Constitution** pendant 3 tours. Les bonus d'armure liés à la Constitution ne se cumulent pas en position de défense.

Repli tactique

Voie : Voleur

Rang requis : 2

⚡ 3 PE ⌘ 2 tours ☉ Distance de l'arme

Effet : DGT Arme et Déplacement supp. de 6m

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

Renversement

Voie : Guerrier

Rang requis : 4

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

Effet : DGT bruts = FOR et Renversement

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

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

Coup perforant

Voie : Voleur

Rang requis : 4

⚡ 5 PE ⌘ 3 tours ☉ Distance de l'arme

Effet : DGT bruts Arme et Test de résistance armure cible

Vous concentrez votre attaque sur les points faibles de l'armure d'un ennemi.

La cible subit des dégâts bruts (dégâts ne tenant pas compte de l'armure de la cible) équivalant à ceux de votre arme.

Si la cible subit plus de 10 points de dégâts (11 ou plus) alors elle effectue un test de résistance spécial* sur son armure afin de déterminer si celle-ci est brisée.

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

Rage du berserker

Voie : Guerrier

Rang requis : 6

⚡ 7 PE ⌘ 7 tours ☉ Soi-même

Effet : Immortel + Immunisé aux CC (3 tours)

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

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

Exécution

Voie : Voleur

Rang requis : 6

⚡ 7 PE ⌘ 5 tours ☉ Corps-à-corps

Effet : DGT Arme*2 et Exécution

Vous assénez un coup sournois sur une cible au corps-à-corps, celle-ci subit le double de dégâts de votre arme. Si à la suite de cette attaque, les points de santé de la cible descendent en dessous de 10 (9 ou moins), celle-ci est exécutée (ses PS tombent à 0).

Sort élémentaire*

Voie : Mage

Rang requis : 2

⚡ 3 PE ⌘ 1 tour 🎯 1 Cible entre 2 à 10m

Effet Feu : DGT Arme et Brûlure (3 tours)

Vous projetez un puissant trait de feu sur une cible située à une distance de 2 à 10 mètres de vous.

La cible subit des dégâts équivalant à ceux de votre arme magique.

Si la cible subit 10 points de dégâts ou plus, celle-ci reçoit un effet de brûlure.

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

Effet Eclair : DGT Arme et Ricochet DGT/2

Vous lancez un éclair qui vient frapper une cible située à une distance de 2 à 10 mètres de vous. Cet éclair peut ensuite ricocher sur les 2 cibles les plus proches se trouvant à moins de 2m du point d'impact (cela inclut aussi les alliés).

La première cible subit des dégâts équivalant à ceux de votre arme magique.

Les cibles atteintes par ricochet subissent la moitié des dégâts de votre arme magique (arrondi à l'inférieur).

Effet Glace : DGT Arme et Immobilisé (1 tour)

Vous projetez un orbe de glace sur une cible située à une distance de 2 à 10 mètres de vous, celle-ci pouvant être gelée.

La cible subit des dégâts équivalant à ceux de votre arme magique.

Vous pouvez ensuite lancer un dé 6. Si le résultat est 5 ou 6, la cible est immobilisée.

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

Absorption

Voie : Mage

Rang requis : 4

⚡ 0 PE ⌘ 4 tours 🎯 1 cible à 5m max

Effet : Vole 1D8+INT PE

Vous absorbez l'énergie d'une cible à maximum 5 mètres de vous. Vous récupérez **1 dé 8 + votre Intelligence** points d'énergie, selon ceux restants à votre cible.

Météore

Voie : Mage

Rang requis : 6

⚡ 9 PE ⌘ 5 tours 🎯 Entre 5 et 15m de distance
Multi-cible dans un rayon de 2m

Effet : DGT 1D20+2INT

Vous générez une immense boule d'énergie que vous lancez telle une météorite, à une distance de 5 à 15 mètres de vous.

Les cibles se trouvant dans un rayon de 2 mètres du point d'impact subissent **1 dé 20 + 2 * votre Intelligence** points de dégâts.

* Un mage de rang 2 obtient les 3 sorts élémentaires.

Le jet d'attaque spéciale ainsi que les dégâts de ces sorts dépendent de l'arme magique utilisée (ne fonctionne pas avec d'autres types d'arme).

Coup assommant

Voie : Guerrier / Voleur Rang requis : 1

⚡ 3 PE ⌘ 4 tours 🎯 1 cible CAC

Effet : DGT 2D4+FOR+DEX et Assommé (1 tour)

Vous assénez un puissant coup de poing à un ennemi, qui inflige **2 dé 4 + votre Force + votre Dextérité** points de dégâts. Votre cible effectue un jet de **Constitution**, si elle échoue elle est assommée.

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

Points vitaux

Voie : Guerrier / Voleur Rang requis : 3

⚡ 5 PE ⌘ 4 tours 🎯 1 cible CAC

Effet : DGT 3D4+FOR+DEX et Scellé (2 tours)

Vous assénez plusieurs coups rapides sur des points bien précis de votre cible, ayant pour effet de bloquer la circulation d'énergie dans le corps de celle-ci.

Votre cible subit **3 dés 4 + votre Force + votre Dextérité** points de dégâts et passe dans l'état scellé pendant 2 tours.

Scellé : La cible ne peut plus utiliser de coups spéciaux.

Ruée éclair

Voie : Guerrier / Voleur Rang requis : 5

⚡ 7 PE ⌘ 5 tours 🎯 Multi-cible CAC

Effet : ATQ*Nb cibles sur le chemin

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

Soin

Voie : Guerrier / Mage Rang requis : 1

⚡ 3 PE ⌘ 3 tours 🎯 Soi-même ou 1 cible CAC

Effet : Soigne de 1D8+CON PS

Vous apposez vos mains afin d'effectuer une prière qui régénère **1 dé 8 + votre Constitution** points de santé à un allié ou vous-même. Ne fonctionne pas sur une cible inconsciente (PS inférieurs ou égaux à 0).

Bouclier divin

Voie : Guerrier / Mage Rang requis : 3

⚡ 5 PE ⌘ 3 tours 🎯 1 cible à 5m max

Effet : PA+CON (3 tours)

Vous canalisez votre énergie afin de générer un bouclier magique autour d'un de vos alliés se situant à moins de 5 mètres de vous.

Votre allié bénéficie d'un bonus d'armure égal à **votre Constitution**, pendant 3 tours.

Réanimation

Voie : Guerrier / Mage Rang requis : 5

⚡ 7 PE ⌘ 6 tours 🎯 1 cible CAC

Effet : Réveille un allié inconscient avec 1D8+CON PS

Vous insufflez de l'énergie dans le corps d'un allié inconscient (PS inférieurs ou égaux à 0) ce qui le réveille et le ramène à **1 dé 8 + votre Constitution** points de santé.

ASSASSIN

Dissimulation

Voie : Voleur / Mage

Rang requis : 1

⚡ 4 PE ⌘ 6 tours ☉ Soi-même

Effet : Invisible (3 tours)

Vous concentrez votre énergie afin de devenir invisible, vous permettant de vous faufiler discrètement entre vos ennemis et de réaliser des attaques surprises. L'effet prend fin au bout de 3 tours.

Invisible : Le personnage est difficilement perceptible par les autres, ceux-ci doivent réussir un jet de Perception s'ils souhaitent l'attaquer. Un personnage invisible attaque toujours par surprise (la difficulté de son jet d'attaque est réduite de 5 et la difficulté du jet d'esquive si la cible est en défense est augmentée de 5).

Marque

Voie : Voleur / Mage

Rang requis : 3

⚡ 5 PE ⌘ 4 tours ☉ 1 cible à 5m max

Effet : DGT*2 sur une cible (2 tours)

Vous placez une marque sur une cible, celle-ci subira 2 fois plus de dégâts lors des 2 prochains tours. L'effet de la marque s'active aussi sur les attaques de vos alliés.

Clone d'ombre

Voie : Voleur / Mage

Rang requis : 5

⚡ 8 PE ⌘ 8 tours ☉ Soi-même

Effet : Génère un clone (3 tours)

Vous générez un clone à partir de votre ombre, celui-ci dispose des mêmes caractéristiques que vous mais ne peut pas subir de dégâts. Votre clone d'ombre joue son tour juste après vous. Il peut se déplacer et attaquer, mais ne peut pas effectuer de coups spéciaux. Il disparaît automatiquement après 3 tours.

TABLEAUX D'ÉQUIPEMENTS

ARMES

R	Nom	Voie	Portée	Dégâts	Prix
Armes de corps-à-corps à 1 main					
	Épée basique	Guerrier	CAC	1D8+FOR	15 PO
	Épée	Guerrier	CAC	1D10+FOR	45 PO
	Épée de qualité	Guerrier	CAC	1D12+FOR	135 PO
	Épée enchantée	Guerrier	CAC	1D10+FOR+INT	150 PO
	Hache basique	Guerrier	CAC	1D6+1+FOR	15 PO
	Hache	Guerrier	CAC	1D8+1+FOR	45 PO
	Hache de qualité	Guerrier	CAC	1D10+1+FOR	135 PO
	Hache enchantée	Guerrier	CAC	1D8+1+FOR+INT	150 PO
	Marteau	Guerrier	CAC	1D4+FOR	5 PO
	Marteau robuste	Guerrier	CAC	1D4+1+FOR	15 PO
	Dague basique	Voleur	CAC	1D6+DEX	10 PO
	Dague	Voleur	CAC	1D8+DEX	30 PO
	Dague de qualité	Voleur	CAC	1D10+DEX	90 PO
	Dague enchantée	Voleur	CAC	1D8+DEX+INT	100 PO
	Couteau	Voleur	CAC	1D4+DEX	5 PO
	Couteau aiguisé	Voleur	CAC	1D4+1+DEX	15 PO
Armes de corps-à-corps à 2 mains					
	Arme de pugilat basique	Guerrier ou Voleur	CAC	1D4+FOR+DEX	15 PO
	Arme de pugilat	Guerrier ou Voleur	CAC	2D4+FOR+DEX	60 PO
	Arme de pugilat de qualité	Guerrier ou Voleur	CAC	3D4+FOR+DEX	240 PO
	Lance basique	Guerrier-2*	2m max	1D6+FOR+DEX	20 PO
	Lance	Guerrier-2*	2m max	1D8+FOR+DEX	60 PO
	Lance de qualité	Guerrier-2*	2m max	1D10+FOR+DEX	180 PO
	Épée longue	Guerrier-3*	CAC	1D8+2FOR	70 PO
	Épée longue de qualité	Guerrier-3*	CAC	1D10+2FOR	210 PO
	Hallebarde	Guerrier-3*	2m max	1D8+4+FOR	60 PO
	Hallebarde de qualité	Guerrier-3*	2m max	1D10+6+FOR	180 PO
Armes à distance**					
	Arc court basique	Voleur	entre 2m 10m	1D6+DEX	10 PO
	Arc court	Voleur	entre 2m 15m	1D8+DEX	30 PO
	Arc court de qualité	Voleur	entre 2m 20m	1D10+DEX	90 PO
	Arc court enchanté	Voleur	entre 2m 15m	1D8+DEX+INT	100 PO
	Arc long	Voleur-3*	entre 6m et 50m	1D6+2DEX	60 PO
	Arc long de qualité	Voleur-3*	entre 6m et 60m	1D8+2DEX	180 PO
Armes magiques***					
	Baguette basique	Mage	-	1D8+INT	20 PO
	Baguette	Mage	-	1D10+INT	60 PO
	Baguette de qualité	Mage	-	1D12+INT	180 PO

R	Nom	Voie	Portée	Dégâts	Prix
	Sceptre basique	Mage-3*	-	1D6+2INT	40 PO
	Sceptre	Mage-3*	-	1D8+2INT	120 PO
	Sceptre de qualité	Mage-3*	-	1D10+2INT	360 PO

* La difficulté du jet d'attaque est augmentée pour les armes difficiles à manier.

** Les arcs courts et longs nécessitent l'utilisation d'une flèche pour chaque attaque (celle-ci doit être retirée de l'inventaire du personnage après chaque attaque).

*** Les baguettes et les sceptres ne peuvent faire de dégâts que via l'utilisation des coups spéciaux de la voie du Mage. Leur portée dépend du sort utilisé.

ARMURES

R.	Nom	Prérequis*	Malus	Points d'armure	Prix
Armures légères					
	Armure matelassée	Aucun		1	10 PO
	Armure de cuir clouté	Aucun		2	40 PO
Armures lourdes					
	Armure d'écailles	Constitution > 0	-1 Dextérité	3	60 PO
	Armure de demi-plates	Constitution > 1	-2 Dextérité	4	120 PO
	Cotte de maille	Constitution > 3	-3 Dextérité	5	180 PO
	Armure de plates	Constitution > 4	-4 Dextérité	6	360 PO
Boucliers					
	Bouclier basique	Force > -1		1**	20 PO
	Bouclier	Force > 1		2**	60 PO
	Bouclier de qualité	Force > 3		3**	180 PO

* Condition à respecter afin de pouvoir porter l'armure ou manier le bouclier.

** Applicable uniquement en position de défense.

AUTRES

R.	Nom	Effet	Prix
Consommables			
	Chope de bière, Verre de vin ...	+3 PE (Consommable 2 par heure) Nécessite un jet de Constitution pour tenir l'alcool. Si raté, réduisez temporairement vos caractéristiques de -1 et augmentez temporairement votre moral de +1	2 PA
	Ration, Repas sur le pouce ...	+6 PE (Consommable une fois toutes les 4h)	3 PA
	Bon repas	+10 PE (Consommable une fois toutes les 6h)	5 PA
	Bandage	+6 PS (Consommable 2 par jour)	6 PA
	Kit de soin	+10 PS (Consommable 1 par jour)	1 PO
	Kit de secours	Réveille un allié inconscient à 1 PS	4 PO
	Flèche		1 PA
	Flèche perforante	+1 DGT	3 PA
	Flèche perforante de qualité	+2 DGT	1 PO

R.	Nom	Effet	Prix
	Parchemin d'enchantement	Permet à un mage de rang 5 d'enchanter une arme inhabituelle (verte) afin d'augmenter sa puissance. Bonus +INT aux jets de dégâts de l'arme et niveau de rareté augmenté à mythique si réussi. - Choisissez une arme inhabituelle - Lancez un dé 6 - Si le résultat est compris entre 1 et 4, l'arme est détruite : elle ne peut être réparée - Si le résultat est 5 ou 6, l'enchantement est réussi	10 PO
Consommables rapides			
	Potion revigorante	+10 PS utilisable en combat	3 PO
	Potion revigorante de qualité	+20 PS utilisable en combat	9 PO
	Potion énergisante	+10 PE utilisable en combat	3 PO
	Potion énergisante de qualité	+20 PE utilisable en combat	9 PO
	Potion revitalisante	Réveille un allié inconscient avec 1 PS (nécessite d'être au CAC) utilisable en combat	15 PO
	Bombe fumigène	Permet de s'enfuir d'un combat et/ou de semer des ennemis	5 PO
Vêtements			
	Haillon	-1 Charisme	5 PA
	Habit de ville		5 PO
	Habit chic	+1 Charisme	15 PO
	Habit de luxe	+2 Charisme	30 PO
Accessoires			
	Corde (5m)		5 PA
	Corde (10m)		1 PO
	Kit de crochetage		1 PO
	Tente (2 personnes)	Permet de récupérer +5 PS après une nuit de sommeil	10 PO
	Tente (4 personnes)	Permet de récupérer +5 PS après une nuit de sommeil	15 PO
	Briquet à amadou		5 PA
	Gourde (1L)		5 PA

SERVICES

Nom	Effet	Prix
Nuit à l'auberge	Restaure 7 PS après une nuit de sommeil	1 PO
Réparation d'arme et armure	Arme ou armure réparée (sans malus)	Prix de l'équipement/2
Soins médicaux	Ramène un allié inconscient à 1 PS	2 PO
Enchantement	Tentative d'enchantement : nécessite un parchemin d'enchantement et une arme de rareté "inhabituelle"	3 PO
Transport en diligence (6 personnes max)/jour	Temps de trajet réduit par 3. Possibilité de récupérer la moitié de ses PS max durant un long trajet (+ 7 heures)	3 PO
Location de cheval/jour	Temps de trajet réduit par 5	1 PO

BESTIAIRE

GOBELIN

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Couteau	CAC	D20	1D4+DEX

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

Atouts : Agile au combat, Nyctalope

KOBOLD

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

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

Atouts : Nyctalope

Coups spéciaux : Repli tactique

HARPIE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

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

Atouts : Vol

GNOLL

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix	-	-	-

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	-	-	1

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

TROLL

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

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

Atouts : Robuste, Géant

Coups spéciaux : Soins*

*applicable uniquement sur lui-même

OGRE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

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

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

Atouts : Robuste+, Géant

Coups spéciaux : Furie, Renversement

SPECTRE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Sort	Portée	ATQ	DGT
Onde de choc	5m max	D20 (-3PE/ATQ)	1D6 Brut*

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

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

Atouts : Immatériel, Créature magique

Coups spéciaux : Dissimulation, Absorption

NÉCROMANT

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme magique au choix	-	-	-

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

Coups spéciaux : Sort élémentaire Feu, Soins*, Réanimation*

**applicable uniquement sur les créatures avec l'atout Mort-vivant*

ZOMBIE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Croc	-	D20	1D4+2+FOR

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

Atouts : Mort-vivant

Coups spéciaux : Marque

SQUELETTE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix	-	-	-

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

Atouts : Mort-vivant, Créature magique

ELEMENTAIRE (FEU, Foudre OU GLACE)

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Puissance du sort	-	D20	1D20

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

Atouts : Créature magique

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

GOLEM DE PIERRE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Poing	CAC multi-cible*	D20	2D4+DEX+FOR

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

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

Atouts : Robuste+, Créature magique

Coups spéciaux : Coup assommant

BÊTE (LOUP, OURS, SANGLIER...)

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

BANDIT

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix	-	-	-

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	-	-	1

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

GUERRIER (NIV 1)

Guerrier :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de cuir clouté	-	-	2
Bouclier basique	Force > -1	-	1*

*applicable uniquement en position de défense

Coups spéciaux : Furie

MAGE (NIV 1)

Mage :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Baguette	15m max	D20	1D10+INT

Atouts : Maîtrise élémentaire

Coups spéciaux :

Sort élémentaire Feu, Foudre et Glace

VOLEUR (NIV 1)

Voleur :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arc court basique	2m 20m	D20	1D6+DEX
Dague basique	CAC	D20	1D6+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	-	-	1

Coups spéciaux : Repli tactique

GARDE DE CITADELLE

Guerrier :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée	CAC	D20	1D10+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de demi-plates	Constitution > 1	-2 Dextérité	4
Bouclier	Force > 1	-	2*

*applicable uniquement en position de défense