

Espèces

p. 9

ESPÈCE	STATURE					AVANTAGES
	<i>Très petite</i> 0,9–1,2 m 10–25 kg	<i>Petite</i> 1,2–1,5 m 25–45 kg	<i>Moyenne</i> 1,5–1,8 m 45–90 kg	<i>Grande</i> 1,8–2,1 m 90–150 kg	<i>Très grande</i> 2,1 m et + 150–250 kg	
Oiseau						Serres 1 Athlé. (Vol) –10
Canidé						Crocs 1 Pistage (Flair) –10
Chiroptère						Dents 1 Athlé. (Vol) –10
Félin						Griffes 1 Acrobaties –10
Humain						Poings 1 Doigts agiles –10
Lapin						Athlé. (Course) 1 Athlé. (idem) –10
Marsupial						Pieds 1 Athlé. (Saut) –10
Mustélidé						Dents 1 Athlé. (Nage) –10
Ongulé						Sabots 1 Athl. (Course) –10
Reptile						Queue 1 Embuscade –10
Rongeur						Dents 1 Embuscade –10
Singe						Dents 1 Acrobaties –10
Ursidé						Griffes 1 At. (Grimper) –10
	Force –6 Agilité +6	Force –3 Agilité +3	Pas de modificateur	Force +3 Agilité –3	Force +6 Agilité –6	1 = niveau 1 –10 = en Attaque

Caractéristiques

p. 14

Attaque	Défense	Description
Dextérité	Agilité	Apparence
Ego	Raison	Chance
Force	Constitution	Statut social

216 points à répartir (24 de moyenne), Minimum = 3, Maximum = 30 (36 pour Force et Agilité)

Statut social

p. 16

Score	Statut	Richesse (M)
3	Esclave	0
4–6	Mendiant, clochard, vagabond	1d4
7–12	Mancœuvre, fermier, apprenti, domestique	1d8
13–18	Petit propriétaire terrien, soldat, marin, domestique important	1d10
19–21	Artisan, commerçant, marchand (pauvre) ou Homme d'Église, docteur, avoué, magicien, scientifique	5d10
22–23	Idem, mais établi	10d10
24–25	Petit noble, officier militaire, marchand ou professionnel prospère	10d10 x 5
26–28	Petit noble riche, marchand ou professionnel très riche	10d10 x 10
29	Haut noble, officier militaire supérieur	10d10 x 20
30	Haut noble membre de la famille royale	10d10 x 50

Ajustement standard

p. 16

Niveau	Ajustement / Points de compétences	Total des points
1	1	10
2	3	30
3	6	60
4	10	100
5	15	150
6	21	210
7	28	280
8	36	360
9	45	450
10	55	550
11	66	660
12	78	780

Caractéristiques secondaires

p. 17

Caractéristique	Abréviation	Formule
Défense de base	DB	Max (10, Chance)
Défense sans arme	DS	Agilité + Ajustement
Résistance magique	RM	Raison + Ajustement [mages : +10]
Résistance au poison	RP	Max (10, Constitution)
Récupération	R	50 – Constitution
Points de vie	PV	Moyenne (Force, Constitution, Agilité)
Points de mana	PM	Raison + Ajustement

Ordres de magiciens

Ordre	Page	Cercle d'Abjuration	Cercle d'Altération	Cercle Astral	Cercle de Divination	Cercle de Domination	Cercle Élémentaire	Cercle d'Enchantement	Cercle d'Illusion	Cercle de Nécromancie	Cercle d'Invocation
Cercle Antique de la Tradition Druidique	131			X	X		X		X		
Confrérie Cabbalistique	133	X		X	X			X			X
Grand Ordre de la Loge Maçonique	138	X	X				X	X			
Saint Ordre de Saint Morgan	140	X		X						X	
Ordre Mystique de la Rose Croix	143	X	X	X	X				X		
Société de Jésus	149	X	X	X	X	X		X	X	X	X
Temple de Jérusalem	152	X	X				X	X	X		

Compétences

p. 18

Combat au contact		Instruction		Magie (Rai 24 Soc 18)	
Une arme	Dex/Agi	Langue (préciser)	Rai/	Cercle d'Abjuration	
<i>Dague</i>		Connaissance	Rai/	Lien	Ego/
<i>Épée</i>		<i>Actualité</i>		Expulsion	Ego/
<i>Deux mains</i>		<i>Géographie</i>		Protection	Ego/
<i>Hast</i>		<i>Histoire</i>		Garde	Ego/
<i>Pointue</i>		<i>Mathématiques</i>		Cercle d'Altération	
<i>Bâton</i>		<i>Occultisme</i>		Habilité	Ego/
<i>Lestée</i>		<i>Navires</i>		Chance	Ego/
<i>Autre</i>		<i>Théologie</i>		Vol	Ego/
Deux armes (Dex 24)	Dex/Agi	<i>Évaluation</i>		Force	Ego/
<i>Dague</i>		Artisans		Invulnérabilité	Ego/
<i>Épée</i>		Acteur	Ego/	Lumière	Ego/
<i>Hast</i>		Architecte (Soc 18)	Rai/	Forme	Ego/
<i>Bâton</i>		Banquier (Soc 18)	Rai/	Parole	Ego/
<i>Lestée</i>		Forgeron (Soc 13)	Dex/	Visibilité	Ego/
<i>Combinaison</i>		Brasseur (Soc 13)	Rai/	Cercle Astral	
<i>Autre</i>		Bureaucrate (Soc 18)	Ego/	Projection	Ego/
Combat sans arme		Charpentier (Soc 13)	Dex/	Cercle de Divination	
Mains/Poings	Dex/Agi	Clerc (Soc 18)	Rai/	Aura	Ego/
Pieds/Serres	Dex/Agi	Cuisinier (Soc 13)	Rai/	Clairvoyance	Ego/
Projection	Dex/Agi	Courtisan (Soc 13)	Ego/	Consultation	Ego/
Dents/Crocs	Dex/Agi	Danseur	Ego/	Cercle	
Combat à distance		Teinturier (Soc 13)	Rai/	de Domination	
Arme de jet	Dex/	Ingénieur (Soc 18)	Rai/	Charme animaux	Ego/
Arc	Dex/	Fermier (Soc 7)	Rai/	Charme intelligents	Ego/
Gâchette	Dex/	Pêcheur (Soc 7-18)	Dex/	Charme plantes	Ego/
Combat autre		Armurier (Soc 15)	Dex/	Charme morts-vivants	Ego/
Combat à cheval	Dex/Agi	Mercier (Soc 18)	Dex/	Possession	Ego/
Combat aérien	Dex/Agi	Hôtelier (Soc 18)	Rai/	Cercle Élémentaire	
Malandrin		Bijoutier (Soc 18)	Dex/	Terre	Ego/
Acrobaties	Dex/Agi	Jongleur	Dex/	Feu	Ego/
Embuscade	Dex/Rai	Tanneur (Soc 13)	Dex/	Éclair	Ego/
Crochetage	Dex/	Mécanicien (Soc 13)	Rai/	Eau	Ego/
Doigts agiles	Dex/	Marchand (Soc 18)	Rai/	Vent	Ego/
Chasse		Meunier (Soc 13)	Rai/	Cercle	
Athlétisme	For/	Mineur	Dex/	d'Enchantement	
Cueillette	Rai/	Musicien	Ego/	Conjonction	Ego/
Pistage	Rai/Rai	Peintre (Soc 13)	Dex/	Stockage	Ego/
Alchimie		Imprimeur (Soc 18)	Dex/	Cercle d'Illusion	
Chimie	Rai/	Prostituée	Ego/	Illusion	Ego/
Herboristerie	Rai/	Sculpteur (Soc 13)	Dex/	Cercle	
Médecine	Rai/	Couturière (Soc 13)	Dex/	de Nécromancie	
Poisons	Rai/	Architecte naval (Soc 13)	Dex/	Soin	Ego/
Marine		Fileur (Soc 7)	Dex/	Blessure	Ego/
Marin	Dex/	Maçon (Soc 15)	Dex/	Croissance	Ego/
Navigation	Rai/	Tavernier (Soc 18)	Ego/	Cercle d'Invocation	
Artillerie		Charron (Soc 13)	Dex/	Invocation	Ego/
Canonier	Rai/	Tisserand (Soc 7)	Dex/		
		Écrivain (Soc 18)	Rai/		

Attaque

p. 20

Carac.	Compétence											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9	40	38	35	31	26	20	13	5	-4	-14	-25	-37
10	39	37	34	30	25	19	12	4	-5	-15	-26	-38
11	38	36	33	29	24	18	11	3	-6	-16	-27	-39
12	37	35	32	28	23	17	10	2	-7	-17	-28	-40
13	36	34	31	27	22	16	9	1	-8	-18	-29	-41
14	35	33	30	26	21	15	8	0	-9	-19	-30	-42
15	34	32	29	25	20	14	7	-1	-10	-20	-31	-43
16	33	31	28	24	19	13	6	-2	-11	-21	-32	-44
17	32	30	27	23	18	12	5	-3	-12	-22	-33	-45
18	31	29	26	22	17	11	4	-4	-13	-23	-34	-46
19	30	28	25	21	16	10	3	-5	-14	-24	-35	-47
20	29	27	24	20	15	9	2	-6	-15	-25	-36	-48
21	28	26	23	19	14	8	1	-7	-16	-26	-37	-49
22	27	25	22	18	13	7	0	-8	-17	-27	-38	-50
23	26	24	21	17	12	6	-1	-9	-18	-28	-39	-51
24	25	23	20	16	11	5	-2	-10	-19	-29	-40	-52
25	24	22	19	15	10	4	-3	-11	-20	-30	-41	-53
26	23	21	18	14	9	3	-4	-12	-21	-31	-42	-54
27	22	20	17	13	8	2	-5	-13	-22	-32	-43	-55
28	21	19	16	12	7	1	-6	-14	-23	-33	-44	-56
29	20	18	15	11	6	0	-7	-15	-24	-34	-45	-57
30	19	17	14	10	5	-1	-8	-16	-25	-35	-46	-58
31	18	16	13	9	4	-2	-9	-17	-26	-36	-47	-59
32	17	15	12	8	3	-3	-10	-18	-27	-37	-48	-60
33	16	14	11	7	2	-4	-11	-19	-28	-38	-49	-61
34	15	13	10	6	1	-5	-12	-20	-29	-39	-50	-62
35	14	12	9	5	0	-6	-13	-21	-30	-40	-51	-63
36	13	11	8	4	-1	-7	-14	-22	-31	-41	-52	-64

Défense

p. 21

Carac.	Compétence											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
9	20	22	25	29	34	40	47	55	64	74	85	97
10	21	23	26	30	35	41	48	56	65	75	86	98
11	22	24	27	31	36	42	49	57	66	76	87	99
12	23	25	28	32	37	43	50	58	67	77	88	100
13	24	26	29	33	38	44	51	59	68	78	89	101
14	25	27	30	34	39	45	52	60	69	79	90	102
15	26	28	31	35	40	46	53	61	70	80	91	103
16	27	29	32	36	41	47	54	62	71	81	92	104
17	28	30	33	37	42	48	55	63	72	82	93	105
18	29	31	34	38	43	49	56	64	73	83	94	106
19	30	32	35	39	44	50	57	65	74	84	95	107
20	31	33	36	40	45	51	58	66	75	85	96	108
21	32	34	37	41	46	52	59	67	76	86	97	109
22	33	35	38	42	47	53	60	68	77	87	98	110
23	34	36	39	43	48	54	61	69	78	88	99	111
24	35	37	40	44	49	55	62	70	79	89	100	112
25	36	38	41	45	50	56	63	71	80	90	101	113
26	37	39	42	46	51	57	64	72	81	91	102	114
27	38	40	43	47	52	58	65	73	82	92	103	115
28	39	41	44	48	53	59	66	74	83	93	104	116
29	40	42	45	49	54	60	67	75	84	94	105	117
30	41	43	46	50	55	61	68	76	85	95	106	118
31	42	44	47	51	56	62	69	77	86	96	107	119
32	43	45	48	52	57	63	70	78	87	97	108	120
33	44	46	49	53	58	64	71	79	88	98	109	121
34	45	47	50	54	59	65	72	80	89	99	110	122
35	46	48	51	55	60	66	73	81	90	100	111	123
36	47	49	52	56	61	67	74	82	91	101	112	124

Équipement

p. 20

Équipement	Prix	Équipement	Prix	Équipement	Prix
Habits d'homme		Armes blanches		Armes à distance	
Grossiers	1 M	Dague	1 M	Fléchette	20 C
De qualité	5 M	Épée courte	10 M	Lance	4 M
Luxeux	10-50 M	Épée longue	15 M	Caillou	—
Uniforme	1-10 M	Épée bâtarde	25 M	Pierre	—
Chaussures	1-20 M	Épée à deux mains	30 M	Grosse pierre	—
Perruque	2-10 M	Hachette	1 M	Shuriken	25 C
Habits de femme		Hache	5 M	Dague/Hachette	1 M
Grossiers	2 M	Hallebarde	5 M	Hache	5 M
De qualité	10 M	Hallebarde-mousquet	12 M	Fronde	20 C
Luxeux	10-80 M	Baïonnette	2 M	Boulets (12)	5 C
Chaussures	2-20 M	Lance	4 M	Sagaie	40 C
Matériel de magie		Matraque	10 C	Arc court	5 M
Cristaux, bijoux	Var.	Trique	20 C	Arc long	15 M
Tarots	3 M	Bâton	30 C	Flèches (12)	30 C
Dés	5 C	Gourdin	—	Arbalète	5 M
Osselets	1 M	Masse	1 M	Arbalète lourde	8 M
Oui-ja	3 M	Masse lourde	2 M	Carreaux (12)	50 C
Boule de cristal	25 M	Armes à feu		Instr. de navigation	
Charbon	—	Pistolet petit cal.	5 M	Compas	5 M
Craie	1 C	Pistolet gros cal.	8 M	Octant	10 M
Encre	30 C	Mousquet	5 M	Livre de bord commun	20 M
Peinture	50 C	Fusil	15 M	Livre de bord rare	100 M
Papier (1 feuille)	5 C	Tromblon	5 M	Carte commune	5 M
Livre de sorts	5000+ M	Munitions		Carte rare	30 M
Mat. alchimique		Balles (12)	10 C	Carte unique	100 M
Herbes (1 g)	10 C	Plombs (12 charges)	5 C	Outils de voleur	
Épices (1 g)	2 M	Cartouches (12)	30 C	Trousse complète	15 M
Potions	Mana C	Poudre (12 charges)	10 C		
Onguents	Mana C				
Poisons	Mana+ C				

Armes : Dégâts, Initiative, Encombrement

p. 24

Armes blanches	Force					Initiative	Encombrement
	7-12	13-18	19-24	25-30	31-36		
Dague	4/1	5/1	6/2	6/3	6/4	4	1
Épée courte		6/2	8/3	10/4	10/5	6	2
Épée longue			10/4	10/5	12/6	8	4
Épée bâtarde				12/6	15/6	10	6
Épée à deux mains				15/8	20/8	12	8
Hachette	3/2	4/3	5/4	6/4	8/5	4	1
Hache			8/6	8/8	10/8	8	2
Hallebarde				12/10	15/10	10	4
Baïonnette			8/2	10/3	12/4	6	2
Lance			10/4	12/5	15/6	8	4
Matraque	2/3	3/4	4/4	5/6	6/8	4	1
Trique		4/6	6/8	8/10	8/12	6	2
Bâton			8/10	10/12	12/15	8	3
Gourdin	4/5	6/6	6/8	8/10	10/12	6	2
Masse			8/10	10/10	12/12	10	4
Masse lourde				12/12	15/15	12	8
Poings	1/2	2/3	3/4	4/5	5/6	4	—
Pieds	3/5	4/8	5/10	6/12	8/12	8	—
Serres/Griffes	3/0	4/1	5/3	6/4	8/6	6	—
Dents/Crocs	1/0	2/0	3/0	4/0	5/0	4	—
Dague 2 ^{ème} arme		4/1	4/2	5/2	5/3	6	2
Épée courte 2 ^{ème} arme			5/3	6/3	6/4	8	4
Épée longue 2 ^{ème} arme				8/4	8/5	10	8
Hachette 2 ^{ème} arme			4/4	5/5	6/6	6	2
Hache 2 ^{ème} arme				6/8	8/8	10	4
Matraque 2 ^{ème} arme		2/4	3/5	4/6	4/8	6	2
Trique 2 ^{ème} arme			5/6	6/8	8/10	8	4
Gourdin 2 ^{ème} arme			5/6	6/8	8/10	8	4
Masse 2 ^{ème} arme				8/10	10/12	12	8
Bouclier			2/4	3/5	4/6	6	4
Bouclier à pointe			4/4	5/5	6/6	6	5
Armes à distance							
Fléchette	3/0	3/0	4/0	5/0	6/0	4	1 (12)
Lance		6/0	8/0	10/0	12/0	6	2
Caillou	1/1	2/2	3/4	4/5	4/6	4	1
Pierre		5/6	6/8	8/8	10/10	6	2
Grosse pierre				10/12	12/15	10	3
Shuriken	1/1	2/1	4/2	5/2	6/2	4	2 (12)
Dague/Hachette		6/2	8/3	10/3	12/3	6	1
Hache				12/4	15/4	10	2
Fronde	2/3	3/3	4/3	4/4	5/4	4	½
Sagaie		5/0	6/0	8/0	8/0	6	1
Arc court		6/0	6/0	8/0	8/0	6	2
Arc long			8/0	10/0	12/0	8	4
Arbalète	8/0	8/0	8/0	8/0	8/0	6 (chargée)	6
Arbalète lourde				12/0	12/0	6 (chargée)	8
Armes à feu							
Petit calibre	12/0	12/0	12/0	12/0	12/0	6 (chargée)	3
Gros calibre		20/0	20/0	20/0	20/0	6 (chargée)	6
Tromblon			24/0	24/0	24/0	6 (chargée)	5