

FRANCOIS-PIERRE DUBOS



FANTOMURBO

LIURE  
NUMERIQUE

# LIVRE NUMÉRIQUE

© Copyright 2019 - François-Pierre DUBOS.

Ce document est la version numérique gratuite du livre :  
FANTOMURBO JDR - Manuel de règles

Cette version numérique est distribuée sous licence  
CREATIVE COMMONS BY - NC - ND 4,0



Plus d'information sur [www.fantomurbo.fr](http://www.fantomurbo.fr)







Fantomurbo est un système de jeu de rôle (JDR) conçu pour des univers médiévaux, fantastiques et de fantaisie développés sur le site [www.fantomurbo.fr](http://www.fantomurbo.fr).

**Il est destiné en premier lieu à l'initiation, en particulier des enfants et adolescents.**

Parler d'initiation pourrait laisser entendre que le système Fantomurbo est une version simplifiée de jeu de rôle, et dans un certain sens, c'est un peu vrai. On ne vous embêtera pas avec trois volumes de règles sur la gestion des angles de vue dans les escarmouches en zone humide.

De ce point de vue, effectivement, c'est un système de règles relativement simple, susceptible d'être souple et facile à prendre en main par des débutants, jeunes ou moins. **Simple**, pas *simpliste*.

Un système simple donc, mais **complet**. Comme vous pourrez le constater dans les pages qui suivent, le système de combat ne s'embarrasse pas de lourdes contraintes, tout en s'efforçant de conserver un maximum d'enjeux stratégiques.

François-Pierre DUBOS  
Avril 2020





## SOMMAIRE

### **P. 7 - 1. LE MATÉRIEL DE JEU**

- p.7 - 1.1. MATÉRIEL DU MAÎTRE DE JEU (MJ)
- p.8 - 1.2. MATÉRIEL DU JOUEUR (PJ)
- p.8 - 1.3. MATÉRIEL DU CHRONOSTE (PJC)

### **P. 13 - 2. PERSONNAGES & CRÉATURES**

- p.13 - 2.1. PJ, PNJ & CRÉATURES
- p.14 - 2.2. POINTS DE VIE, DE MAGIE & D'ARMURE
- p.16 - 2.3. LES CAPACITÉS
- p.20 - 2.4. LES COMPÉTENCES
- p.28 - 2.5. L'ARGENT & LA MONNAIE
- p.29 - FICHE DE PERSONNAGE JOUEUR (PJ)
- p.31 - FICHE DE PERSONNAGE NON-JOUEUR (PNJ)
- p.33 - FICHE DE CRÉATURE

### **P. 35 - 3. LES COMBATS**

- p.36 - 3.1. L'INITIATIVE
- p.40 - 3.2. L'ATTAQUE & LA CONTRE-ATTAQUE
- p.44 - 3.3. LA DÉFENSE
- p.45 - 3.4. BLESSURES, DÉGÂTS & USURE MATÉRIELLE

### **P. 49 - 4. VOYAGES, TRANSPORTS**

- p.49 - 4.1. DÉPLACEMENTS
- p.50 - 4.2. ENCOMBREMENT & CHARGE

### **P. 53 - 5. NOURRITURE, REPOS & SOINS**

- p.53 - 5.1. CUISINE & POTIONS
- p.54 - 5.2. SORTS DE SOIN MAGIQUE
- p.55 - 5.3. REPOS & SOMMEIL
- p.57 - FICHES DE RECETTE (CUISINE & POTIONS)

### **P. 59 - 6. LES CARTES DE JEU**

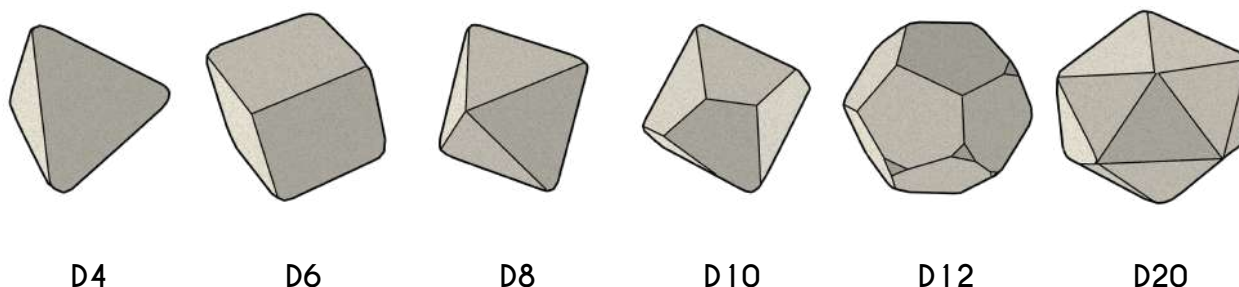
- p.59 - 6.1. LES CARTES ARMES
- p.60 - 6.2. LES CARTES ARMURES
- p.60 - 6.3. LES CARTES OBJETS
- p.63 - 6.4. LES CARTES SAVOIR
- p.64 - 6.5. LES CARTES MAGIE

**P. 67 - Licence Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Pas d'Œuvre dérivée 4.0 International**

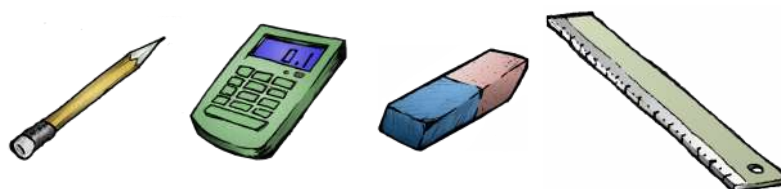




# 1. LE MATÉRIEL DE JEU



Fantomurbo se fonde sur le jeu de rôle papier traditionnel, ce qui signifie que le Maître de Jeu (MJ) et ses joueurs auront besoin de **crayons à papier**, de **gommes** et de **dés** (à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces). Une **calculatrice** est aussi très largement utile. C'est tout pour le matériel commun.



Néanmoins, il ne s'agit pas d'un jeu de rôle minimaliste, et la part belle est faite au matériel de jeu. Vous trouverez ci-après la liste du matériel dont peuvent s'équiper les joueurs et le MJ.

## 1.1. MATÉRIEL DU MAÎTRE DE JEU (MJ)

En plus du traditionnel et indispensable **écran de jeu** qui lui permet de dissimuler ses manœuvres surnoises à ses joueurs, le MJ doit disposer de **son propre set de dés**, de l'ensemble des **feuilles de PNJ et de créatures**, des **mappes**<sup>1</sup> et des **plans** utilisés dans le scénario (pour diriger les joueurs, si le MJ n'utilise pas la carte interactive présente sur le site), d'un **double ou triple décimètre**, d'un **sablrier**, de **feuilles notes** (pour se souvenir des éléments importants étant intervenus en jeu) et possiblement d'un résumé schématique de l'intrigue (ou **journal de quêtes**).



Il pourra également garder à porter de main un **bestiaire** et un **livre de recettes** (de cuisine et de potions magiques).

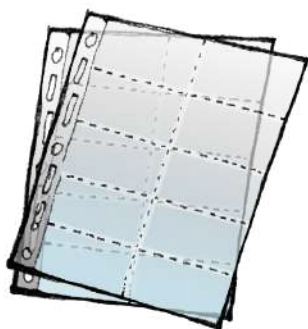
Ce fonctionnement correspond au fonctionnement classique de tout bon MJ.

<sup>1</sup> Le terme français « carte » renvoyant à la fois aux cartes géographiques et aux cartes de jeu, on réservera dans ce manuel le terme aux seules cartes de jeu. Les cartes géographiques sont désignées par le néologisme dérivé du latin « mappes » (*mappa mundi*). Les mappes sont disponibles sur le site internet sous forme globale, et à travers un manuel spécifique (Cartographie).



## 1.2. MATÉRIEL DU JOUEUR (PJ)

Chaque joueur devra remplir une **feuille de personnage** (PJ), et l'avoir avec lui tout au long de l'aventure. Comme elle est destinée à beaucoup servir, à être copieusement crayonnée et gommée, il est conseillé d'utiliser du papier cartonné (**type bristol**) à l'impression. Une **feuille de notes** est également disponible en téléchargement sur le site.



Par ailleurs, les joueurs accumuleront tout au long du jeu des **CARTES DE JEU**. Celles-ci peuvent correspondre à une multitude d'éléments, telles les **armes** et **armures**, des **outils** et **instruments**, certains **objets et ingrédients spéciaux**, des **grimoires et des parchemins**, etc. Ces cartes étant rapidement très nombreuses, il est conseillé d'équiper chaque joueur d'un **classeur à boucles (format A4)** muni de **fiches plastiques pour cartes de visite**<sup>1</sup>. Vous les trouverez facilement en papeterie et elles permettront d'éviter aux joueurs de se perdre dans les cartes, tout en protégeant celles-ci.

Les joueurs auront enfin la possibilité de conserver, en plus d'une fiche de personnage, d'une fiche de notes et de cartes de jeux, des **fiches de créatures domestiquées** (montures, familiers) et des **fiches de recettes** de **cuisine** ou de **potions magiques**.

La plupart des personnages n'en auront qu'une quantité limitée. Cependant, certains pourront se spécialiser dans des carrières où ils en compileront un grand nombre : dresseur ou éleveur, cuisinier ou magicien. Dans ce cas, il est conseillé aux joueurs d'utiliser un **second classeur (format A5)** comme répertoire spécifique, avec des intercalaires pour chaque catégorie de fiche (créatures, recettes de cuisine, recettes de potions magiques), **voire plusieurs classeurs de ce type**, dans le cas de personnages très avancés (grand chef, grand mage, etc).



## 1.3. MATÉRIEL DU CHRONOSTE (PJC)

Le Chronoste est un joueur comme les autres, à ceci près qu'il prend en charge la mission supplémentaire de tenir le compte du **temps qui passe**, notamment les journées.

En plus de donner une certaine profondeur au jeu, cette tâche permet de calculer la dégradation de certaines provisions, et l'effet de certains sorts. En pratique, le joueur concerné

<sup>1</sup> Pochettes plastiques A4 de dix compartiments pour cartes de visite de format 95x55mm.

se verra confié une fiche spécifique, appelé **FIL CALENDRAIRE**, reprenant le **calendrier** du monde simulé<sup>1</sup>, et cochera un case par jour de jeu.



Si certains scénarios le nécessitent, il pourra aussi être amené à tenir un décompte plus précis (heures, minutes, etc), en se servant des **horloges** représentées au verso de la fiche du fil calendaire, ou d'un **sablier**<sup>2</sup>.

Les horloges représentent des cercles de 24 heures, allant de minuit (en haut) ) midi (en bas). La partie supérieur du cercle correspond donc à la nuit, la partie inférieure au jour. Le MJ peut fournir des

indications plus précises sur le degré de lumière ou d'obscurité, selon les besoins du scénario.



Lorsque ce dernier l'impose, le MJ demande au Chronoste de compter les heures. Il s'agit en pratique de cocher la case suivant le chiffre une fois l'heure passée.



Dans l'horloge à gauche, le Chronoste a décompté les heures à partir de 22h, et s'est arrêté à 4h (du matin).

**Six (6) heures** auront donc été décomptées.

Ce « saucissonnement » du temps permet par exemple de mettre en place une période de repos (nuit de sommeil), et au MJ d'effectuer à chaque heure un test définissant ou non la survenance d'un événement (par exemple, l'arrivée d'un ennemi)

1 A des fins pédagogiques et éducatives, les outils de repères spatio-temporels copient systématiquement le monde réel.

2 Il est vivement conseillé d'employer des sabliers d'une minute.





# HORLOGES





## 2. PERSONNAGES & CRÉATURES

### 2.1. PJ, PNJ & CRÉATURES

#### 2.1.1. LE PERSONNAGE JOUEUR (PJ)

Comme son nom l'indique, c'est celui (ou celle !) qu'incarne le joueur humain, assis avec d'autres autour du Maître de jeu (MJ).

Contrairement aux PNJ et aux créatures, le destin du PJ n'est pas soumis au Maître de jeu ; ce personnage agit comme bon lui semble, en fonction de ce que lui fait faire le joueur à qui il donne corps dans l'univers choisi.

De façon pratique, le joueur "manie" son PJ grâce à plusieurs outils, le principal étant la **feuille de PJ**. Celle-ci détaille les informations sur le personnage, ses caractéristiques physiques, ainsi que certaines de ses acquisitions culturelles, sociales ou magiques.

**INFORMATIONS SUR LE PERSONNAGE**

**CAPACITÉS**

**POINTS DE VIE, DE MAGIE & D'ARMURE**

**SCORES DE COMBAT & TRANSPORT**

**MONNAIE**

**COMPÉTENCES**

AGROUF LE FURIEUX		FAMILLE & RELATIONS	
PEUPLE	LURSINAINS	CONJUGÉS	Burdina La Veuve
ÂGE	38 années	PÈRE	Claf (Étranger)
TAILLE	92 cm	MÈRE	Béglid la Douce
TITRE : MOYENNIN			
F. JARDIN DE CRISTAL			

FORCE (PV MAX)	16	RÉSISTANCE	13
AGILITE	4	RAPIDITE	9
CHANCE	11	INITIATIVE	+1

**POINTS DE VIE :** [Progression bar]

**POINTS D'ARMURE :** [Progression bar]

INITIALES	DEGRÉS	SCORE	ATL.	SCORE TOTAL (+ ARMURE)
CORPS-À-CORPS EN FORCE	1	54 (100)	12	66
CORPS-À-CORPS FURTIVE	04	33 (100)	12	45
ATTACQUE À DISTANCE			11	26

ÉTATS	DEGRÉS	SCORE	ATL.	SCORE TOTAL (+ ARMURE)
FENTE / ÉCARTÈRE (SANS ARMES)	28 (100)			
PARÉ (AVEC ARMES)			8	57
ENCAISSEMENT (AVEC BOUTEES)			13	66

**TRANSPORT**

CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT: 75 (kg) (max 100)

MONNAIE	
Or (Centaines)	30
Argent (Dizaines)	12
Cuivre (Unités)	4
<b>TOTAL</b>	<b>134,12</b>

COMPÉTENCES	
- COMPÉTENCES DE BASE -	
LESCREUR L'ANGLÈ COMMUNE	75
PARLER L'ANGLÈ COMMUNE	93
ACROBATE	12
ART DU FEU	77
BRICOLAGE	36
CHASSE	86
COUTURE	8
CROCHETAGE	33
COULEUR	41
CUISINE	38
DANSE	11
DETECTION	55
DISGUISEMENT	24
DRESSAGE	49
FORCE	81
INJURIE	33
MEDECINE	65
PREMIERS SOINS	44
SANTÉ	86
TANNAGE	62
- COMPÉTENCES SPÉCIALES -	
ARRÊTAGE DES LAMES	79
COUP DE PRÉSSION	75

Exemple de recto d'une feuille de personnage.

Le système Fantomurbo n'évalue pas directement les capacités intellectuelles ou psychiques du personnage, sinon en de très rares occasions (folie, malédiction, ensorcellement, etc). Le but principal est de favoriser la fluidité du jeu. De ce point de vue, le profil psychologique du



personnage est donc directement incarné par le joueur, soit naturellement, soit en jouant un rôle.

## 2.1.2. LE PERSONNAGE NON-JOUEUR (PNJ)

Le PNJ est un personnage, bon ou mauvais, mais **doué d'un langage intelligent** (même par des signes, et même si ce langage est inconnu des PJ), et susceptible d'interagir avec les PJ par ce biais.

Il peut être une simple rencontre occasionnelle, comme un marchand, ou bien un élément clef d'une intrigue. Tous les PNJ sont incarnés par le Maître de jeu.

Tout PNJ possède une **fiche de personnage** similaire à celle d'un PJ, et en possession du MJ.

## 2.1.3. LA CRÉATURE

La créature est identique au PNJ, à ceci près qu'elle n'est **pas douée de langage** (elle peut cependant n'en être pas moins très intelligente).

En pratique, les créatures englobent tous les **animaux**, mais aussi les **monstres**, **créatures surnaturelles** ou certains humanoïdes retournés à l'état sauvage, tels les goules ou les zombies.

Certaines créatures peuvent être **domestiquées** si leur nature le permet<sup>1</sup>, à condition que le personnage qui les prend sous son aile ait un score suffisant pour parvenir à ses fins.

Et bien sûr, toute créature est définie par une **fiche de créature**.

## 2.2. POINTS DE VIE, DE MAGIE & D'ARMURE

Le système de points de vie (**PV**), de points de magie (**PM**) et de points d'armure (**PA**), ainsi que le calcul des dégâts ou des blessures ne sont pas d'une grande complexité.

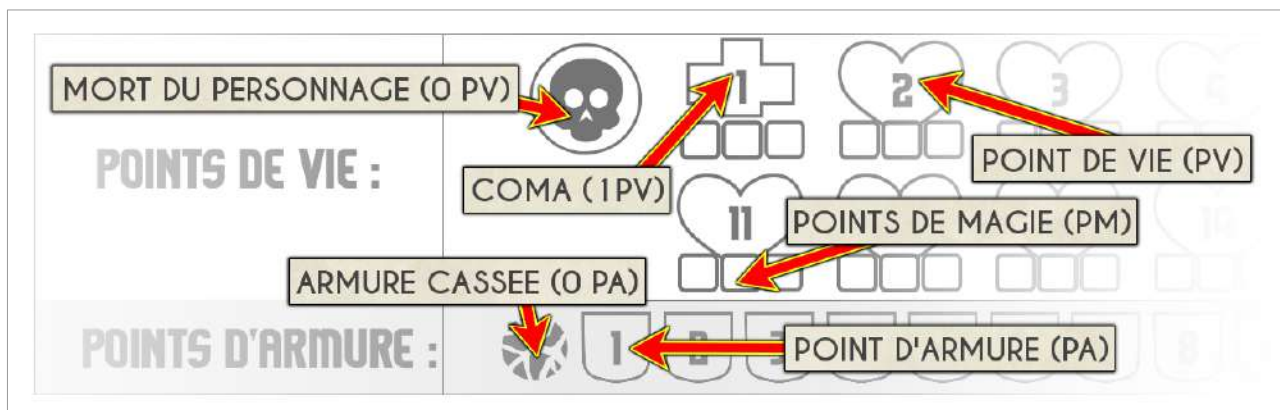
Le système ne distingue pas **a priori** la gravité des blessures selon les endroits du corps, sauf situation spécifique voulue par le scénario.

Par **principe**, on retranche donc les dégâts des **PA** et les blessures de **PV** sans chercher quelle partie du corps a été atteinte.

Par **exception**, s'il est utile de déterminer précisément l'endroit touché, on utilisera alors un **TABLEAU DE LOCALISATION DES DÉGÂTS (PA) ET BLESSURES (PV) - (TABLOC)**<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> La fiche de Créature précise si la créature est domesticable ou non.

<sup>2</sup> Voir p. 18.

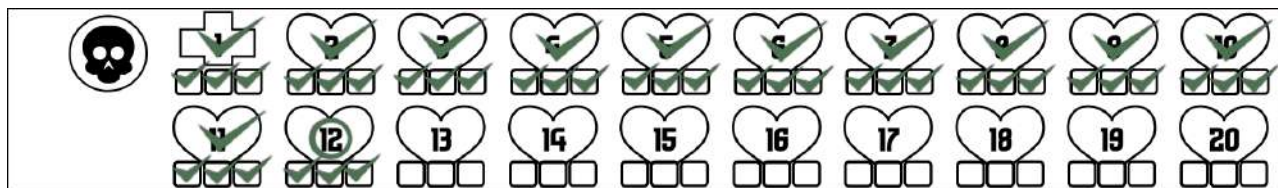


## 2.2.1. POINTS DE VIE

Les points de vie (PV) figurent sur toute fiche de personnage (PJ, PNJ ou CRÉATURE), sous la forme de cœurs. Chaque personnage a un nombre de PV maximum égal au score de sa capacité de FORCE (FOR).



Un personnage disposant d'une FORCE de 12 à sa création ne pourra donc avoir que 12 PV maximum. Ses points de Vie apparaîtront ainsi sur sa fiche :



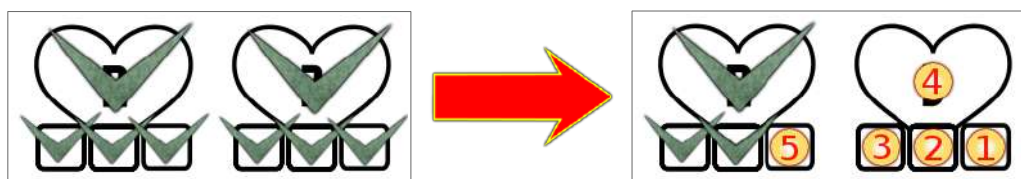
S'il finit par acquérir de la FORCE supplémentaire après un *JET DE FORTIFICATION*<sup>1</sup> réussi, son maximum de PV augmentera en conséquence.

## 2.2.2. POINTS DE MAGIE

La magie immatérielle (sorts) utilisant l'énergie vitale de celui qui l'utilise, les points de magie (PM) sont indexés directement sur les points de vie (PV), sous la forme de carrés ajoutés sous chaque PV, le cœur du PV représentant le quatrième PM.

Ainsi : 1 PV = 4 PM

Lorsqu'un personnage lance par exemple un sort qui lui demande 5 PM, il va donc barrer 1 PV complet (4 PM), plus le premier PM du PV précédent :



<sup>1</sup> Voir B. ÉVOLUTION : JET DE FORTIFICATION DES CAPACITÉS

Lorsqu'un personnage subit une perte de **PV**, on considère qu'il subit une **blesseure**.

## 2.2.3. POINTS D'ARMURE



Les points d'ARMURE (PA) sont représentés par des petits boucliers numérotés, sous la barre des points de **VIE** et de **MAGIE**.

Chaque pièce d'armure portée fournit un bonus de **PA** au personnage. Des sorts de protection (**SORTS PASSIFS**) le permettent également. Dans tous les cas, ces **PA** s'additionnent et protègent ainsi le personnage.

De fait, lorsqu'il essuie une ATTAQUE et rate sa DÉFENSE, mais est protégé par une armure ou un sort, les **PA** seront retirés avant les **PV**. Lorsqu'il n'y a plus de **PA** à retrancher, le personnage commence à perdre ses **PV**.

Lorsqu'un personnage subit une perte de **PA**, on considère qu'il subit un **dégât**.

## 2.3. LES CAPACITÉS

Les **CAPACITÉS** sont les éléments les plus fondamentaux dans la constitution d'un personnage ou d'une créature. C'est par elles que les joueurs et le MJ peuvent appréhender l'apparence visuelle de leurs interlocuteurs, amis ou ennemis.

C'est également grâce à elles (notamment l'**INITIATIVE**) que les combats peuvent se dérouler, et toutes les interactions imaginables être conçues. Il est donc essentiel que les capacités physiques soient bien pensées et évaluées dès la création du personnage ou de la créature.

En termes de jeu, vous trouverez les **CAPACITÉS** sous la forme d'un simple tableau sur les fiches de PJ, de PNJ et de créature. Chaque race possède un niveau moyen qu'il est conseillé de respecter (sauf cas spéciaux).

<b>FORCE</b>	7	<b>RESISTANCE</b>	9
<b>AGILITE</b>	14	<b>RAPIDITE</b>	13
<b>CHANCE</b>	12	<b>INITIATIVE</b>	+8

### 2.3.1. CAPACITÉS : CRÉATION & ÉVOLUTION

#### A. CALCUL A LA CRÉATION DU PERSONNAGE

Les **CAPACITÉS** sont toutes évaluées sur 20, et les jets s'effectuent en lançant un dé de 20 faces (1D20) :



- On considère qu'un jet est **réussi** lorsque le résultat obtenu est **inférieur ou égal** au score inscrit sur la fiche de personnage.

- Un résultat de **00 (20/20)** est cependant considéré comme un **échec critique**, qui non seulement fait échouer l'action entreprise en jeu, mais amène le personnage à se blesser et à perdre systématiquement 1 **PV**.

## B. ÉVOLUTION : JET DE FORTIFICATION DES CAPACITÉS

Si un joueur a été très actif pendant la partie, il peut tenter d'améliorer le score d'une ou plusieurs **CAPACITÉS** de base.

Il lance **1D4**. Les points sont ajoutés aux **CAPACITÉS** selon les modalités suivantes :

- **01-02** : aucun point
- **03** : +1 point
- **04** : +2 points

Le test de fortification s'applique également à l'**INITIATIVE**, celle-ci étant cependant limitée à **+6** au maximum.

Toute augmentation de la capacité **FORCE** induit **automatiquement** une augmentation équivalente du nombre de **PV**.

### 2.3.2. CAPACITÉ : DESCRIPTION

#### A. LA FORCE

La Force désigne à proprement parler la puissance physique. Elle doit être entendue comme sa "force de frappe" dans les combats ; en tant qu'énergie dans les actions qui en nécessitent (sauter le plus loin possible, porter un poids lourd, fracturer un cadenas en vieux fer rouillé, etc).

La créature la moins forte des Estries (mettons de côté les insectes, qui n'ont pas un seul point de Force ; il faudrait situer la leur avec un 0,000001 par exemple, pour peu qu'un MJ facétieux pense qu'il soit utile de proposer à ses joueurs une escarmouche contre une meute rugissante de lombrics belliqueux) aura une Force de 1/20 ; la plus puissante, de 20/20.

Bien évidemment, un Gnome chétif est nécessairement moins fort, de façon générale, qu'un Géant des Montagnes. Le premier aura donc une Force située dans une moyenne tournant autour de 5 ; celle du second aura plus de chances d'avoisiner les 15.

TABLEAU DE LOCALISATION DES DÉGÂTS (PA) ET BLESSURES (PV) - (TABLOC)

<b>1 TÊTE</b>	<b>1D4</b>	<b>1 CRÂNE</b>	<b>1D4</b>	1	OCCIPUT / VOÛTE	<b>3 BAS DU VISAGE</b>	<b>1D6</b>	1	NEZ		
				2	FRONT			2	BOUCHE		
				3	TEMPE DROITE			3	DENTS		
				4	TEMPE GAUCHE			4	MENTON		
		<b>2 HAUT DU VISAGE</b>	<b>1D6</b>	1	OREILLE DROITE			5	MÂCHOIR E DROITE		
				2	ARCADE DROITE			6	MÂCHOIR E GAUCHE		
				3	ŒIL DROIT			<b>4 COU GORGE</b>	<b>1D4</b>	1	THYROÏDE
				4	OREILLE GAUCHE					2	TENDON COU DROIT
	5			ARCADE GAUCHE	3	TENDON COU GAUCHE					
	6			ŒIL GAUCHE	4	NUQUE					

<b>2 BUSTE</b>	<b>1D10</b>	0	CLAVICULE DROITE	<b>3 DOS</b>	<b>1D4</b>	1	OMOPLATE DROITE		
		1	CLAVICULE GAUCHE			2	OMOPLATE GAUCHE		
		2	PECTORAL DROIT			3	COLONNE VERTÉBRALE		
		3	PECTORAL GAUCHE			4	REINS		
		<b>4 TAILLE</b>	<b>1D6</b>	4	CÔTES (DROIT)	<b>6 JAMBES</b>	<b>1D10</b>	1	PARTIES GÉNITALES
				5	CÔTES (GAUCHE)			2	HANCHE DROITE
				6	PLEXUS			3	HANCHE GAUCHE
				7	VENTRE			4	COCCYX
				8	FLANC DROIT			5	FESSE DROITE
				9	FLANC GAUCHE			6	FESSE GAUCHE
0	ÉPAULE DROITE			0	CUISSE DROITE				
1	BICEPS DROIT	1	GENOU DROIT						
2	AVANT-BRAS DROIT	2	TIBIA / MOLLET DROIT						
3	MAIN DROITE	3	PIED DROIT						
4	DOIGTS DROITS	4	ORTEILS DROITS						
5	ÉPAULE GAUCHE	5	CUISSE GAUCHE						
6	BICEPS GAUCHE	6	GENOU GAUCHE						
7	AVANT-BRAS GAUCHE	7	TIBIA / MOLLET GAUCHE						
8	MAIN GAUCHE	8	PIED GAUCHE						
9	DOIGTS GAUCHE	9	ORTEILS GAUCHES						

## B. LA RÉSISTANCE

Si la Force représente l'idée de puissance vive, la Résistance incarne quant à elle celle de persistance de cette même puissance dans le temps. Une créature sèche et nerveuse comme une panthère aura tendance à avoir une Force élevée (14 par exemple), mais une Résistance plus faible (disons 8). A l'inverse, un légionnaire en armure lourde dans la force de l'âge cumulera à une Force un peu moins élevée (10) une Résistance supérieure (12).

En termes pratiques, cela signifie que le légionnaire attaquera moins féroce que la panthère, mais qu'il pourra encaisser son offensive plus longtemps, et se fatiguera moins rapidement que le fauve.

## C. L'AGILITÉ

Est agile celui ou celle qui se révèle capable de faire facilement, du premier coup et avec précision une action complexe. Il ne s'agit pas ici de l'agilité que l'on acquiert en répétant souvent la même tâche (cet élément transparaîtra dans les *compétences*), mais de l'agilité naturelle, innée, celle qui nous fait dire de quelqu'un qu'il est "doué". Plus un individu est agile, plus il sera sûr de ses mouvements ; moins il est agile, plus il sera lourd et maladroit.

L'agilité ne doit pas être confondue avec la rapidité : un personnage (ou une créature) peut être à la fois très agile et très lent. Un Ogre manchot escaladant la façade d'une forteresse aura un besoin vital de faire preuve d'agilité, mais il est très peu probable qu'il y parvienne rapidement.

## D. LA RAPIDITÉ

Courir vite, réagir immédiatement... La rapidité influe sur le dynamisme, la nervosité d'un personnage. Par nature, la rapidité est souvent synonyme de légèreté et de petite taille, mais ce n'est pas un absolu. Un Géant galopera toujours plus vite qu'un Gnome, aussi léger soit ce dernier. Rapidité n'est pas agilité : on peut être très rapide et très maladroit, et inversement.

## E. LA CHANCE

La chance représente, pêle-mêle, la part d'imprévu, ou de destinée, auquel est soumis tout personnage. Cette capacité peut être utilisée comme levier pour réduire ou augmenter la facilité du jeu.

La chance n'a en principe pas vocation à évoluer. On peut cependant imaginer que de très bonnes actions mènent à un meilleur karma, et inversement. La superstition n'est jamais très loin...

## F. L'INITIATIVE

L'INITIATIVE est la seule capacité qui n'est pas évaluée sur 20, mais sur **6**.

Lors d'un combat, les opposants doivent déterminer qui attaquera le premier. Ils lancent tous les deux (ou plus s'il s'agit d'une mêlée) **1D6**, celui qui obtient le score le plus élevé pouvant



lancer les hostilités. Cependant, il est possible en cas d'échec de refaire une nouvelle tentative pour tenter de battre le score de son adversaire.

Le score d'INITIATIVE correspond à ce **nombre de tentatives supplémentaires possibles**.

Le fonctionnement de cette capacité sera davantage étudiée dans la partie consacrée aux combats<sup>1</sup>.

## 2.4. LES COMPÉTENCES

### 2.4.1. FONCTIONNEMENT GENERAL

Toutes les compétences (de base et spéciales) sont évaluées sur une échelle allant de **00** (échec critique) à **99** (maîtrise totale), et testées par le jet d'**1D100**<sup>2</sup>.



- Le résultat doit être **inférieur au score inscrit sur la fiche du personnage**, pour que l'action entreprise soit considérée comme **réussie** ;

- Le score reflète le **degré de réussite** de l'action :
  - > Plus le résultat se rapproche du **score** de la compétence, plus l'action est réussie ;
  - > Plus il se rapproche de **01**, plus cette réussite est approximative ;
  - > En **dessous de la moitié du score** de la compétence, malgré une action réussie, le personnage subit en général un **effet négatif**, laissé à l'appréciation du MJ (blessure à soi ou à un autre personnage, effet collatéral non désiré, etc).

- Si le joueur obtient un score exactement égal à son score de compétence, il réalise une **RÉUSSITE CRITIQUE** et réussit brillamment son action ;

- Si le joueur obtient un score de **00**, il subit un **ÉCHEC CRITIQUE**. Non seulement sa tentative échoue, mais elle lui attire des ennuis supplémentaires en jeu (il attire l'attention, se blesse, détruit du matériel, etc).

<sup>1</sup> Voir p.36.

<sup>2</sup> **1D100** : 2D10, l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités.

## 2.4.2. LES COMPÉTENCES DE BASE

### A. DESCRIPTION

Chaque univers constitue un vaste monde, et les individus qui le peuplent ont tous en commun de devoir maîtriser tout ou partie d'un même corpus de compétences de base.

Ces dernières sont destinées à servir très fréquemment, aussi sont-elles regroupées au sein d'un tableau spécifique sur les fiches de personnages (PJ et PNJ). Les **Créatures** n'en possèdent que quelques-unes. Les joueurs doivent se familiariser avec elles rapidement, afin de pouvoir initier activement du jeu. Pour plus de lisibilité, elles sont ici regroupées par thématiques<sup>1</sup>.

#### A.1. INTELLECT & PSYCHÉ

Ces compétences regroupent la base nécessaire au fonctionnement mental et social du personnage : communiquer avec ses semblables grâce à la langue commune, être capable de détecter les menaces ou éléments importants présents dans son environnement, dissimuler ce qui doit l'être (y compris soi-même au besoin) et garder le contrôle de ses émotions, autrement dit son sang-froid.

##### LA LANGUE COMMUNE

La langue commune est la langue majoritairement parlée dans un univers. Selon la nature de ce dernier, il peut s'agir de celle par laquelle les peuples et les nations qui ne partagent pas la même langue communiquent quand ils se rencontrent. Ou encore celle du peuple le plus dominant.

Les autres langues se distinguent d'elle en ce qu'elles deviennent, de fait, des langues minoritaires.

##### DÉTECTION

Tout rôliste un peu expérimenté reconnaîtra la clef de voûte de tout jeu qui se respecte : on sait que l'on est devenu un véritable joueur lorsque l'on se surprend à vouloir faire un jet de "Détection" alors que l'on cherche ses clefs dans sa cuisine avant de partir. C'est en substance à quoi sert cette compétence "couteau-suisse" ; les PJ débarquent dans un lieu nouveau, et ne savent pas exactement ce qu'ils cherchent. Tout ce qui peut sembler inhabituel ou vaguement étrange doit retenir leur attention. Il y a une part de chance dans l'exercice de cette compétence.

##### DISSIMULATION

<sup>1</sup> Les compétences de base sont classées par **ordre alphabétique** sur les **Fiches de personnage**.

Une compétence à la limite de la thématique "Survie". La dissimulation recouvre un champ très large de fonctions, de la faculté de paraître tellement normal que l'on se fond dans une foule, à celle de se soustraire à la vue d'une patrouille de passage, en passant par la maîtrise des mensonges les plus éhontés. Dissimuler, c'est donc cacher à la vue et à la vérité.

### SANG-FROID

Autre compétence que l'on pourrait aussi associer à la survie. Le Sang-Froid sert à mettre le personnage à l'épreuve, souvent à travers sa capacité même à se servir d'une autre compétence. Si Agruuf le Furieux est trop en colère à cause du comportement arrogant d'un Farfadet présomptueux, le MJ lui impose un jet de Sang-Froid avant même de lui permettre un test d'Initiative destiné à amorcer le combat. Agruuf rate le jet : en jeu, il trébuche sur une dalle et sa hache lui glisse des mains. Trop tard pour attaquer ce fieffé Farfadet, lequel s'élançait déjà, arme au poing. Agruuf n'aura d'autre choix que de se défendre, en attendant une ouverture.

## A.2. SURVIE

Survivre demande certaines ressources psychologiques, néanmoins les compétences de cette thématique relèvent davantage du savoir-faire technique : se réchauffer, trouver de quoi se nourrir et éventuellement soigner ce qui peut, à terme, s'infecter ou nécroser.

### ART DU FEU

« Faire un feu, ce n'est pas à la portée du premier couillon venu », comme disent les pisteurs Ursinains. Pour leur défense, eux doivent souvent l'allumer dans des conditions climatiques très difficiles, l'île de Marbre n'étant pas l'endroit le plus hospitalier de la planète. En plus d'un jet de compétence réussi, faire un feu digne de ce nom nécessitera du matériel (allumettes, bois, mèches, silex et amadou, etc).

### CHASSE

Cette compétence correspond au pistage et à la traque au sens large : reconnaître des traces et traquer une créature ou un humanoïde.

Attention cependant à bien distinguer la chasse de la mise à mort : celle-ci a lieu par le combat uniquement (voir les règles de combat).

A l'inverse, la compétence chasse peut être utilisée sans mise à mort, par exemple pour faire un prisonnier (combat sans mise à mort) ou domestiquer un animal (compétence Dressage).

### PÊCHE

La compétence PÊCHE permet d'évaluer la capacité du personnage à se servir du matériel (qu'il devra acquérir ou fabriquer), à repérer l'endroit le plus adapté d'un cours ou

d'un point d'eau, etc. A l'instar de la chasse, la pêche n'est pas mise à mort, celle-ci n'a lieu qu'au terme du combat (voir les règles de combat).

### PREMIERS SOINS

La compétence PREMIERS SOINS permet à un personnage de soigner les blessures légères (coupures, contusions, foulures, etc) ou de limiter momentanément les conséquences de blessures graves (hémorragies, pertes de connaissance, etc). En pratique, elle peut être mise en œuvre sans matériel (mettre le personnage en PLS pour éviter qu'il ne s'étrangle avec sa langue, par exemple), ou avec du matériel léger (bandages, garrots, pansements, pommades et onguents) si celui-ci est disponible.

### CUEILLETTE

La compétence cueillette ne se limite bien sûr pas à l'action de cueillir en elle-même : il s'agit de la connaissance technique des herbes, plantes, fleurs et champignons et de leur vertus ou dangers.

## A.3. SAVOIR-FAIRE TECHNIQUES & ATHLÉTIQUES

Ces compétences sont moins fondamentales que les précédentes, néanmoins elles permettent de renforcer son personnage, ou de le spécialiser.

### ACROBATIE

L'acrobatie regroupe l'ensemble des actions physiques que le personnage peut entreprendre et qui requièrent agilité, force, souplesse... et un peu de chance. Par exemple : escalader une façade, sauter d'un cheval au galop, faire une roulade, etc.

### BRICOLAGE

Le bricolage est le domaine de l'ingéniosité technique, dans l'emploi des matériaux, etc.

### DRESSAGE

Le dressage permet au PJ de domestiquer une créature qui peut l'être (voir le score Dressage sur la fiche de créature). Un score réussi en Dressage crée une relation de maître/suivant entre le PJ et la cible (la créature considère le PJ comme son maître et le suit. Il le défend également si le PJ est attaqué, sous réserve bien sûr que la nature de la créature se porte sur le combat). Par la suite, cette compétence pourra être utilisée à chaque fois que le PJ souhaitera apprendre un tour supplémentaire ou bien spécifique à la créature, ou lui demander d'effectuer une action particulière.



### CROCHETAGE

Le crochetage sert à se jouer des serrures, verrous et autres systèmes de fermeture mécanique. La compétence ne peut être mise en œuvre qu'à l'aide d'un outil dédié (crochets, fils de fer, etc).

### COUTURE

Qui n'a jamais rêvé de confectionner son costume ou sa robe ? C'est possible en utilisant la compétence couture. Attention, elle ne concerne pas uniquement la haute-couture, mais aussi tout travail consistant à utiliser une aiguille ou du fil, y compris le cuir.

### CUISINE

La compétence secondaire phare ! Au-delà de la seule valorisation du patrimoine culinaire, la cuisine permet de renforcer considérablement la capacité de récupération des PJ : un bon plat aura un impact décisif sur leurs points de vie.

Si un bon cuisinier est un magicien à sa façon, l'inverse est également vrai. La préparation de potions utilise également la compétence cuisine. A vos fourneaux !

### DANSE

N'importe qui peut danser, mais pour que le résultat soit plaisant aux regards extérieurs, il faut bien sûr s'entraîner, ou éventuellement apprendre auprès de danseurs confirmés. Ne pas négliger cette compétence fortement utile pour l'infiltration, l'espionnage et la diplomatie.

### FORGE

La forge consiste aussi bien à créer des armes et des outils à partir de minerais qu'à entretenir ceux déjà existants. La compétence ne peut être mise en œuvre qu'avec une installation dédiée.

### NAGE

La nage est une compétence fort utile dès que le PJ prend la mer ou circule sur le réseau fluvial. Ne la négligez pas !

### TANNAGE

Corollaire de la chasse et de la couture, le tannage permet au PJ de prélever et de traiter les peaux et les cuirs des créatures qu'il abat, pour créer des vêtements, des armures légères ou des parties d'équipements ou d'outils.

## B. CALCUL A LA CRÉATION

Lorsqu'il crée son PJ, le joueur dispose d'une somme de **300 points** de compétence, qu'il répartit dans les différentes compétences de base, dans la limite de **60 points maximum par compétence**. Il n'est bien sûr pas nécessaire de mettre des points dans chaque compétence.

## C. ÉVOLUTION : APPRENTISSAGE ET PERFECTIONNEMENT

### C.1. JET D'APPRENTISSAGE (ENSEIGNEMENTS & CARTES SAVOIR)

Un personnage peut étudier un savoir qu'il ne maîtrise pas encore, au sein d'**Objets de savoir** (parchemins, livres, etc) ou auprès d'un **autre personnage** plus instruit que lui et en mesure de l'enseigner (doté d'un score de 70 et plus dans la compétence concernée).

Dans les deux cas, cet apprentissage passe par un test de compétence double :

<h2 style="color: green;">JET D'APPRENTISSAGE</h2>	
<h3 style="color: green;">1. JET DE COMPRÉHENSION DU LANGAGE</h3>	
Le personnage effectue d'abord un jet dans la langue utilisée (langage de rédaction de l'objet de Savoir, ou langue parlée par l'enseignant).	
<p>Si ce test de compétence de langage échoue, l'apprentissage échoue également et le personnage doit attendre que le MJ l'autorise à nouveau à faire un jet d'Apprentissage.</p>	<p>Si ce test de compétence de langage réussit, alors le personnage comprend ce qui lui est enseigné, et peut effectuer un jet de Perfectionnement.</p>
⊗	↓
<h3 style="color: green;">2. JET DE PERFECTIONNEMENT</h3>	
Le personnage lance <b>1D4</b> pour chaque compétence ciblée. Les points sont ajoutés à celle-ci selon les modalités suivantes :	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>01</b> : + 1 point</li> <li>- <b>02-03</b> : + 3 points</li> <li>- <b>04</b> : + 6 points</li> </ul>	

## C.2. JET DE PERFECTIONNEMENT (EXPÉRIENCE)

Si un joueur a beaucoup utilisé une ou plusieurs compétences pendant la partie, ou de façon particulièrement virtuose, le MJ peut lui proposer d'effectuer un **jet de perfectionnement seul**, sanctionnant l'expérience acquise par la pratique.

Il lance **1D4** pour chaque compétence ciblée. Les points sont ajoutés à celle-ci selon les modalités suivantes :

- **01** : + 1 point
- **02-03** : + 3 points
- **04** : + 6 points

Il est essentiel de ne pas surévaluer les compétences des personnages à la création, ce qui mènerait rapidement à une perte d'immersion rédhibitoire. De fait, aucune compétence ne peut dépasser **60/100** lors de la création du personnage.

Au delà de 70, la maîtrise d'une compétence est excellente. A 80, elle commence à devenir exceptionnelle. Au dessus de 90, on atteint l'extraordinaire.

Pour garder une distance critique sur l'évaluation des compétences, le MJ pourra se référer à la gradation suivante :

1-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
IGNORANT	CONSCIENT	CURIEUX	INFORMÉ	ACTIF	INITIÉ	CONFIRMÉ	INGÉNIEUR	SAVANT	GÉNIE
<b>NÉOPHYTE</b>		<b>ASPIRANT</b>			<b>ÉTUDIANT</b>		<b>MAÎTRE</b>		
<b>APPRENTISSAGE</b>					<b>MAÎTRISE</b>				

## 2.4.3. COMPÉTENCES SPÉCIALES

Les compétences spéciales sont **par principe** évaluées par un score sur 100, comme les compétences de base. On parle de compétences spéciales **directes**.

**Par exception**, certaines peuvent également être conçues différemment, par un bonus affectant une ou plusieurs autres compétences. Ce sont les compétences spéciales **dérivées**.

### A. COMPÉTENCES SPÉCIALES DIRECTES (EN POURCENTAGE)

Le joueur bénéficie à la création de son personnage de **100 points** attribuables à une seule ou plusieurs compétences spéciales, qu'il définit en lien avec le MJ, selon le profil qu'il souhaite conférer à son personnage, dans la limite de **60 points** par compétence. Ces 100 points sont facultatifs.

Les compétences spéciales sont a priori **infinies**, tant sur le fond que dans la manière dont elles seront utilisées en jeu : savoir parler une langue non commune ; savoir lire dans les

pensées, ou prédire l'avenir en lisant dans les entrailles des volailles ; être un as pour savoir d'où vient le vent, ou pour dessiner des portraits...

Elles peuvent en particulier permettre d'affiner le profil d'un personnage dans un domaine (combat rapproché ou à distance, magie, commerce, diplomatie, espionnage, etc).

Certaines compétences spéciales sont malgré tout très répandues :

- La **compétence spéciale Potions**, qui permet de réaliser des potions magiques à l'aide des **Fiches de recette de Potions** ;
- La **compétence spéciale** que constitue tout **sort**, une fois appris par le personnage.

## B. LES COMPÉTENCES SPÉCIALES DÉRIVÉES (BONUS)

Certains personnages peuvent développer des compétences spéciales qui ne seront mises en œuvre que **par rapport à une autre compétence** (dite *principale*).

Ce type de compétence permet de récompenser des expériences et des apprentissages particuliers du personnage.

Concrètement, ces compétences se matérialisent par un **BONUS**, c'est-à-dire un nombre de points en plus, qui s'ajouteront systématiquement au score obtenu pour une compétence de base ou une compétence spéciale principale :

Les compétences spéciales dérivées ne peuvent bénéficier **qu'au personnage lui-même**.

Toute compétence spéciale dérivée cible expressément la compétence principale qu'elle affecte. Elle le fait de façon **permanente** et est **intégrée aux calculs** de la feuille de personnage.

COMPÉTENCE PRINCIPALE	COMPÉTENCE DÉRIVÉE	RÉSULTAT
ATTAQUE-AU-CàC EN FORCE : <b>68/100</b>	BRETTEUR (+ 10 en ATT. AU CÀC)	68+10 = 78 ATT. CC EN FORCE : <b>78/100</b>
CUISINE : <b>38/100</b>	BÉNÉDICTION DU MAÎTRE-QUEUE (+5 en CUISINE)	38+5 = 43 CUISINE : <b>43/100</b>
ART DU FEU : <b>69/100</b>	GÉNIE PYROMANE (+8 en ART DU FEU)	69+8 = 77 ART DU FEU : <b>77/100</b>
SANG-FROID : <b>21/100</b>	SÉRÉNITÉ DIVINE (+20 en SANG-FROID)	21+20 = 41 SANG-FROID : <b>41/100</b>



## 2.5. L'ARGENT & LA MONNAIE

Le système d'argent et d'échange monétaire est l'occasion pour les joueurs de manier des règles de base du calcul.













Les **décimales** sont figurées par les petites pièces de fer. Il s'agit de ce nous appellerions nos centimes, dans le monde réel. Le **cuivre** correspond quand à lui aux unités, l'**argent** aux dizaines et l'**or** aux centaines.











MONNAIE			
Fer (Décimales)	12	0,12	
Cuivre (Unités)	4		
		Argent (Dizaines)	3   30
		Or (Centaines)	1   100
	TOTAL		134,12






















Ces valeurs servent de référence, par **convention**, et pour conserver toute la fluidité du jeu. Selon les univers, voire les scénarios, les devises seront adaptées au contexte.

<b>PJ</b>	<b>NOM</b>		<b>FAMILLE &amp; RELATIONS</b>		<b>IMAGE</b>
	<b>PEUPLE</b>				
		années			
		kgs			
	<b>TAILLE :</b>				
<b>PROVINCE D'ORIGINE</b>					

<b>FORCE (PV MAX)</b>		<b>RESISTANCE</b>	
<b>AGILITE</b>		<b>RAPIDITE</b>	
<b>CHANCE</b>		<b>INITIATIVE</b>	

**POINTS DE VIE :**            

**POINTS D'ARMURE :**                     

<b>ATTQUES</b>		<b>MAINS NUES</b>		<b>SCORE TOTAL (+ ARME)</b>		
		<b>DEGATS</b>	<b>SCORE</b>	<b>ATT.</b>	<b>SCORE TOTAL (+ ARME)</b>	
CORPS-A-CORPS	ATTAQUE EN FORCE		/100		/100	
	ATTAQUE FURTIVE		/100		/100	
	ATTAQUE A DISTANCE				/100	
<b>DEFENSES</b>		<b>MAINS NUES</b>		<b>DEF.</b>	<b>SCORE TOTAL (+ ARME/BOUCLIER)</b>	
FEINTE / ESQUIVE (SANS ARME)			/100			
PARE (AVEC ARME)					/100	
ENCAISSEMENT (AVEC BOUCLIER)					/100	
<b>TRANSPORT</b>						
CAPACITE D'ENCOMBREMENT						kgs (max.)

<b>MONNAIE</b>					
Fer (Décimales)			Argent (Dizaines)		
Cuivre (Unités)			Or (Centaines)		
<b>TOTAL</b>					

<b>COMPETENCES</b>			
<i>(Toutes les compétences sont évaluées sur 100)</i>			
- COMPETENCES DE BASE -			
LIRE/ÉCRIRE LANGUE COMMUNE		PARLER LANGUE COMMUNE	
ACROBATIE		ART DU FEU	
BRICOLAGE		CHASSE	
COUTURE		CROCHETAGE	
CUEILLETTE		CUISINE	
DANSE		DÉTECTION	
DISSIMULATION		DRESSAGE	
FORGE		NAGE	
PÊCHE		PREMIERS SOINS	
SANG-FROID		TANNAGE	
- COMPETENCES SPECIALES -			





































# INVENTAIRE

INVENTAIRE							
ARMES & BOUCLIERS	EMPLACEMENT		NOM	COMBAT		POIDS	
				ATT.	DEF.		
	ARME / BOUCLIER MAIN DROITE :						
	ARME / BOUCLIER MAIN GAUCHE :						
ARME DE JET :							
ARMURES	EMPLACEMENT		NOM	COMBAT		POIDS	
				BONUS +PA			
	SORT DE PROTECTION ACTIF :				PA		
	TETE				PA		
	HAUT DU CORPS	BUSTE	POITRINE		PA		
			DOS		PA		
			EPAULE DROITE		PA		
	BRAS DROIT	BICEPS DROIT		PA			
		AVANT-BRAS DROIT		PA			
		MAIN DROITE		PA			
		BRAS GAUCHE	EPAULE GAUCHE		PA		
			BICEPS GAUCHE		PA		
			AVANT-BRAS GAUCHE		PA		
	TAILLE	MAIN GAUCHE			PA		
		CEINTURE			PA		
		ENTREJAMBES			PA		
	BAS DU CORPS	JAMBE DROITE	CUISSE DROITE		PA		
			GENOU DROIT		PA		
			TIBIA DROIT		PA		
			PIED DROIT		PA		
		JAMBE GAUCHE	CUISSE GAUCHE		PA		
			GENOU GAUCHE		PA		
			TIBIA GAUCHE		PA		
			PIED GAUCHE		PA		
				TOTALUX ARMES & ARMURE			
	EQUIPEMENT DIVERS	EMPLACEMENT		NOM			POIDS
			TOTAL POIDS EQUIPEMENT				
			TOTAL POIDS ARMURE + EQUIPEMENT				

PNJ	<b>BARBATRUK</b>		<b>FAMILLES &amp; RELATIONS</b>		1
	Homme	<b>Ursinain</b>			
	92 années	28 Kgs			
	Taille :	<b>PETITE</b>			
	La Vallée	Point-à-Pitre			
	Domicile : PAP-000152				
	Artisan				

<b>FORCE (PV MAX)</b>		<b>RESISTANCE</b>	
<b>AGILITE</b>		<b>RAPIDITE</b>	
<b>CHANCE</b>		<b>INITIATIVE</b>	

**POINTS DE VIE :**             

**POINTS D'ARMURE :**                     

ATTAQUES	MAINS NUES		SCORE TOTAL (+ ARME)	
	DEGATS	SCORE	ATT.	SCORE TOTAL (+ ARME)
CORPS-A-CORPS	ATTAQUE EN FORCE	/100		/100
	ATTAQUE FURTIVE			/100
	ATTAQUE A DISTANCE			/100
DEFENSES		MAINS NUES	DEF.	SCORE TOTAL (ARME/BOUCLIER)
FEINTE/ESQUIVE (SANS ARME)		/100		
PARE (AVEC ARME)				/100
ENCAISSEMENT (AVEC BOUCLIER)				/100
TRANSPORT				
CAPACITE D'ENCOMBREMENT				Kgs (max)

MONNAIE			
Fer (Décimales)		Argent (Dizaines)	
Cuivre (Unités)		Or (Centaines)	
<b>TOTAL</b>			

COMPETENCES			
(Toutes les compétences sont évaluées sur 100)			
- COMPETENCES DE BASE -			
LIRE/ECRIRE LANGUE COMMUNE		PARLER LANGUE COMMUNE	
ACROBATIE		ART DU FEU	
BRICOLAGE		CHASSE	
COUTURE		CROCHETAGE	
CUEILLETTE		CUISINE	
DANSE		DETECTION	
DISSIMULATION		DRESSAGE	
FORGE		NAGE	
PÊCHE		PREMIERS SOINS	
SANG-FROID		TANNAGE	
- COMPETENCES SPECIALES -			





## INVENTAIRE

ARMES & BOUCLIERS	EMPLACEMENT		NOM		COMBAT		POIDS	
					ATT.	DEF.		
			ARME / BOUCLIER MAIN DROITE :					
			ARME / BOUCLIER MAIN GAUCHE :					
		ARME DE JET :						
ARMURES	EMPLACEMENT		NOM		COMBAT		POIDS	
					BONUS +PA			
			SORT DE PROTECTION ACTIF			PA		
	HAUT DU CORPS	BUSTE	TETE			PA		
			POITRINE			PA		
			DOS			PA		
						PA		
		BRAS DROIT	EPAULE DROITE			PA		
			BICEPS DROIT			PA		
			AVANT-BRAS DROIT			PA		
			MAIN DROITE			PA		
						PA		
						PA		
		BRAS GAUCHE	EPAULE GAUCHE			PA		
			BICEPS GAUCHE			PA		
			AVANT-DROIT GAUCHE			PA		
			MAIN GAUCHE			PA		
	TAILLE	CEINTURE			PA			
		ENTREJAMBES			PA			
	BAS DU CORPS	JAMBE DROITE	CUISSÉ DROITE			PA		
			GENOU DROIT			PA		
			TIBIA DROIT			PA		
			PIED DROIT			PA		
		JAMBE GAUCHE	CUISSÉ GAUCHE			PA		
			GENOU GAUCHE			PA		
			TIBIA GAUCHE			PA		
			PIED GAUCHE			PA		
<b>TOTAUX ARMES &amp; ARMURES</b>								
EQUIPEMENTS DIVERS	EMPLACEMENT		NOM				POIDS	
<b>TOTAL POIDS EQUIPEMENT</b>								
<b>TOTAL POIDS ARMURE + EQUIPEMENT</b>								

CRÉATURE	DÉNOMINATION			
	ESPÈCE	RACE		
	DOMESTICABLE : <input type="checkbox"/>		MONTABLE : <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> CROCS	<input type="checkbox"/> FOURRURE	<input type="checkbox"/> ÉCAILLES	<input type="checkbox"/> GRIFFES
	années	kg	Taille :	
CODE REGISTRE :				

<b>FORCE (PV MAX)</b>		<b>RESISTANCE</b>	
<b>AGILITÉ</b>		<b>RAPIDITÉ</b>	
<b>CHANCE</b>		<b>INITIATIVE</b>	

**POINTS DE VIE :** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

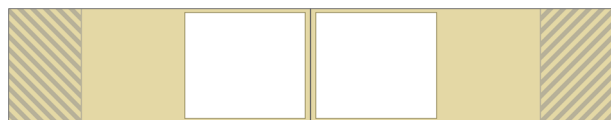
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

**POINTS D'ARMURE :** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

ATTAQUES		SCORE	+CROCS (max:10)	+GRIFFES (max:10)	SCORE TOTAL	
CORPS-A-CORPS (2xFOR)+RES+RAP	ATTAQUE EN FORCE					
	ATTAQUE FURTIVE					
ATTAQUE A DISTANCE (2xAGI)+(2xRAP)		SCORE	+ARME DE JET		SCORE TOTAL	
DÉFENSES		SCORE	+CROCS (max:10)	+GRIFFES (max:10)	SCORE TOTAL	
FEINTE/ESQUIVE (SANS CROC/GRIFFES)						
PARE (AVEC CROC/GRIFFES)						
ENCAISSEMENT (AVEC FOURRURE/ÉCAILLES)			+ÉCAILLES (max:15)	+FOURRURE (max:5)	SCORE TOTAL	
TRANSPORT						
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT						Kgs (max)

COMPÉTENCES			
<i>(Toutes les compétences sont évaluées sur 100)</i>			
- COMPÉTENCES DE BASE -			
ACROBATIE		CHASSE	
DÉTECTION		DISSIMULATION	
NAGE		SANG-FROID	
- COMPÉTENCES SPÉCIALES -			

INVENTAIRE				
CROCS, GRIFFES, ÉCAILLES & FOURRURES	EMPLACEMENT	NOM	COMBAT	
			ATT.	DEF.
	CROCS (max: 10/20) :			
	GRIFFES (max: 10/20) :			
	ARME DE JET :			
	ÉCAILLES (max: 15/20) :			
FOURRURE (max: 05/20) :				





## 3. LES COMBATS



Le combat a été conçu pour être le plus simple et le plus efficace possible, tout en restant intéressant à mettre en œuvre pendant le jeu.

L'articulation des différentes **phases de combat** (INITIATIVE, ATTAQUE et DÉFENSE) est le fil conducteur dont doit se servir le MJ pour guider ses joueurs. Une fois les habitudes prises, la mécanique doit pouvoir fonctionner de façon fluide et ludique.



Tous les scores d'**ATTAQUE** et de **DÉFENSE** sont évalués sur 100 (de 0 à 99), à l'instar des compétences. Il sont mis en œuvre par le jet d'**1D100** (soit **1D10** pour les dizaines, et un autre pour les unités).

Le résultat doit être **inférieur au score inscrit sur la fiche du personnage**, pour que l'ATTAQUE ou la DÉFENSE soit considérée comme **réussie**.

Comme pour les compétences, **le score obtenu donne une indication** au MJ sur le degré de réussite de l'attaque.



Par exemple, pour un score d'attaque de **84** :

- > Plus le résultat se rapproche du **score** en l'ATTAQUE ou en DÉFENSE, plus celle-ci est réussie : celui qui aurait un **83** ferait mouche et infligerait de sérieux dégâts à son adversaire.
- > Plus il se rapproche de **01**, plus cette réussite est approximative : le joueur qui obtiendra **02** touchera son adversaire mais sans lui faire grand mal, avec même de grandes chances de se blesser lui-même et de perdre des **PA/PV**
- > En **dessous de la moitié du score (ou moitié - 1 pour les scores impaires)** de la compétence, malgré une ATTAQUE ou une DÉFENSE réussie, le personnage subit en général un **effet négatif**, laissé à l'appréciation du MJ (blessure à soi ou à un autre personnage allié, effet collatéral non désiré, etc).

### > 00 = ÉCHEC CRITIQUE

Par ailleurs, comme pour les compétences, si le score est de **00** (100/100), on parle d'**ÉCHEC CRITIQUE** : le personnage échoue non seulement dans son attaque, mais perd son arme (**DÉSARMEMENT**) ou subit une pénalité d'**1PV/1PA** s'il n'est pas armé (**COMBAT A MAINS NUES**).

### > SCORE EXACT = RÉUSSITE CRITIQUE (DÉSARMEMENT & - 1PA/PV)



Inversement, un **score exactement égal** à celui inscrit sur la fiche de personnage correspond à une **RÉUSSITE CRITIQUE**, et permet au joueur de désarmer instantanément son adversaire (**DÉSARMEMENT**), ou de lui infliger une perte d'**1PV/1PA** s'il n'est pas armé (**COMBAT A MAINS NUES**).

GESTION DES COMBATS	
ATTAQUE RÉUSSIE	ATTAQUE RATÉE
Donne systématiquement lieu à une tentative de <b>DÉFENSE</b> de l'adversaire.	Donne systématiquement lieu à une tentative de <b>CONTRE-ATTAQUE</b> de l'adversaire.
DÉFENSE RÉUSSIE	DÉFENSE RATÉE
Donne systématiquement lieu à une tentative de <b>CONTRE-ATTAQUE</b> du personnage.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donne lieu à des <b>dégâts</b> (PA) ou des blessures (PV) ;</li> <li>- Empêche de se défendre contre toute attaque simultanée (<b>ATTAQUE INCIDENTE</b>).</li> </ul>

## 3.1. L'INITIATIVE

Le score que possède un personnage en INITIATIVE correspond au **nombre de tentatives (jets de dés)** qu'il peut effectuer pour tenter d'engager la première attaque.

Un personnage peut augmenter son score en initiative, comme n'importe quel autre capacité, via un test de fortification, en fin de partie ou à intervalle régulier. Le score maximal en **INITIATIVE** est de **+6**.



### 3.1.1. INITIATIVE EN DUEL



Lorsqu'un personnage souhaite engager un duel (combat au corps-à-corps), ou qu'un opposant l'y engage, chacun des protagonistes effectue un jet d'**INITIATIVE** (1D6).



Ce test détermine qui tentera de porter le premier coup (**ATTAQUE**) : le but est donc d'avoir le **score le plus élevé**, afin d'être **le premier à pouvoir frapper**.

En cas de **scores identiques**, et lorsque les deux adversaires ont épuisé leur nombre de tentatives possible, on annule les derniers jets et on procède à un nouveau test.


Par exemple, Toutim le contrebandier et Agruuf le Furieux se font face, chacun l'épée au clair et la rage au cœur.

Toutim a une INITIATIVE de 2, Agruuf de 1.


Toutim effectue un premier jet avec un dé de 6 faces, et obtient un 3. Agruuf fait de même, et obtient un 5. A ce moment, Agruuf a un résultat supérieur (5) à celui de Toutim (3). Il devrait donc pouvoir tenter une première attaque.



JET D'INITIATIVE N° 1



<


JET D'INITIATIVE N° 1



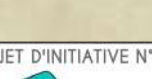
Cependant, Toutim, grâce à son INITIATIVE de 2, peut effectuer un nouveau jet, ce qu'il fait, et obtient cette fois-ci un 6. Son score d'INITIATIVE le fait passer devant Agruuf, et lui donne de fait la priorité sur l'attaque. Agruuf n'ayant que 1 en INITIATIVE, ne peut pas effectuer de nouveau jet.

JET D'INITIATIVE N° 1




<

JET D'INITIATIVE N° 1



>

JET D'INITIATIVE N° 2



C'est donc Toutim qui tentera de porter le premier coup.

Le fait d'avoir le score d'INITIATIVE le plus élevé ne permet que de **tenter** la première attaque. Si celle-ci échoue, l'opposant obtient automatiquement le droit de passer à son tour en ATTAQUE.

### 3.1.2. L'INITIATIVE EN MÊLEE

S'il ne s'agit pas d'un duel mais d'un combat avec **plusieurs** personnages ou créatures, la logique est la même, à ceci près que **chaque personnage doit viser un adversaire** ; étant entendu qu'il ne peut en viser qu'un **seul à la fois**.

Il est bien sûr possible que deux ou plusieurs autres belligérants s'en prennent en même temps à un seul autre personnage. Auquel cas les INITIATIVES seront calculées **en fonction du plus haut score obtenu** uniquement (pour une phase de combat).

En cas de **scores identiques** après épuisement des jets d'INITIATIVE, on procède à une nouvelle série de jets.



Toutim le contrebandier et Baskar le brigand viennent de tomber sur le cuir d'Agruuf le Furieux.

Tout comme Toutim, Baskar dispose d'une INITIATIVE de 2. Agruuf conserve son score de 1.

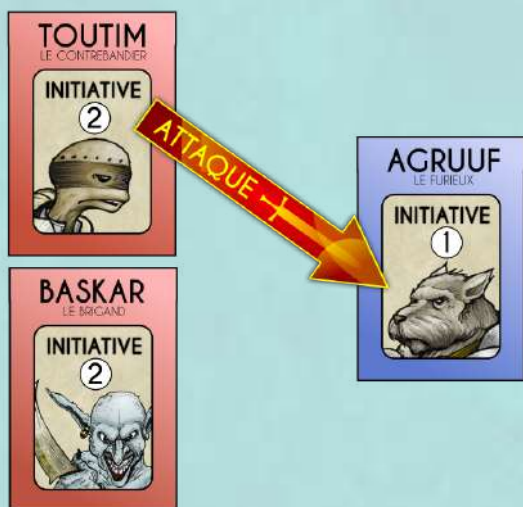


Toutim effectue un jet d'INITIATIVE et obtient un 5 ; Baskar fait de même et obtient un 3.

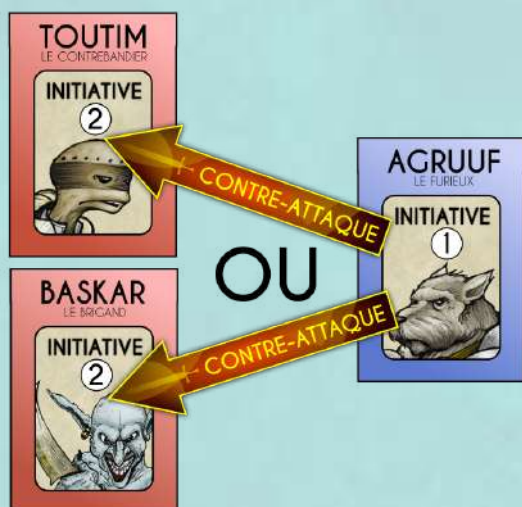
Agruuf lance à son tour le dé et obtient un 4.

Toutim a l'INITIATIVE la plus haute. Agruuf ne peut faire de nouveau jet, étant limité à un seul. Baskar étant allié avec Toutim, il n'a pas besoin de tenter de faire un meilleur score.

Seule l'INITIATIVE de Toutim sera prise en compte.

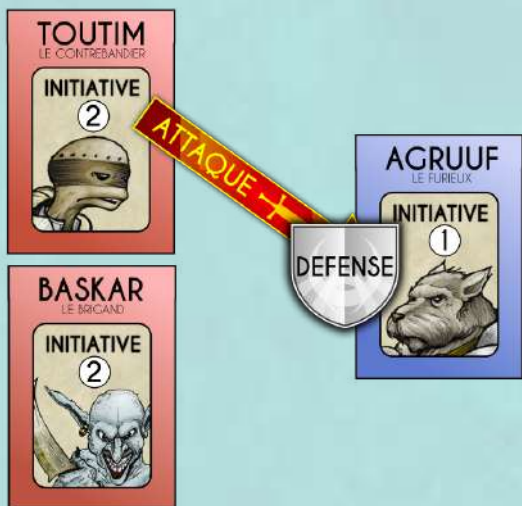


Toutim entame le combat en tentant une première ATTAQUE contre Agruuf.

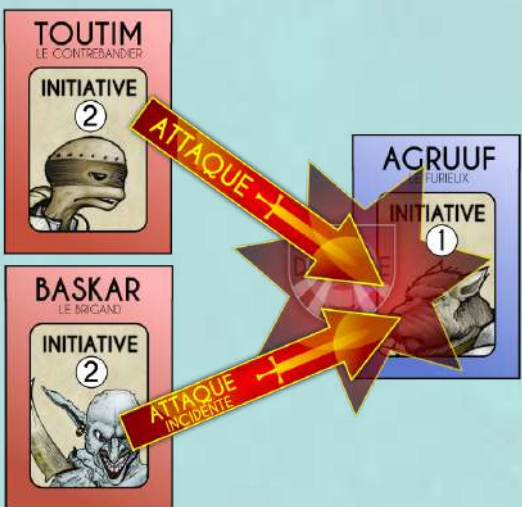


Si l'ATTAQUE de Toutim échoue, alors Agruuf peut à son tour tenter une CONTRE-ATTAQUE, soit contre Toutim, soit contre Baskar.

Dans ce cas, on ne tient plus compte des scores d'INITIATIVE de départ.



Si l'attaque de Toutim réussit, alors Agruuf doit tenter de réussir une DÉFENSE.



Si Agruuf rate cette DÉFENSE, il subit des dégâts (PA) ou des blessures (PV).

Baskar peut profiter de cet échec pour lancer lui-même une ATTAQUE INCIDENTE.

- Si elle rate, Agruuf ne subit pas de dégâts ni de blessures supplémentaires.

- Si elle réussit, Agruuf ne peut pas se défendre et encaisse automatiquement des dégâts (PA) ou des blessures (PV) supplémentaires.





## 3.2. L'ATTAQUE & LA CONTRE-ATTAQUE

Une fois qu'un personnage a obtenu l'**INITIATIVE** la plus haute et que son ou ses adversaires ne peuvent renchérir, il peut tenter de porter la première **ATTAQUE**.

Lorsqu'un personnage lance une première **ATTAQUE** mais échoue, son adversaire peut à son tour lancer une **ATTAQUE**. De même, si un personnage subit une **ATTAQUE** mais réussit un jet de **DÉFENSE**, il peut répondre en attaquant à son tour.

Dans les deux cas, on parle alors de **CONTRE-ATTAQUE**. Celle-ci est identique à n'importe quelle **ATTAQUE** standard. Elle est simplement lancée en réponse à une tentative d'**ATTAQUE** d'un autre personnage.

Comme nous l'avons vu précédemment, il lui est possible d'attaquer au **corps-à-corps**, soit frontalement (**ATTAQUE EN FORCE**), soit par surprise si les circonstances s'y prêtent<sup>1</sup> (**ATTAQUE FURTIVE**), ou encore d'attaquer **à distance**, pour peu qu'il dispose d'une arme qui le lui permette.

### 3.2.1. L'ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

Le combat au corps-à-corps s'oppose à celui à distance, et peut se décliner sous deux formes, **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS** ou de façon **ATTAQUE FURTIVE**.

Toutes deux sont entreprises par n'importe quel personnage au contact de sa cible, après avoir réussi un test d'**INITIATIVE**. L'**ATTAQUE FURTIVE** ne peut cependant être tentée **qu'une seule fois par combat**, quel que soit le nombre d'opposants.

<sup>1</sup> Une attaque furtive peut être contrée uniquement par un test de **DÉTECTION** de la cible.



## A. ATTAQUE A MAINS NUES & AVEC ARME

Quel que soit le type d'ATTAQUE lancé (EN FORCE ou FURTIVE), il faut en premier lieu déterminer si le personnage auteur est armé ou non.

### A.1. ATTAQUE A MAINS NUES

Le personnage peut attaquer à **MAINS NUES**, auquel cas la compétence ne prend pas en compte le score que fournirait une arme équipée ; les dégâts sont par ailleurs évalués de façon spécifique.

ATTAQUES	MAINS NUES	
	DEGATS	SCORE
CORPS-A-CORPS EN FORCE	1	➔ 55 /100
CORPS-A-CORPS FURTIVE	D4	➔ 67 /100

### A.2. ATTAQUE AVEC ARME

A l'inverse, s'il en a une à disposition, le personnage peut porter son attaque grâce à une **ARME**. Dans ce cas, le score de la compétence sera augmenté du **bonus ATT.** figurant sur la carte de jeu de l'arme en question.

ATTAQUES	MAINS NUES		AVEC ARME(S)	
	DEGATS	SCORE	ATT.	SCORE TOTAL (+ ARME)
CORPS-A-CORPS EN FORCE	1	55 /100 +	12	➔ 67 /100
CORPS-A-CORPS FURTIVE	D4	67 /100 +	12	➔ 79 /100

## B. ATTAQUE EN FORCE OU FURTIVE

### B.1. ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS EN FORCE

Cette attaque est frontale, et fait appel à la **puissance de frappe** du personnage. Elle correspond à un échange de coups entre deux ou plusieurs adversaires pleinement engagés. Elle peut être entreprise à **mains-nues** ou avec une **arme** de corps-à-corps.

Une **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS EN FORCE A MAINS NUES** se calcule selon la formule :

$$(2xFOR)+RES+RAP$$

Une **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS EN FORCE A MAIN ARMEE** se calcule selon la formule :

$$(2xFOR)+RES+RAP+[Bonus ATT. de l'arme]$$

## B.2. ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS FURTIVE (UNIQUE)

Cette attaque procède par **surprise, feinte** ou **ruse**, et met en œuvre la rapidité, l'agilité et la roublardise du personnage. Elle ne peut être utilisée qu'**une seule fois** au cours d'un combat, qu'il s'agisse d'un duel (un seul adversaire) ou d'une mêlée (plusieurs adversaires).

Une fois cette attaque utilisée, tout le monde se méfiera et l'on considérera qu'il n'est plus possible d'abuser qui que ce soit. Le personnage attaquant ne pourra donc plus utiliser que l'**ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS EN FORCE**.

Une **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS FURTIVE A MAINS NUES** se calcule selon la formule :

$$\text{FOR} + (2 \times \text{AGI}) + \text{RAP}$$

Une **ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS FURTIVE A MAIN ARMÉE** se calcule selon la formule :

$$\text{FOR} + (2 \times \text{AGI}) + \text{RAP} + [\text{Bonus ATT. de l'arme}]$$

## C. DÉSARMEMENT

Tout personnage engagé dans un combat au corps-à-corps peut tenter de désarmer son adversaire. Cette action demande une grande **dextérité** et fait appel à une part de **chance**.

En pratique, le joueur qui y fait appel mène en réalité une **ATTAQUE (EN FORCE ou FURTIVE)**, dans les mêmes conditions que pour une attaque lambda ; il **précise simplement au MJ qu'il entend essayer de désarmer son adversaire**.

A la différence d'une attaque normale, néanmoins, le désarmement ne peut être effectif qu'à la seule condition d'obtenir une **RÉUSSITE CRITIQUE** sur le score d'ATTAQUE, soit **exactement le même nombre** que celui de la compétence d'attaque utilisée.

Une tentative de désarmement manquée ne permet pas de relancer une attaque normale. Le joueur qui l'effectue perd donc l'**INITIATIVE** et repasse automatiquement en **DÉFENSE**.

### 3.2.2. ATTAQUE À DISTANCE

#### A. CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE

Les attaques à distance ne peuvent pas être menées à mains nues : elles nécessitent une arme de jet. Comme leur nom l'indique, les armes de jet sont inutilisables au corps-à-corps.

## A.1. ÉQUIPEMENT : ARMES DE JET, MUNITIONS & SORTS

Les **armes de jets** regroupent les **armes blanches** (l'arc, l'arbalète, la lance ou le javelot, la fronde, le lance-pierre...) et les **armes à feu** (mousquets, tromblon, pistolets, fusils...), qui nécessitent de la *poudre noire*.

Sur un champ de bataille, d'autres équipements tels le trébuchet, la catapulte ou les canons peuvent être employés, mais leur maniement est plus rare et ne peut être entrepris par une seule personne.

Le combat à distance avec des armes de jet fonctionne par recours à une arme adéquate, et des **munitions** compatibles (impossible de tirer à l'arc sans flèche).

Les magiciens peuvent également effectuer des attaques à distance, en utilisant un **sort**. Le sort obéit cependant à des règles propres, détaillées plus loin dans cet ouvrage<sup>1</sup>.

## A.2. ÉLÉMENTS DE CONTEXTE (MAPPE-ARÈNE)

Dans tous les cas, il faut que le contexte s'y prête, à savoir une **distance minimale** entre le tireur et la cible.

Cette distance peut être estimée par le MJ **hors d'une MAPPE-ARÈNE**, en fonction des besoins du scénario, ou pour des attaques d'une portée exceptionnellement longue.

Au sein d'une **MAPPE-ARÈNE**<sup>2</sup>, le combat à distance :

- doit tenir compte de la **portée** de l'arme, indiquée sur la carte ARME utilisée (exprimée en mètres dans le jeu, à mesurer avec une règle sur la mappe, en se référant à son échelle).
- n'est plus possible lorsque le personnage se trouve au contact (moins d'un mètre en échelle réelle) d'un adversaire (le **CORPS-À-CORPS** est dans ce cas automatique).

Si ces critères précédents sont satisfaits, le PJ peut effectuer une **ATTAQUE À DISTANCE**, en effectuant un jet de **1D100**. Cette attaque peut être **FURTIVE** ou **DÉCLARÉE**.

Dans tous les cas, une **ATTAQUE À DISTANCE** se calcule selon la formule :

$$(2xAGI)+(2xRAP)+[\text{Bonus ATT. de l'arme/du sort}]$$

<sup>1</sup> Voir p.64 : 6.5.2. LES CARTES MAGIE - SORTS

<sup>2</sup> Voir p.47 : 3.5. GESTION DES COMBATS : LA MAPPE-ARÈNE

## B. ATTAQUE À DISTANCE FURTIVE OU DÉCLARÉE

### B.1. ATTAQUE À DISTANCE FURTIVE

- **SCORE DE 00(100)/1D100** : le personnage essuie un **ÉCHEC CRITIQUE**, et il ne parvient pas à propulser son projectile (il ne perd cependant ni **PA** ni **PV**). Le MJ peut lui imposer un test de **DISSIMULATION** pour déterminer si cet échec lui vaut d'être repéré ou non.

- **SCORE INFÉRIEUR A LA COMPÉTENCE ATTAQUE À DISTANCE** : le personnage parvient à réaliser son attaque. La cible effectue un jet de **CHANCE**, sur **1D20**.

> Si elle le **rate**, elle est touchée par le projectile et doit évaluer les dégâts ou les blessures selon les modalités prévues sur la carte de jeu de l'arme employée.

> Si elle **réussit**, en revanche, elle détecte qu'elle est la cible d'une attaque à distance et peut tenter de se défendre, comme pour n'importe quelle attaque au corps-à-corps (feinte/esquive, pare ou encaissement).

- **SCORE ÉGAL À LA COMPÉTENCE ATTAQUE À DISTANCE** : le personnage réalise une **RÉUSSITE CRITIQUE**, et tue (ou met hors d'état de nuire, si le scénario l'exige) sa cible. Cette dernière ne peut pas tenter de **DÉFENSE**.

### B.2. ATTAQUE À DISTANCE DÉCLARÉE

- **SCORE DE 00(100)/1D100** : le personnage essuie un **ÉCHEC CRITIQUE**, et il ne parvient pas à propulser son projectile (il ne perd cependant ni **PA** ni **PV**). Le MJ peut lui imposer un test de **DISSIMULATION** pour déterminer si cet échec lui vaut d'être repéré ou non.

- **SCORE INFÉRIEUR A LA COMPÉTENCE ATTAQUE À DISTANCE** : le personnage parvient à réaliser son attaque. La cible effectue un jet de **DÉFENSE**.

> Si elle le **rate**, elle est touchée par le projectile et doit évaluer les dégâts ou les blessures selon les modalités prévues sur la carte de jeu de l'arme employée.

> Si elle **réussit**, elle n'est pas atteinte par la cible.

- **SCORE ÉGAL A LA COMPÉTENCE ATTAQUE À DISTANCE** : le personnage réalise une **RÉUSSITE CRITIQUE**, et tue (ou met hors d'état de nuire, si le scénario l'exige) sa cible. Cette dernière ne peut pas tenter de **DÉFENSE**.

## 3.3. LA DÉFENSE

Lorsqu'il subit une **ATTAQUE**, le personnage peut se défendre de trois façons : soit en évitant le coup (**FEINTE/ESQUIVE**), soit en le contrant avec son arme (**PARE**), ou encore en l'encaissant avec son armure et son bouclier (**ENCAISSEMENT**).

### 3.3.1. FEINTE/ESQUIVE

La feinte et l'esquive consistent à **éviter d'être touché** par le coup porté. Cette compétence nécessite de l'agilité et de la rapidité, et ne sera donc pas très profitable pour des personnages lourds et très armés. Elle **ne fait pas appel à l'armement**, et peut donc être utile en cas de **DÉSARMEMENT**.

Une **DÉFENSE PAR FEINTE/ESQUIVE** se calcule selon la formule :

$$\text{RAP} + (2 \times \text{AGI}) + \text{CHA}$$

### 3.3.2. PARE

La pare n'est possible qu'**avec une arme** (non pas un *bouclier* ni une *armure*), et met en œuvre le bonus de défense (**DEF**) inscrit sur la carte de jeu de l'arme en question.

Une **DÉFENSE PAR PARE** se calcule selon la formule :

$$(2 \times \text{FOR}) + \text{RES} + \text{AGI} + [\text{Bonus DEF. de l'arme équipée}]$$

### 3.3.3. ENCAISSEMENT

L'encaissement correspond à la situation où le personnage ne cherche ni à éviter ni à dévier le coup porté, mais **à en supporter la charge avec une protection** telle qu'un **bouclier**, matériel ou magique.

Dans cette hypothèse, on ajoutera le bonus (**DEF**) indiqué sur la carte de jeu du bouclier ou du sort utilisé au score de **DÉFENSE** du personnage pour déterminer s'il parvient à supporter la charge adverse ou non.

Une **DÉFENSE PAR ENCAISSEMENT** se calcule selon la formule :

$$(2 \times \text{FOR}) + (2 \times \text{RES}) + [\text{Bonus DEF. du bouclier équipé}]$$

## 3.4. BLESSURES, DÉGÂTS & USURE MATÉRIELLE

### 3.4.1. ÉVALUATION DES DÉGÂTS & BLESSURES AU COURS D'UN COMBAT

Lorsqu'un personnage ciblé par une **ATTAQUE** rate sa **DÉFENSE**, il subit des dégâts (perte de **PA**) s'il est protégé par une armure, ou des blessures (perte de **PV**) s'il n'en a pas.



Dégâts et blessures sont évalués en points (PA/PV) en moins, de deux façons :

- Soit **l'attaque est portée à mains nues**, auquel cas les points en moins sont déterminés par le jet d'un dé précisé sur la feuille du personnage qui les inflige (par exemple, 1D4).

- Soit **l'attaque est portée avec une arme**, et les points en moins sont évalués en fonction des indications inscrites sur la carte de jeu de l'arme. Le joueur dont le personnage est touché lance **1D6**.

- > **1-2** : dégâts / blessures **légers** ;
- > **3-4** : dégâts / blessures **moyens** ;
- > **5-6** : dégâts / blessures **lourds**.

La carte précise pour chaque arme le nombre de dés à lancer ensuite pour déterminer exactement le nombre de PA/PV à retirer.

### 3.4.2. ÉVALUATION DE L'USURE MATÉRIELLE : LE JET D'USURE (ARMES & ARMURES)

Chaque joueur doit régulièrement calculer l'usure du matériel équipé (celui qu'il utilise), à l'aide d'**1D6** pour chaque pièce.

Cette évaluation de l'usure doit être faite **au moins une fois par partie** (à la fin, ou au début pour les parties en **campagne**<sup>1</sup>). Elle peut également se justifier après une bataille ou une série de combats particulièrement éprouvants (par ex. dans un **donjon**<sup>2</sup>).

Les points obtenus sont retranchés des **POINTS D'ÉTAT (PE)** des **armes, armures, boucliers et objets** utilisés pendant la partie, selon les modalités suivantes :

1	2	3	4	5	6
- 1 PE	- 4 PE	- 6 PE	- 8 PE	- 10 PE	- 12 PE

L'état de chaque matériel est indiqué sur la **carte de jeu** correspondante, par un score sur 99, dans la petite case blanche figurant dans le coin supérieur droit, au dessus de l'image d'illustration.

Un outil (arme, armure, objet) **parfaitement neuf** aura un score de PE de **99/100**.

Lorsque ce score arrive à **10/100**, l'outil est considéré comme **cassé mais réparable** ; il ne peut plus être utilisé ; une armure ne protège plus (et passe automatiquement à 0 PA).

A **5/100**, il n'est **plus réparable** (elle peut cependant être fondue dans une forge pour en

1 Une **campagne** est une suite de plusieurs scénarios reliés entre eux au sein d'une seule histoire.

2 Un **donjon** désigne tout espace clos (caverne, souterrains, bâtiments, etc) dans lequel les PJ circulent d'un point A à un point B pour remplir un objectif, en affrontant une succession d'ennemis et en déjouant divers pièges. Ils finissent en général par y découvrir un trésor, ou toute autre forme de récompense, en vainquant l'ennemi en chef, ou maître des lieux.

recupérer le minerais, dans une quantité laissée à la discrétion du MJ selon la taille et le poids de l'objet).

### 3.4.3. RÉPARATION & ENTRETIEN (E&R)

Tous les éléments dotés de **PE** (armes, armures et objets) peuvent en récupérer en étant entretenus ou réparés. Ces deux opérations impliquent que le personnage s'en charge lui-même (s'il a l'équipement adéquat et réussit un test dans la compétence concernée), ou que quelqu'un d'autre de compétent s'en charge pour lui.

Chaque carte précise la compétence à mobiliser pour l'entretien ou la réparation (E&R). Il est possible de s'arranger avec d'autres compétences moins adaptées (par ex., BRICOLAGE), mais le résultat ne sera bien sûr pas aussi efficace. Le MJ veillera sur ce point à la cohérence du jeu.

Une armure garantit le même nombre de **PA** tant qu'elle est fonctionnelle, autrement dit jusqu'à ce qu'elle soit considérée comme cassée ( $\leq 10$  PE).

## 3.5. GESTION DES COMBATS : LA MAPPE-ARÈNE

### 3.5.1. DESCRIPTION

Si le scénario met en œuvre des escarmouches<sup>1</sup> ou de petites batailles, il devient rapidement difficile pour le MJ de gérer correctement le combat. Pour faciliter cette gestion, le MJ peut choisir d'utiliser une **MAPPE-ARÈNE**.

#### Exemple d'échelle de MAPPES-ARENES :

<b>Echelle</b> <b>1m=1cm</b>	-1cm-	-2cm-	-3cm-	-4cm-	-5cm-	-6cm-	-7cm-	-8cm-	-9cm-	-10cm-	-11cm-	-12cm-
	1m	2m	3m	4m	5m	6m	7m	8m	9m	10m	11m	12m

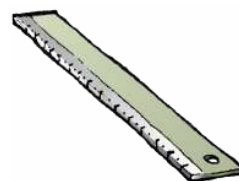
Schéma très détaillé, zone réduite

<b>Echelle</b> <b>10m=2cm</b>	-2CM-	-4CM-	-6CM-	-8CM-	-10CM-	-12CM-
	10 mètres	20 mètres	30 mètres	40 mètres	50 mètres	60 mètres

Echelle de zone moyenne

Il s'agit d'une **mappe d'espace réduit** (place, clairière, champ de bataille, village, etc) permettant de :

- **visualiser** rapidement et facilement le **positionnement** de plusieurs personnages dans l'espace représenté ;



<sup>1</sup> Une **escarmouche** est un affrontement entre plusieurs personnages, de petite ampleur.

- **calculer** facilement la distance (par ex., 1m = 1cm ou 10m=2cm), et la portée des attaques à distance.

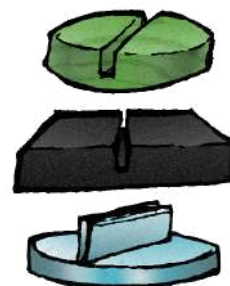
Il est également conseillé au MJ de s'équiper d'une **règle** (double ou triple décimètre), qui facilitera grandement le calcul des distances (notamment la portée des armes de jet et des sorts pour les ATTAQUES A DISTANCE) lors des affrontements.

### 3.5.2. FIGURINES & PIONS

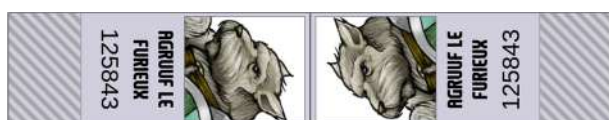
La **MAPPE-ARÈNE** doit être utilisée avec des repères représentant les différents protagonistes d'un combat, d'une escarmouche ou d'une bataille. Ces éléments sont appelés **figurines**.

Pour ce faire, s'il est possible d'utiliser des jetons de différentes formes et matières (bouchons, pièces de bois ou de plastique, etc), le MJ pourra favoriser l'immersion de ses joueurs en utilisant des figurines spécifiques.

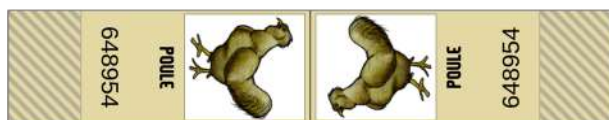
Sur chaque feuille de personnage (PJ, PNJ & Créatures) se trouve ainsi une languette rectangulaire à découper et à replier sur elle-même. Le MJ et ses joueurs auront enfin la possibilité de l'utiliser telle quelle (en repliant vers l'extérieur les parties servant de pied<sup>1</sup>) ou de l'insérer dans un socle<sup>2</sup>.



Exemple de figurine de PJ



Exemple de figurine de PNJ



Exemple de figurine de Créature

1 Dans ce cas, prévoir un papier épais de type Bristol.

2 Des socles peuvent être achetés en boutique spécialisée, sur internet, ou encore fabriqués en bois, en plastique ou en pâte durcie (pâte à cuire, pâte à sel, etc). Ils doivent en tout état de cause comporter une fente centrale dans laquelle insérer la figurine de papier.

## 4. VOYAGES, TRANSPORTS

Le MJ doit prendre en compte un certain nombre d'éléments pour estimer la vitesse de déplacement des personnages. Il lui revient d'ajuster ses évaluations selon le degré de réalisme qu'il souhaite donner à ses parties, où selon les besoins de son scénario.

Le **principe général** est que la distance n'impacte pas directement le jeu (évaluation « à la louche »). Le Chronoste veillera à tenir compte du passage du temps lors des voyages, grâce au **FIL CALENDRAIRE**. Une ellipse très longue dans les aventures d'un groupe peut être marquée par un jet d'**Usure**, même en cours de partie.

De fait, des contraintes de déplacement (terrain difficile, personnage handicapé) ne s'appliqueront en jeu que **par exception**, et seront alors précisées par le scénario.

### 4.1. DÉPLACEMENTS

#### 4.1.1. A PIEDS

Dans les univers médiévaux-fantastiques, la plupart des personnages se déplacent à pieds. Le MJ sera seul juge, dans cette hypothèse, de la vitesse moyenne du personnage ou du groupe. Il devra garder à l'esprit qu'un personnage dans le coma, ou très diminué, devra être pris en charge par les autres et ralentira de fait conséquemment tout le monde.

#### 4.1.2. LES MONTURES

Il est cependant possible, notamment pour de longs trajets, d'utiliser une monture. Celle-ci étant coûteuse à l'achat et à l'entretien, elle est réservée aux personnages relativement fortunés.

Si les PJ souhaitent en acquérir, ils devront trouver des **créatures domestiquées susceptible de les porter**<sup>1</sup>. Des PNJ éleveurs en proposent à la vente dans la plupart des villes et villages, mais les PJ auront également la possibilité de **domestiquer une créature montable** en effectuant un **jet de Dressage**.



Une fois utilisée, une monture n'en reste pas moins un être vivant. Si l'on suppose que les PJ la nourrissent et l'abreuvent, elle peut être attaquée par des ennemis, comme n'importe quel personnage, et être blessée, voire tuée.

Le PJ qui domestique une créature doit conserver sa fiche de créature avec le reste de ses documents et s'en servir, en parallèle de celle de son personnage.

<sup>1</sup> La **Fiche de Créature** précise si la créature est montable ou non.

## 4.1.3. LES VÉHICULES

De nombreux commerçants font transiter leurs marchandises grâce à des charrettes, carrioles et autres véhicules tractés par des animaux. D'autres proposent directement de transporter des clients dans des véhicules aménagés à cet effet.

En termes de jeu, si un personnage est amené à acquérir ou à posséder un véhicule de ce type, ce dernier se présentera sous la forme d'une **carte OBJET (VÉHICULE)**, laquelle précisera le **nombre de créature(s) nécessaire(s) en attelage** et le **potentiel de charge** (passagers ou chargement).

Si un groupe l'emprunte, le MJ devra s'assurer que le potentiel de charge du véhicule est bien supérieur ou égal à la somme de l'encombrement des PJ et de leur équipement.

## 4.2. ENCOMBREMENT & CHARGE

L'**encombrement** concerne les personnages, y compris les montures (**CRÉATURES**).  
La **charge**, les objets mobiles (notamment les véhicules).

### 4.2.1. ENCOMBREMENT

$$\text{ENCOMB} = [\text{FOR} \times 2] + [\text{RES} \times 3]$$



L'encombrement concerne les **personnages** : PJ, PNJ & Créatures (y compris les montures).

Il s'agit de ce qu'ils peuvent porter, **sur eux** (vêtements, armures, armes) et dans leurs **bagages** (sacs, baluchons, poches).

Chaque fiche de personnage comporte un potentiel d'encombrement déterminé à la création du personnage par une formule prenant en compte sa force et sa résistance :  $(\text{FOR} \times 2) + (\text{RES} \times 3)$ .

Ce score évoluera donc proportionnellement à la FORCE et à la RÉSISTANCE du personnage, et il faudra la mettre à jour après tout jet de fortification réussi.

### 4.2.2. CHARGE

$$\text{CHARGE} \geq \text{SOMME DES ENCOMBREMENTS}$$



La charge concerne les **objets**, notamment les **véhicules**.

La charge d'un véhicule doit nécessairement être supérieure ou égale à la somme des encombrements des personnages qui y prennent place. Sans cela, l'objet n'est pas fonctionnel (le véhicule est trop chargé et ne peut avancer).



## 5. NOURRITURE, REPOS & SOINS

### 5.1. CUISINE & POTIONS



#### 5.1.1. RÉCUPÉRATION DES POINTS DE VIE

La nourriture permet de récupérer des **PV** perdus lors de combats. A cet égard, si une miche de pain peut garantir des sucres lents, elle ne comblera pas aussi bien les besoins de l'organisme d'un personnage qu'un copieux banquet au coin du feu.

Il est également possible de consommer des potions magiques pour récupérer des points de vie, ou obtenir divers effets provisoires sur les capacités et/ou les compétences de son personnage.

#### 5.1.2. PLATS, BOISSONS & POTIONS

Dans les deux cas, si les PJ auront tout loisir de se procurer le fruit du savoir-faire de PNJs, il leur sera également possible d'en fabriquer eux-mêmes.

### A. LES FICHES RECETTES

Les fiches **Recettes de Cuisine** et **Recettes de potions** comportent dans leur en-tête un bonus de points de vie (**PV**) qui indique aux joueurs et au MJ le nombre de **PV** susceptible d'être récupéré en consommant le repas ou la potion décrit(e).

Ce bonus doit être matérialisé par le jet du dé inscrit (ex : **1D4**, **1D6** ou **1D10**). Le résultat obtenu est le nombre de **PV** récupéré.

<p><b>RECETTE DE POTION</b></p> <p>SÉRUM DE VÉRITÉ </p> <p>AB23C34E3</p> <p><b>EFFETS</b></p> <p>La cible ne peut pas mentir à la première question lui est posée. 5 min.</p> <p><b>INGRÉDIENTS</b></p> <p>Poivre de rose 3 Lait d'âne 2 Sel de loup 1 perle Eau 30 cl</p> <p><b>INSTRUMENTS &amp; OUTILS</b></p> <p>MARMIITE TUBE À ESSAI BCL PILON</p>	<p><b>RECETTE DE POTION</b></p> <p>PHILTRE D'AMOUR </p> <p>AB23C4D5E</p> <p><b>EFFETS</b></p> <p>La cible tombe amoureux de la première personne qu'elle voit. 1h.</p> <p><b>INGRÉDIENTS</b></p> <p>Essence de rose 10 gr Cranit pour en boire 5 gr Rôle de campane 1 perle Eau 30 cl Sautagne 20 cl</p> <p><b>INSTRUMENTS &amp; OUTILS</b></p> <p>MARMIITE TUBE À ESSAI BCL PILON</p>	<p><b>RECETTE DE CUISINE</b></p> <p>POULET À L'AIL </p> <p>Care: PV + 1 PV M2N2O3P4Q5 Rats : 4 Conservation : 2 jours</p> <p><b>INGRÉDIENTS</b></p> <p>POULET 1 GOURDES D'AIL 6 BEURRE 50 gr</p> <p><b>INSTRUMENTS &amp; OUTILS</b></p> <p>MARMIITE COUTEAU DE CUISINE</p> <p><b>EFFETS SECONDAIRES ÉVENTUELS</b></p>	<p><b>RECETTE DE CUISINE</b></p> <p>BOULETTE DE RAT </p> <p>Care: PV + 1 PV M2N2O3P4Q5 Rats : 1 Conservation : 1 jour</p> <p><b>INGRÉDIENTS</b></p> <p>RAAT 1 POIVRE 5 gr FARINE 100 gr</p> <p><b>INSTRUMENTS &amp; OUTILS</b></p> <p>HACHOIR MARTEAU</p> <p><b>EFFETS SECONDAIRES ÉVENTUELS</b></p> <p>Escalier 1000H</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## B. MATÉRIEL & ÉQUIPEMENT

A noter que la réalisation des recettes de cuisine nécessite certains équipements minimaux (représentés par des **cartes Objets**), indiqués sur la **Fiche de recette**. Sans eux, la recette ne peut pas être réalisée. Le matériel doit être à la disposition du PJ dans le jeu, même s'il n'en est pas propriétaire.

Le personnage doit également être en possession d'un contenant (fiolle, gourde, pot, etc, également représentés des **cartes Objets**).

## C. COMPÉTENCES CUISINE & POTIONS

Un personnage pourra se spécialiser en **Cuisine** ou en **Potions**, et réussir plus efficacement une recette.

La réalisation de celle-ci passe par un **jet de compétence Cuisine** (compétence de base) ou **Potions** (Compétence spéciale) : si le résultat est inférieur ou égal au score de la compétence, la recette est réussie et le joueur reçoit une **carte Objet** correspondant au plat préparé.

Dans le cas contraire, la recette échoue, et le repas n'est pas consommable.

En cas d'**ÉCHEC CRITIQUE** (00/100), le personnage casse une pièce de son matériel et ne peut plus l'utiliser.



## D. STOCKAGE & CONSERVATION

Une fois préparés, les plats ou les potions sont soit consommés directement, soit stockés dans des récipients fermés. Ils sont alors matérialisés en jeu par une ou plusieurs **Cartes Objets (Plat & Boisson)** ou **Cartes Magie (potions)**.

Lorsque la nourriture ou la potion a été consommée, la **Carte** est restituée au MJ.

## 5.2. SORTS DE SOIN MAGIQUE

Les sorts de soin constituent des **sorts défensifs**. Ils permettent de contrer les effets d'une attaque en donnant des **PV** supplémentaires à la cible.

Les sorts de soin doivent être **appris** par le personnage qui souhaite les utiliser, soit d'un autre personnage, soit en étudiant un **Objet de savoir**.

Une fois qu'ils sont appris, ils sont matérialisés en jeu par une **CARTE MAGIE : SORT**, que le PJ garde en sa possession. Si le PJ l'utilise beaucoup, il aura intérêt à l'ajouter à ses **compétences spéciales**.

## 5.3. REPOS & SOMMEIL

Le repos et le sommeil permettent également aux personnages de récupérer des points de vie (**PV**).

Leur calcul est beaucoup plus subjectif que pour la nourriture ou les potions. Il est nécessaire là de faire appel au bon sens du MJ. Une nuit sur le sol froid d'une forêt éloignée, sans feu de camp ni couverture, sera nécessairement bien moins réparatrice (si elle ne cause pas, à l'inverse, une perte de santé...) qu'une semaine en pension complète dans un riche palais impérial.

Le MJ aura donc le choix de proposer, selon le contexte, des jets de dés de somme variable (**D4, D6, D10**) pour déterminer le nombre de **PV** qu'un personnage sera en mesure de récupérer.

Il lui est également possible de n'en accorder que de façon très limitée (**1PV, 2PV**) s'il juge que le personnage n'est pas en mesure d'en récupérer plus.





# RECETTE DE CUISINE



TITRE

Gains PV : + 0 PV

CODE

Parts : 00

Conservation : DURÉE

## INGREDIENTS

NOMS QUANTITÉS

## INSTRUMENTS & OUTILS

## EFFETS SECONDAIRES EVENTUELS

# RECETTE DE POTION



TITRE

CODE

## EFFETS

DURÉE

## INGREDIENTS

INGRÉDIENTS QUANTITÉS

## INSTRUMENTS & OUTILS



## 6. LES CARTES DE JEU

Les cartes de jeu servent à **matérialiser** pour les joueurs un certain nombre **d'éléments clés** du jeu de rôle. Elles seront d'autant plus faciles à utiliser qu'on les aura organisées par un système de classeur et de fiches plastiques, tel que décrit au début du manuel de règles<sup>1</sup>.

Il n'est pas toujours nécessaire de posséder plusieurs cartes d'un même Objet ; on ajustera dans ce cas simplement la **quantité** dans la case prévue à cet effet sur une seule et même carte.

Il est en revanche utile de prévoir autant de cartes du même objet qu'il y a de joueurs autour de la table, afin que chacun puisse avoir son exemplaire. Cette remarque sera d'autant plus vraie pour les **objets courants**. Inversement, certains objets sont totalement **uniques** : c'est alors précisé par une mention spécifique à la place de la case quantité.

### 6.1. LES CARTES ARMES



Les **Cartes d'Armes** regroupent tout ce qui peut être utilisé pour combattre :

- au corps-à-corps (épées, haches, couteaux, sabre, etc), mais aussi boucliers, écus, etc.
- à distance (arc, arbalète, armes à poudre noire, etc).

A noter que certaines armes peuvent être utilisées dans les deux contextes (une lance ou des couteaux par exemple).

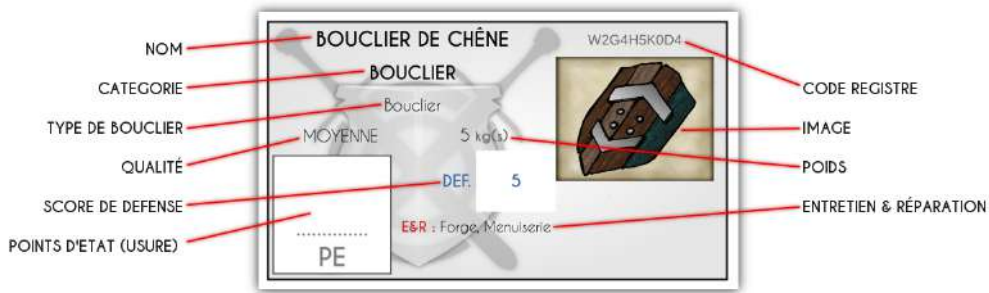


Exemple d'arme de corps-à-corps

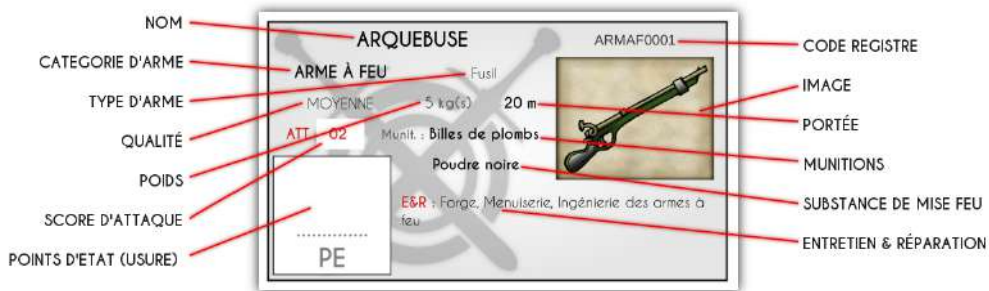


Exemple d'arme de jet

<sup>1</sup> Voir 1. LE MATÉRIEL DE JEU



Exemple de bouclier

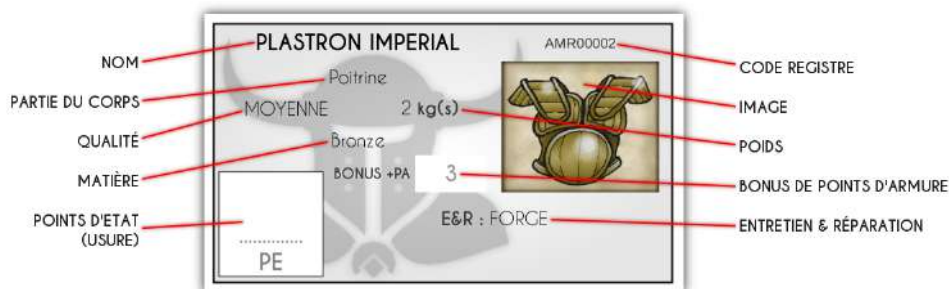


Exemple d'armes à feu

## 6.2. LES CARTES ARMURES

Les **Cartes d'Armures** sont destinées à définir l'ensemble des armures en tant que telles, quelle que soit leur matière (métal, cuir...).

Les vêtements standards qui n'offrent aucune protection contre un coup sont quant à eux des **Objets**, dans la mesure où ils n'offrent aucun point d'armure au joueur.



## 6.3. LES CARTES OBJETS

Vaste catégorie que celle des **Objets**, destinée à contenir l'ensemble des **éléments non vivants** que les personnages peuvent **utiliser ou posséder**.



On y trouve les huit catégories suivantes : Vêtements, Ingrédients, Plats & Boissons, Munitions, Outils & Instruments, Titres de propriété, Contenants et Véhicules.

Les Objets pouvant être transportés (contenus dans une poche ou un sac) ont un **poids**.

Chaque personnage dispose d'un score d'encombrement, qui ne doit jamais être dépassé par la somme des poids des objets qu'il transporte. Il est important de vérifier ces éléments régulièrement (début ou fin de partie, par exemple), et de se débarrasser de certains éléments le cas échéant.



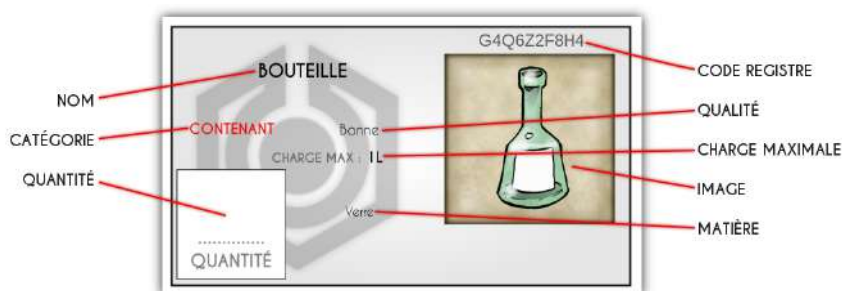
D'autres Objets ne sont pas transportables. C'est notamment le cas des **immeubles** (maison, domaine, propriété) ou **d'objets lourds** (navire, véhicule, etc). Tous ces éléments n'ont donc pas de poids indiqué, dès lors qu'il est évident qu'ils ne pourront pas être portés par quelqu'un.

A l'inverse, les **possessions vivantes** comme les montures, les animaux domestiques ou les familiers, ne sont pas des Objets, et des personnages représentés par des fiches de **Créatures**<sup>1</sup>.

La nourriture transformée (plats, boissons) et les potions, réalisées à partir d'une fiche de **Cuisine** sont également représentés par une carte Objet : Plat & Boisson.

Une mention y indique le nombre de **PV** susceptible d'être récupéré en le consommant. Si le produit est partagé entre plusieurs personnages, le gain est divisé entre eux en parts égales.

Une autre mention précise la **durée de conservation** du plat<sup>2</sup>. S'il est consommé au-delà, le MJ inflige des pertes de **PV** avec **1D6** aux personnages imprudents.



Exemple de Carte Objet : Contenant



Exemple de Carte Objet : Ingrédient & Consommable

<sup>1</sup> Voir 2.1.3. LA CRÉATURE

<sup>2</sup> Les potions ne se périment pas.

**NOM** → BILLE DE PLOMB

**CATÉGORIE** → MUNITIONS

**ARME DE DESTINATION** → Arme de destination : Arme à feu

**QUANTITÉ** → QUANTITÉ

**QUALITÉ** → BONNE

**IMAGE** → [Image of a bullet]

**CODE REGISTRE** → L2M5B4N8X7

**SUBSTANCE DE MISE À FEU (Nature + Quantité)** → Nécessite : 100 gr. Poudre noire

Exemple de Carte Objet : Munition

**NOM** → PINCE

**CATÉGORIE** → OUTILS & INSTRUMENTS

**MATIÈRE** → Acier

**POINTS D'ETAT (USURE)** → PE

**POIDS** → 0,8 kg(s)

**ENTRETIEN & RÉPARATION** → E&R : Forge

**IMAGE** → [Image of pliers]

**CODE REGISTRE** → MM1GQ4JHD7U

Exemple de Carte Objet : Outil & Instrument

**NOM** → POULET A L'AIL

**CATÉGORIE** → PLATS & BOISSONS

**DATE DE CONFECTION** → Confectionné(e) le

**DURÉE DE CONSERVATION** → Conservation : 2 jours

**BONUS DE POINTS DE VIE (par part pour un personnage)** → +1 PV

**IMAGE** → [Image of a bowl of chicken]

**CODE REGISTRE** → M1N2O3P4Q5

**PARTS CONSOMMABLES (1 part = 1 personnage)** → PARTS

Exemple de Carte Objet : Plat & Boisson

**NOM** → CHAUMIERE

**CATÉGORIE** → TITRE DE PROPRIÉTÉ

**TYPE DE PROPRIÉTÉ (Bâtiment, Domaine, Terrain)** → Bâtiment

**SURFACE** → SURFACE : 40m²

**LOCALISATION (Continent, Région, Ville, Village, Hameau / Zone)** → LOCALISATION : Royaume Bleu La Vallée Pontebourg

**IMAGE** → [Image of a chaumière]

**CODE REGISTRE** → RBLAP1684

Exemple de Carte Objet : Titre de propriété

**NOM** → CHAR RAPIDE

**CATÉGORIE** → VEHICULE

**ATTELAGE NÉCESSAIRE (Nombre de montures)** → Attelage nécessaire : 1

**POINTS D'ETAT (USURE)** → PE

**CHARGE MAXIMALE (Poids transportable)** → Charge max. : 100

**ENTRETIEN & RÉPARATION** → E&R : Menuiserie

**IMAGE** → [Image of a cart]

**CODE REGISTRE** → L4M5B0N8G7

Exemple de Carte Objet : Véhicule



Exemple de Carte Objet : Vêtements

## 6.4. LES CARTES SAVOIR

Les **Cartes Savoir** symbolisent des éléments matériels qui permettent d'influer sur les **compétences de base ou spéciales** des personnages.

Il s'agira la plupart du temps de livres et de parchemins. Certains objets de **Savoir** peuvent également être des murs gravés, des tablettes de bois, etc, selon la trame des scénarios.



Exemple de Carte Savoir : Grimoire



Exemple de Carte Savoir : Parchemin

Un personnage qui souhaite étudier un objet de **Savoir** doit y avoir accès dans le jeu, qu'il lui appartienne ou non. S'il le souhaite, il peut s'en servir et effectuer **un jet d'Apprentissage**<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Voir p. 25 : JET D'APPRENTISSAGE

## 6.5. LES CARTES MAGIE

Les **cartes Magie** concernent deux types d'éléments : les potions et les sorts.

### 6.5.1. LES CARTES MAGIES - POTIONS



Concernant les potions, il est important de distinguer la préparation (**RECETTE DE POTION**) du produit fini (**CARTE MAGIE : POTIONS**).

Les potions comme produits finis peuvent se trouver toutes faites, en les ramassant ou en les achetant, par exemple. Dans ce cas, le personnage les possède et peut bien sûr les utiliser, qu'il en connaisse ou non les effets.



Toutes les potions sont identifiées dans le répertoire des potions par un code. Les **Cartes Magie : Potions** non identifiées possèdent toutes un **code**, qui permet au MJ de retrouver seul la nature de la potion et ses effets.

Si un joueur décide de la consommer ou de la faire consommer à un autre personnage, le MJ pourra ainsi lui indiquer les effets ressentis, et leur durée.

### 6.5.2. LES CARTES MAGIE - SORTS

Les sorts constituent une forme **immatérielle** de magie. Ils ne peuvent pas être ramassés ou achetés ; ils ne peuvent qu'être appris, soit grâce à des **Objets de savoir** (parchemins, livres), soit auprès d'un personnage savant (mage, magicien, druide, etc).

Dans tous les cas, ils sont matérialisés dans le jeu par une **CARTE MAGIE : SORT**. Le MJ et les joueurs doivent également se souvenir qu'un sort est une **compétence spéciale**, évaluée sur 100 (**00-99**). Pour être lancé, le sort fait donc l'objet d'un **test de compétence** ; son effet n'est appliqué que si ce test est réussi. En revanche, le coût en **PM** est versé que le sort réussisse ou non.

Les sorts fonctionnent de façon similaire à des **armes d'attaque à distance** :

- Aucun sort ne peut être utilisé si le personnage lanceur est déjà **engagé au corps-à-corps**.

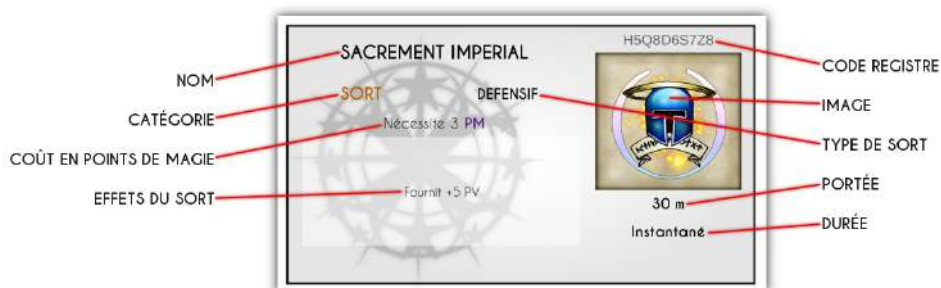


- Il peut en revanche être lancé à distance sur un personnage engagé au corps-à-corps **avec un tiers** (pour l'attaquer ou pour le protéger).

Les sorts sont de trois types : **offensifs**, **défensifs** ou **passifs**.

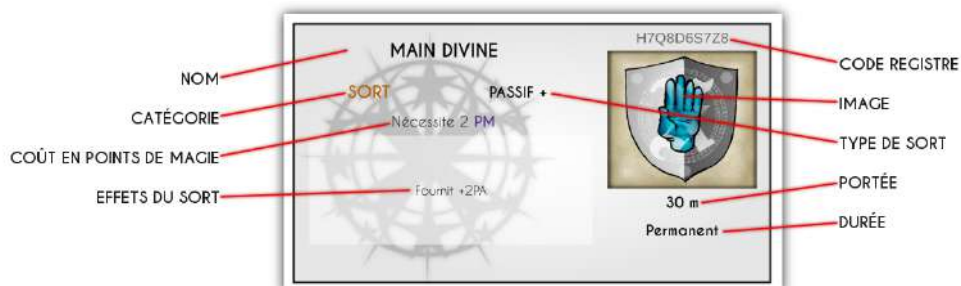


Un sort **offensif** permet de viser un personnage **ennemi** dans le but de lui infliger une perte de **PV** ou de **PA**.

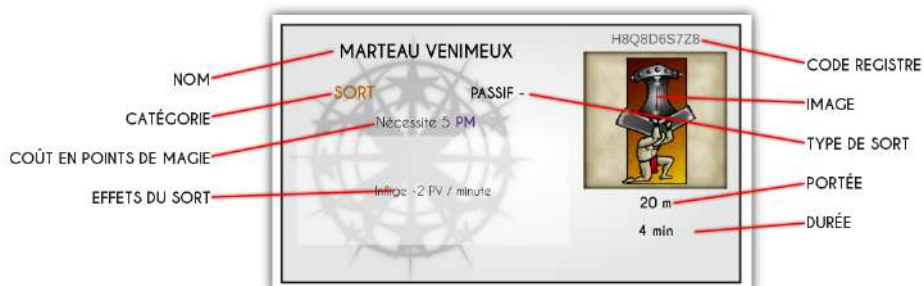


Un sort **défensif** permet de contrer une attaque ou les effets d'une attaque (par exemple en fournissant des **PV** à un personnage blessé, dans le cas des **sorts de soins**<sup>1</sup>), en visant un personnage **allié**.

Un sort **passif** peut être :



- **bénéfique**, en protégeant la cible, de façon temporaire (durée inscrite sur la carte de sort), à la façon d'une Armure, à travers une bonification des **PA**.



<sup>1</sup> Voir 5.2. SORTS DE SOIN MAGIQUE

- **maléfique**, en réduisant à l'inverse la protection d'un personnage, via un malus des **PA** dont il est équipé.

Dans tous les cas, **l'effet et la durée du sort** sont précisés sur la **CARTE MAGIE** qui le matérialise dans le jeu.

Les sorts utilisent l'énergie vitale d'un personnage. Pour les utiliser, ce dernier va donc engager ses **Points de magie (PM)**, lesquels sont directement reliés à ses points de vie, de l'ordre de **4PM** pour **1PV**.

Une **CARTE MAGIE : SORT** comporte donc une indication du nombre de **PM** nécessaire, et que le personnage devra dépenser pour lancer le sort. Un sort coûtant **8PM** à lancer obligera donc le magicien qui l'utilise à sacrifier **2PV**.

Les personnages utilisant la force magique devront donc veiller tout particulièrement à se reposer et à se nourrir régulièrement, pour recouvrer leur santé, et leur énergie magique.



# Licence publique Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Pas d'Œuvre dérivée 4.0 International

Lorsque Vous exercez les Droits accordés par la licence (définis ci-dessous), Vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence publique Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Pas d'Œuvre dérivée 4.0 International (la « Licence publique »). Dans la mesure où la présente Licence publique peut être interprétée comme un contrat, Vous bénéficiez des Droits accordés par la licence en contrepartie de Votre acceptation des présents termes et conditions, et le Donneur de licence Vous accorde ces droits en contrepartie des avantages que lui procure le fait de mettre à disposition l'Œuvre sous licence en vertu des présents termes et conditions.

## Article 1 - Définitions.

a. **Œuvre dérivée** signifie œuvre protégée par les Droit d'auteur et droits connexes, dérivée ou adaptée de l'Œuvre sous licence et dans laquelle l'Œuvre sous licence est traduite, retouchée, arrangée, transformée, ou modifiée de telle façon que l'autorisation du Donneur de licence est nécessaire, conformément aux dispositions des Droit d'auteur et droits connexes. Dans le cas de la présente Licence publique, lorsque l'Œuvre sous licence est une œuvre musicale, une représentation publique ou un enregistrement sonore, la synchronisation de l'Œuvre sous licence avec une image animée sera considérée comme une Œuvre dérivée aux fins de la présente Licence publique.

b. **Droit d'auteur et droits connexes** signifie droit d'auteur et/ou droits connexes incluant, notamment, la représentation, la radio et télédiffusion, l'enregistrement sonore et le Droit sui generis des producteurs de bases de données, quelle que soit la classification ou qualification juridique de ces droits. Dans le cadre de la présente Licence publique, les droits visés à l'Article [2\(b\)\(1\)-\(2\)](#) ne relèvent ni du Droit d'auteur ni de droits connexes.

c. **Mesures techniques efficaces** signifie mesures techniques qui, en l'absence d'autorisation expresse, ne peuvent être contournées dans le cadre de lois conformes aux dispositions de l'Article 11 du Traité de l'OMPI sur le droit d'auteur adopté le 20 Décembre 1996 et/ou d'accords internationaux de même objet.

d. **Exceptions et limitations** signifie utilisation loyale et équitable (*fair use* et *fair dealing*) et/ou toute autre exception ou limitation applicable à Votre utilisation de l'Œuvre sous licence.

e. **Œuvre sous licence** signifie œuvre littéraire ou artistique, base de données ou toute autre œuvre pour laquelle le Donneur de licence a recours à la présente Licence publique.

f. **Droits accordés par la licence** signifie droits qui Vous sont accordés selon les termes et conditions d'utilisation définis par la présente Licence publique, limités aux Droit d'auteur et droits connexes applicables à Votre utilisation de l'Œuvre sous licence et que le Donneur de licence a le droit d'accorder.

g. **Donneur de licence** signifie un individu ou une entité octroyant la présente Licence publique et les droits accordés par elle.

h. **Utilisation non commerciale** signifie que l'utilisation n'a pas principalement pour but ou pour objectif d'obtenir un avantage commercial ou une compensation financière. L'échange de l'Œuvre sous licence avec d'autres œuvres soumises aux Droits d'auteur et droits connexes par voie de partage de fichiers numériques ou autres moyens analogues constitue une Utilisation non commerciale à condition qu'il n'y ait aucun avantage commercial ni aucune compensation financière en relation avec la transaction.

i. **Partager** signifie mettre une œuvre à la disposition du public par tout moyen ou procédé qui requiert l'autorisation découlant des Droits accordés par la licence, tels que les droits de reproduction, de représentation au public, de distribution, de diffusion, de communication ou d'importation, y compris de manière à ce que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement.

j. **Droit sui generis des producteurs de bases de données** signifie droits distincts du droit d'auteur résultant de la Directive 96/9/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mars 1996 sur la protection juridique des bases de données, ainsi que tout autre droit de nature équivalente dans le monde.

k. **Vous** (preneur de licence) se rapporte à tout individu ou entité exerçant les Droits accordés par la licence. **Votre** et **Vos** renvoient également au preneur de licence.

## **Article 2 - Champ d'application de la présente Licence publique.**

### **a. Octroi de la licence.**

1. Sous réserve du respect des termes et conditions d'utilisation de la présente Licence publique, le Donneur de licence Vous autorise à exercer pour le monde entier, à titre gratuit, non sous-licenciable, non exclusif, irrévocable, les Droits accordés par la licence afin de :

A. reproduire et Partager l'Œuvre sous licence, en tout ou partie, seulement pour une Utilisation non commerciale ; et

B. produire et reproduire, mais pas de Partager, l'Œuvre dérivée seulement pour une Utilisation non commerciale.

2. Exceptions et limitations. Afin de lever toute ambiguïté, lorsque les Exceptions et limitations s'appliquent à Votre utilisation, la présente Licence publique ne s'applique pas et Vous n'avez pas à Vous conformer à ses termes et conditions.

3. Durée. La durée de la présente Licence publique est définie à l'Article 6(a).

4. Supports et formats : modifications techniques autorisées. Le Donneur de licence Vous autorise à exercer les Droits accordés par la licence sur tous les supports et formats connus ou encore inconnus à ce jour, et à apporter toutes les modifications techniques que ceux-ci requièrent. Le Donneur de licence renonce et/ou accepte de ne pas exercer ses droits qui pourraient être susceptibles de Vous empêcher d'apporter les modifications techniques nécessaires pour exercer les Droits accordés par la licence, y compris celles nécessaires au contournement des Mesures techniques efficaces. Dans le cadre de la présente Licence publique, le fait de ne procéder qu'à de simples modifications techniques autorisées selon les termes du présent Article 2(a)(4) n'est jamais de nature à créer une Œuvre dérivée.

5. Utilisateurs en aval.

A.Offre du Donneur de licence – Œuvre sous licence. Chaque utilisateur de l'Œuvre sous licence reçoit automatiquement une offre de la part du Donneur de licence lui permettant d'exercer les Droits accordés par la licence selon les termes et conditions de la présente Licence publique.

B.Pas de restrictions en aval pour les utilisateurs suivants. Vous ne pouvez proposer ou imposer des termes et conditions supplémentaires ou différents, ou appliquer quelque Mesure technique efficace que ce soit à l'Œuvre sous licence si ceux(elles)-ci sont de nature à restreindre l'exercice des Droits accordés par la licence aux utilisateurs de l'Œuvre sous licence.

6.Non approbation. Aucun élément de la présente Licence publique ne peut être interprété comme laissant supposer que le preneur de licence ou que l'utilisation qu'il fait de l'Œuvre sous licence est lié à, parrainé, approuvé, ou doté d'un statut officiel par le Donneur de licence ou par toute autre personne à qui revient l'attribution de l'Œuvre sous licence, comme indiqué à l'Article 3(a)(1)(A)(i).

#### b.**Autres droits**.

1.Les droits moraux, tel que le droit à l'intégrité de l'œuvre, ne sont pas accordés par la présente Licence publique, ni le droit à l'image, ni le droit au respect de la vie privée, ni aucun autre droit de la personnalité ou apparenté ; cependant, dans la mesure du possible, le Donneur de licence renonce et/ou accepte de ne pas faire valoir les droits qu'il détient de manière à Vous permettre d'exercer les Droits accordés par la licence.

2.Le droit des brevets et le droit des marques ne sont pas concernés par la présente Licence publique.

3.Dans la mesure du possible, le Donneur de licence renonce au droit de collecter des redevances auprès de Vous pour l'exercice des Droits accordés par la licence, directement ou indirectement dans le cadre d'un régime de gestion collective facultative ou obligatoire assorti de possibilités de renonciation quel que soit le type d'accord ou de licence. Dans tous les autres cas, le Donneur de licence se réserve expressément le droit de collecter de telles redevances, y compris en dehors des cas d'Utilisation non commerciale de l'Œuvre sous licence.

### **Article 3 – Conditions d'utilisation de la présente Licence publique.**

L'exercice des Droits accordés par la licence est expressément soumis aux conditions suivantes.

#### a.**Attribution**.

1.Si Vous partagez l'Œuvre sous licence, Vous devez :

A.conserver les informations suivantes lorsqu'elles sont fournies par le Donneur de licence avec l'Œuvre sous licence :

i.identification du(des) auteur(s) de l'Œuvre sous licence et de toute personne à qui revient l'attribution de l'Œuvre sous licence, dans la mesure du possible, conformément à la demande du Donneur de licence (y compris sous la forme d'un pseudonyme s'il est indiqué) ;

ii.l'indication de l'existence d'un droit d'auteur ;

iii.une notice faisant référence à la présente Licence publique ;

iv.une notice faisant référence aux limitations de garantie et exclusions de responsabilité ;

v.un URI ou un hyperlien vers l'Œuvre sous licence dans la mesure du possible ;

B. Indiquer si Vous avez modifié l'Œuvre sous licence et conserver un suivi des modifications précédentes ; et

C. Indiquer si l'Œuvre sous licence est mise à disposition en vertu de la présente Licence publique en incluant le texte, l'URI ou l'hyperlien correspondant à la présente Licence publique. Afin de lever toute ambiguïté, la présente Licence publique ne Vous autorise pas à partager une Œuvre dérivée.

2. Vous pouvez satisfaire aux conditions de l'Article 3(a)(1) dans toute la mesure du possible, en fonction des supports, moyens et contextes dans lesquels Vous Partagez l'Œuvre sous licence. Par exemple, Vous pouvez satisfaire aux conditions susmentionnées en fournissant l'URI ou l'hyperlien vers la ressource incluant les informations requises.

3. Bien que requises aux termes de l'Article 3(a)(1)(A), certaines informations devront être retirées, dans la mesure du possible, si le Donneur de licence en fait la demande.

#### **Article 4 – Le Droit sui generis des producteurs de bases de données.**

Lorsque les Droits accordés par la licence incluent le Droit sui generis des producteurs de bases de données applicable à Votre utilisation de l'Œuvre sous licence :

a. afin de lever toute ambiguïté, l'Article 2(a)(1) Vous accorde le droit d'extraire, réutiliser, reproduire et Partager la totalité ou une partie substantielle du contenu de la base de données uniquement pour une Utilisation non commerciale et à condition que Vous ne partagiez pas d'Œuvre dérivée ;

b. si Vous incluez la totalité ou une partie substantielle du contenu de la base de données dans une base de données pour laquelle Vous détenez un Droit sui generis de producteur de bases de données, la base de données sur laquelle Vous détenez un tel droit (mais pas ses contenus individuels) sera alors considérée comme une Œuvre dérivée ; et

c. Vous devez respecter les conditions de l'Article 3(a) si Vous Partagez la totalité ou une partie substantielle du contenu des bases de données.

Afin de lever toute ambiguïté, le présent Article 4 complète mais ne remplace pas Vos obligations découlant des termes de la présente Licence publique lorsque les Droits accordés par la licence incluent d'autres Droit d'auteur et droits connexes.

#### **Article 5 – Limitations de garantie et exclusions de responsabilité.**

a. **Sauf indication contraire et dans la mesure du possible, le Donneur de licence met à disposition l'Œuvre sous licence telle quelle, et n'offre aucune garantie de quelque sorte que ce soit, notamment expresse, implicite, statutaire ou autre la concernant. Cela inclut, notamment, les garanties liées au titre, à la valeur marchande, à la compatibilité de certaines utilisations particulières, à l'absence de violation, à l'absence de vices cachés ou autres défauts, à l'exactitude, à la présence ou à l'absence d'erreurs connues ou non ou susceptibles d'être découvertes dans l'Œuvre sous licence. Lorsqu'une limitation de garantie n'est pas autorisée en tout ou partie, cette clause peut ne pas Vous être applicable.**

b. **Dans la mesure du possible, le Donneur de licence ne saurait voir sa responsabilité engagée vis-à-vis de Vous, quel qu'en soit le fondement juridique (y compris, notamment,**

**la négligence), pour tout préjudice direct, spécial, indirect, incident, conséquentiel, punitif, exemplaire, ou pour toutes pertes, coûts, dépenses ou tout dommage découlant de l'utilisation de la présente Licence publique ou de l'utilisation de l'Œuvre sous licence, même si le Donneur de licence avait connaissance de l'éventualité de telles pertes, coûts, dépenses ou dommages. Lorsqu'une exclusion de responsabilité n'est pas autorisée en tout ou partie, cette clause peut ne pas Vous être applicable.**

c. Les limitations de garantie et exclusions de responsabilité ci-dessus doivent être interprétées, dans la mesure du possible, comme des limitations et renonciations totales de toute responsabilité.

#### **Article 6 – Durée et fin.**

a. La présente Licence publique s'applique pendant toute la durée de validité des Droits accordés par la licence. Cependant, si Vous manquez à Vos obligations prévues par la présente Licence publique, Vos droits accordés par la présente Licence publique seront automatiquement révoqués.

b. Lorsque les Droits accordés par la licence ont été révoqués selon les termes de l'Article 6(a), ils seront rétablis :

1. automatiquement, à compter du jour où la violation aura cessé, à condition que Vous y remédiez dans les 30 jours suivant la date à laquelle Vous aurez eu connaissance de la violation ; ou

2. à condition que le Donneur de licence l'autorise expressément.

Afin de lever toute ambiguïté, le présent Article 6(b) n'affecte pas le droit du Donneur de licence de demander réparation dans les cas de violation de la présente Licence publique.

c. Afin de lever toute ambiguïté, le Donneur de licence peut également proposer l'Œuvre sous licence selon d'autres termes et conditions et peut cesser la mise à disposition de l'Œuvre sous licence à tout moment ; une telle cessation n'entraîne pas la fin de la présente Licence publique.

d. Les Articles 1, 5, 6, 7, et 8 continueront à s'appliquer même après la résiliation de la présente Licence publique.

#### **Article 7 – Autres termes et conditions.**

a. Sauf accord exprès, le Donneur de licence n'est lié par aucune modification des termes de Votre part.

b. Tous arrangements, ententes ou accords relatifs à l'Œuvre sous licence non mentionnés dans la présente Licence publique sont séparés et indépendants des termes et conditions de la présente Licence publique.

#### **Article 8 – Interprétation.**

a. Afin de lever toute ambiguïté, la présente Licence publique ne doit en aucun cas être interprétée comme ayant pour effet de réduire, limiter, restreindre ou imposer des conditions plus contraignantes que celles qui sont prévues par les dispositions légales applicables.

b. Dans la mesure du possible, si une clause de la présente Licence publique est déclarée inapplicable, elle sera automatiquement modifiée a minima afin de la rendre applicable. Dans le

cas où la clause ne peut être modifiée, elle sera écartée de la présente Licence publique sans préjudice de l'applicabilité des termes et conditions restants.

c. Aucun terme ni aucune condition de la présente Licence publique ne sera écarté(e) et aucune violation ne sera admise sans l'accord exprès du Donneur de licence.

d. Aucun terme ni aucune condition de la présente Licence publique ne constitue ou ne peut être interprété(e) comme une limitation ou une renonciation à un quelconque privilège ou à une immunité s'appliquant au Donneur de licence ou à Vous, y compris lorsque celles-ci émanent d'une procédure légale, quel(le) qu'en soit le système juridique concerné ou l'autorité compétente.





Fantomurbo est un système de jeu de rôle (JDR) conçu pour des univers médiévaux, fantastiques et de fantaisie développés sur le site [www.fantomurbo.fr](http://www.fantomurbo.fr).

Il est destiné en premier lieu à l'initiation, en particulier des enfants et adolescents.

Plus d'informations sur [www.fantomurbo.fr](http://www.fantomurbo.fr)

