

Fantasy Chronicles Role Playing Game

Jeu de rôle basé sur l'univers des Seigneurs Dragons

Ce guide regroupe différentes informations relatives à la création de personnage et au système de jeu utilisé pour les parties se déroulant dans le monde des Chroniques de la Fantasy. Ce guide peut être en perpétuelle évolution et la version la plus récente est librement téléchargeable à l'adresse suivante <http://www.fantasy-chronicles.com>. Ce guide représente d'innombrables heures de discussions et de travail des membres de Fantasy Chronicles. Vous avez la permission de le reproduire et de le distribuer tant que son contenu, incluant les remerciements aux personnes y ayant apporté leur contribution, reste intact. Si vous désirez effectuer des modifications, veuillez contacter l'un des membres des Chroniques afin d'étudier si ces modifications peuvent être ajoutées, auquel cas vous serez cité parmi les contributeurs.

Sommaire

Partie I – Caractéristiques de base	2
Partie II – Les compétences	4
Partie III – Création et évolution des personnages.....	7
Partie IV – Résolution d'une action.....	8
Partie V – Les soins et le repos.....	8
Partie VI – Le système de combat.....	9
Partie VII – La magie.....	10
Partie VIII – Armes et armures.....	13
Partie IX – Cyberware	16
Partie X – Poisons, maladies, acides et gaz	16
Partie XI – Matériel et Véhicules.....	17
Partie XII – Vitesses de déplacement.....	18
Partie XIII – Objets magiques et types de matériaux.....	19
Partie XIV – Bestiaire.....	19
Partie XV – Personnages non joueurs.....	20
Partie XVI – Règles optionnelles concernant la fatigue et l'encombrement.....	21
Annexe : Table des jets opposant les caractéristiques	22
Remerciements.....	22

Partie I – Caractéristiques de base

Les caractéristiques de base d'un personnage sont au nombre de huit. Ils représentent les capacités physiques et intellectuelles du personnage.

Force (For) : représente la force physique brute du personnage.

Constitution (Con) : représente la résistance physique du personnage.

Perception (Per) : reflète la capacité du personnage à ressentir son environnement de manière passive.

Sagesse (Sag) : représente la capacité de jugement du personnage.

Intelligence (Int) : représente les capacités de réflexion et d'apprentissage du personnage

Pouvoir (Pou) : représente les facultés innées à utiliser la magie.

Dextérité (Dex) : représente la facilité du personnage à mouvoir son corps ainsi que son habileté manuelle.

Apparence (App) : représente l'aptitude du personnage à se présenter en public.

Répartition des points de caractéristiques à la création du personnage : Lors de la création, ces caractéristiques ont des valeurs comprises entre 3 (très faible) et 20 (Surhumain). Le joueur lance huit fois 2D6+6 afin d'obtenir huit scores puis les répartit à son goût dans les caractéristiques de base.

	For	Con	Per	Sag	Int	Pou	Dex	App
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/
Demi-elfe	-1	-1	/	/	/	+1	+1	/
Elfe	-2	-2	+2	-2	/	+2	+2	/
Nain	+2	+2	-1	/	/	-2	-1	/

Règles optionnelles : Le Maître du Jeu peut permettre au joueur de générer les caractéristiques principales de son personnage en utilisant la table des caractéristiques de race, ou permettre de répartir 100 points dans les caractéristiques afin d'obtenir les scores initiaux du personnage.

Ces scores vont définir un certain nombre de paramètres majeurs qui influenceront tout au long de la vie du personnage.

Points de vie : Le nombre de points de vie est égal au score de constitution. Dans le cas de créatures exceptionnelles (démons, élémentaires, morts-vivants...) ce total peut être multiplié par un coefficient. Les points de vie reflètent l'état de santé du personnage et diminuent donc lorsque celui-ci reçoit des blessures. Le repos et les soins, ou encore les effets d'un sort peuvent permettre de regagner des points de vie durant la session de jeu, mais le score de points de vie d'un personnage ne pourra jamais dépasser ce total.

Points de magie : Le nombre total de points de magie d'un personnage est égal à son score de pouvoir. Ces points peuvent être utilisés pendant la session pour lancer des sortilèges et se régénèrent lorsque le personnage se repose.

Potentiel d'apprentissage : le score de sagesse détermine le nombre maximum de points de compétence qui peuvent être répartis dans une compétence donnée lors de la répartition de l'expérience acquise suite à une session de jeu.

Nombre maximum de sorts : Le nombre maximum de sorts pouvant être retenus par un personnage est égal à son score d'intelligence. Au-delà, le personnage doit utiliser un support (parchemin ou livre de sorts). L'action de libérer un sort de sa mémoire est instantanée et le remplacement par un nouveau prend le nombre de rounds égal au coût du sort en points de pouvoir.

Ambidextrie : En plus de déterminer le rang d'initiative dans un combat et de restreindre les armes pouvant être utilisées (certaines armes nécessitent un score de dextérité élevé ou infligent un malus de 50% lors de leur utilisation), le score de dextérité détermine l'ambidextrie du personnage. Un personnage ayant un score supérieur ou égal à 16 est ambidextre et peut se servir d'une arme sans malus indépendamment de la main qu'il utilise. Dans le cas contraire, son score de compétence est divisé par deux s'il utilise sa main non privilégiée.

Modificateur de dégâts : Le modificateur de dégâts représente les dégâts qu'un personnage cause grâce à sa force. Il prend la forme d'un ou plusieurs dés supplémentaires lorsqu'un joueur détermine les dégâts de son attaque. Le tableau suivant donne l'équivalence :

FOR	Bonus
0 → 8	- 1D4
9 → 12	0
13 → 18	+1D4
19 → 26	+1D6
27 → 36	+1D8
37 → 48	+1D10
49 → 60	+1D12
61 → 72	+1D10+1D4

Partie II – Les compétences

Les compétences d'un personnage représentent son habileté et ses connaissances dans les différents domaines dont il peut avoir besoin lors de sa carrière. Ces compétences sont exprimées en pourcentages mais il est parfaitement possible d'avoir une compétence dans un domaine supérieure à 100%. Mises à part celles liées aux caractéristiques, les compétences peuvent augmenter au cours du jeu grâce à l'expérience acquise par les personnages lors de chaque scénario.

Note : Les compétences liées aux caractéristiques ont un score qui dépend de la valeur de la caractéristique de base liée et n'entrent pas en compte dans cette répartition.

Pour des actions requérant une compétence triviale (Exemple : sauter derrière un bar) la réussite est en général automatique. Néanmoins on peut éprouver le besoin de faire un jet dans une compétence non répertoriée, et dans ce cas on choisit le score de la caractéristique de base la plus appropriée que l'on pondère par un multiplicateur (x1 à x5) en fonction de la difficulté de l'action pour faire son jet.

Les compétences sont réparties en différentes classes qui regroupent les compétences ayant des traits similaires. Ces groupes sont :

- **Armes** : regroupe l'ensemble des compétences de combat.
- **Magie** : regroupe les compétences ayant trait au lancement de sorts.
- **Influence** : regroupe les compétences basées sur les relations verbales avec les autres êtres pensants.
- **Nature et monde** : regroupe l'ensemble des connaissances sur la nature et le monde.
- **Technologie** : regroupe l'ensemble des connaissances et savoir-faire technologiques.
- **Physique** : regroupe les aptitudes physiques.
- **Langues** : regroupe les connaissances linguistiques.
- **Art** : regroupe l'ensemble des connaissances et savoir faire artistique.
- **Artisanat** : regroupe les savoir-faire artisanaux.
- **Connaissances** : Regroupe les divers domaines dans lesquels un personnage a des connaissances.

Compétences liées aux caractéristiques : Certaines compétences particulières (au nombre de six) n'entrent pas dans cette classification.

Note : Certains groupes de compétences peuvent NE PAS être utilisées durant une campagne. Il appartient au Maître de Jeu d'en informer les joueurs lors de la création du personnage. Il peut alors allouer moins de points de compétences à la création du personnage.

Exemples : le groupe de compétences ayant trait à la technologie dans un univers médiéval, le groupe des compétences d'Influence afin de favoriser le roleplay.

Compétences liées aux caractéristiques

Les scores de ces compétences sont obtenus en multipliant par cinq la valeur de la caractéristique liée. Elles ne peuvent pas augmenter grâce à l'expérience.

Self-control (Sag*5): Cette compétence permet de savoir si votre personnage garde son calme lorsqu'un événement entraînant un stress important survient.

Idée (Int*5): Cette compétence sert à savoir si le personnage a une idée qui lui vient (utile quand les joueurs sèchent).

Méditation (Pou*5): Cette compétence sert à entrer en transe pour récupérer plus facilement des points de pouvoir. Pour les elfes, la méditation remplace le sommeil mais seul un jet réussi permet de regagner 3 points de pouvoir par heure au lieu de 2.

Esquive (Dex*5): Cette compétence sert à éviter les coups.

Charisme (App*5): Cette compétence sert dans le cas où il faut négocier, intimider, séduire...

Perception (Emp*5): A la différence des autres compétences sensorielles ou extrasensorielles, la perception indique ce que ressent un personnage de manière passive, c'est-à-dire sans faire d'effort conscient pour remarquer quelque chose.

Compétences d'armes

Ces compétences regroupent les divers arts de la guerre que peut maîtriser un personnage.

Armes à lame courte : Les personnages dotés de cette compétence sont plus efficaces avec des armes courtes et rapides comme les dagues, les tantos, les épées courtes, les katanas et les wakizashis.

Armes à lame longue : Cette compétence vous permet d'utiliser efficacement les grandes épées, les sabres, les épées longues, les claymores, et les dai-katanas.

Haches : Cette compétence vous permet d'utiliser efficacement les armes tranchantes comme les haches de combat, les haches de guerre.

Armes contondantes : Cette compétence vous rend plus efficace lors de l'utilisation d'armes d'écrasement lourdes comme les masses, les marteaux, les massues et les bâtons.

Armes d'hast : La compétence Armes d'hast vous permet d'utiliser efficacement les armes perforantes à hampe comme les lances et les hallebardes.

Arme de trait : Cette compétence vous permet d'utiliser les armes d'attaque à distance comme l'arc court, l'arc long, l'arbalète...

Arme de jet : Cette compétence vous permet d'utiliser les armes d'attaque à distance comme les shurikens et les couteaux de lancer.

Corps à corps : La compétence au Corps à corps est l'art du combat à mains nues.

Pistolets : Cette compétence vous permet d'utiliser (viser, recharger et entretenir) les armes de poing (Beretta...).

Pistolets-mitrailleurs : Cette compétence vous permet d'utiliser (viser, recharger et entretenir) les armes pouvant tirer en rafales (Uzi...)

Fusils d'assaut : Cette compétence vous permet d'utiliser les armes d'assaut (M16, AK-47...)

Armes lourdes : Cette compétence vous permet d'utiliser les armes lourdes (mortier, bazooka, lance flammes...)

Cyberware : Cette compétence vous permet d'utiliser les armes cyber-implantées (Griffes et lames rétractiles...)

Compétences de magie

Les compétences de magie sont au nombre de huit et représentent les diverses écoles de Magie. Voir la section magie pour les informations détaillées relatives à chaque école.

Compétences de langues

Ce groupe représente l'aptitude à parler sa langue maternelle, les langues étrangères ainsi que la lecture et l'écriture.

Langue maternelle : Représente l'habileté à manier sa langue maternelle. Score de départ : Int * 5.

Ecriture – lecture : Représente la capacité de lire ou écrire un document. Score de départ : Int * 3.

Langue étrangère : représente la faculté de parler une langue étrangère par spécialisation.

Compétences d'art

Ce groupe comprend les diverses spécialisations artistiques permettant d'évaluer ou créer une œuvre. Ces spécialisations peuvent être : art moderne, littérature, peinture, sculpture...

Compétences d'artisanat

Ce groupe comprend les diverses spécialisations artisanales permettant d'évaluer ou créer un objet usuel. Ces spécialisations peuvent être : armurerie, forge, taille de gemmes, charpenterie, tannerie, tressage de cordes....

Compétences de connaissances

Ce groupe comprend les diverses spécialisations dans les domaines du savoir que peut apprendre un personnage. Ces spécialisations peuvent être : archéologie, héraldique, haute société, habitudes de la rue, finance, droit, politique (de la pègre, d'une région...), sciences (physique, chimie...)...

Compétences physiques

Ce groupe comprend les différentes aptitudes physiques que peut développer un personnage au cours de sa vie.

Observation : Cette compétence reflète la faculté d'observation d'un personnage, sa capacité à remarquer des détails ou à chercher des objets dans une pièce.

Ecouter : Cette compétence définit la capacité d'un personnage à se concentrer pour entendre et identifier les sons les plus infimes qui peuvent parvenir à son oreille.

Crocheter : Cette compétence sert à ouvrir toutes sortes de serrures. Néanmoins, elle n'indiquera pas si la serrure est protégée par un piège.

Furtivité : Cette compétence regroupe les aptitudes du personnage à se déplacer silencieusement et à se mouvoir dans les ombres.

Equitation : Cette compétence indique si le personnage est à l'aise avec un certain type de monture (cheval, dragon, lama...)

Athlétisme : cette compétence regroupe les facultés du personnage à la course, au lancer, à la natation, à se rétablir lors de ses sauts, et à grimper.

Compétences technologiques

Ce groupe comprend les connaissances technologiques d'un personnage.

Informatique : Cette compétence indique si le sujet est profane, familier de l'informatique, ou hacker de classe internationale.

Electronique : Cette compétence permet de comprendre les dispositifs électroniques, de les créer ou de les rendre inopérants.

Mécanique : Cette compétence permet de mettre au point ou réparer des appareils mécaniques.

Chimie : Cette compétence permet de prévoir les réactions des mélanges de différentes substances.

Pilotage : indique si le personnage sait utiliser un certain type d'engin motorisé pour se déplacer. Les spécialisations sont : moto, auto, bateau à moteur, hélicoptère, avion et engins à chenilles.

Compétences de la nature et du monde

Ce groupe comprend les connaissances naturelles et du monde dans lequel évolue le personnage.

Connaissance du monde : Donne une idée de la familiarisation du personnage avec les concepts simples du monde qui l'entoure.

Premiers soins : L'utilisation de la compétence « premiers soins » permet d'arrêter les hémorragies et de faire gagner 1D3 points de vie. Une trousse de premier secours donne un bonus de +20% pour la réussite de l'action.

Médecine : L'utilisation de la compétence « médecine » permet de faire gagner 1D6 points de vie mais nécessite du matériel spécifique, voire des locaux équipés.

Monde naturel : Cette compétence indique les connaissances naturelles d'un personnage. Elle lui permet aussi d'identifier les herbes, champignons et animaux qu'il peut rencontrer.

Navigation : Cette compétence permet au personnage d'être familier avec la navigation d'une embarcation à voile.

Orientation : Cette compétence est l'aptitude naturelle du personnage à trouver son chemin, ou à se perdre.

Pister : Cette compétence permet au personnage de suivre une trace ou une piste. Elle est bien sur inutilisable en zone urbaine.

Potions : cette compétence permet au personnage de créer des potions à partir des composants de base.

Compétences d'influence

Cette partie regroupe les compétences servant à influencer des êtres doués de raison. Ces compétences peuvent facilement être remplacées par le roleplay des joueurs.

Baratin : Cette compétence est utile pour convaincre rapidement une personne. Par contre une personne convaincue de cette façon peut changer d'avis rapidement.

Eloquence : Cette compétence est utilisée pour les longs discours ou les foules. Un discours particulièrement réussi peut convaincre une personne pour une durée importante.

Négocier : Cette compétence est utilisée surtout pour marchander.

Etiquette : Cette compétence montre le savoir vivre du personnage dans la société.

Diplomatie : Cette compétence est utilisée dans les négociations officielles ou pour délivrer un message officiel.

Séduction : Je ne vais pas non plus vous faire un dessin sur l'utilisation de cette compétence...

Partie III – Création et évolution des personnages

Les personnages nouvellement créés ont 500 points (appelés points de compétences) à répartir dans leurs différentes compétences. Ces points reflètent l'apprentissage ou la formation du personnage ainsi que l'expérience acquise au cours de sa vie. Il est important pour se faire une idée de la puissance du personnage de noter le total de points de compétence qu'il possède à tout moment de sa carrière d'aventurier.

- Les scores de langue maternelle et de lecture/écriture ne sont pas décomptés de ce total, car ils dépendent de l'intelligence du personnage et font partie de son apprentissage.
- Lors de la création, le personnage ne peut se voir allouer plus de 60 points dans une même compétence, portant ses compétences maximales à la création à 60%.
- 100 points minimum de compétences sont à répartir dans les compétences d'art, artisanat, connaissance ou langues étrangères, afin de refléter les connaissances diverses et hobbies du personnage.

A la fin de chaque session de jeu (lors de la fin du scénario ou à la fin d'une étape importante de celui-ci), le Meneur de Jeu donne des points de compétences à chaque joueur en fonction de leurs actions pendant le scénario. On peut considérer qu'un scénario peut rapporter de 20 à 30 points de compétence à un personnage plutôt jeune, et que l'apport par scénario ira en diminuant avec le temps, le personnage apprenant moins au fur et à mesure qu'il devient compétent dans sa profession. Ces points de compétences peuvent être répartis par les joueurs dans les compétences de leur personnage, à concurrence de leur potentiel d'apprentissage pour une même compétence.

Exemple : A la fin de la session, le meneur donne 25 points de compétence au personnage d'Isilme, que celle-ci choisit de répartir dans ses compétences d'armes contondantes et de magie du Feu. Isilme a un potentiel d'apprentissage de 15, donné par son score de sagesse et peut donc choisir de répartir 15 points dans l'école du Feu et le reste en armes contondantes.

Lorsqu'un joueur souhaite faire progresser son personnage dans une nouvelle compétence (et commence donc son apprentissage à 0%), son personnage doit trouver une personne ou un ouvrage capable de lui enseigner les bases dans cette compétence.

Exemple : Isilme n'a pas de notions en magie de l'Air, elle doit donc trouver un grimoire ou un Maître qui accepte de lui enseigner les bases afin de pouvoir commencer à progresser dans cette voie. Certaines compétences ne s'apprennent pas dans les livres et le recours à un Maître peut donc être le seul moyen de s'initier. Ces enseignements peuvent se révéler très chers, ou la personne possédant la connaissance désirée peut être très difficile à trouver.

Il n'existe aucune limite au-delà de laquelle ne puisse aller une compétence exercée, et ainsi les compétences peuvent aller au-delà de 100%, permettant au personnage d'obtenir des réussites critiques de manière plus régulières.

Si le joueur souhaite faire évoluer une de ses caractéristiques, il lui en coûtera 5 fois le score actuel de sa caractéristique pour pouvoir l'augmenter d'un point. Ainsi passer une caractéristique de 10 à 11 coûtera 50 points de compétence, mais faire passer une caractéristique de 19 à 20 coûtera 95 points.

Partie IV – Résolution d’une action

On lance un D100 et on compare le résultat au score de la compétence. Si le résultat est inférieur au score, l’action est réussie. Si le résultat est inférieur au cinquième du score, la réussite est critique. Sur un lancer de 99 ou 100, le personnage a réalisé une maladresse. Les compétences du personnage excédant 100% lui permettent d’obtenir de meilleures chances de réussite critique, et il ne réalise une maladresse que sur un 100 naturel sur son jet de dés. Un 01 naturel est toujours considéré comme une réussite totale de l’action, un exploit digne d’être chanté par les ménestrels.

Règle optionnelle : Le niveau de difficulté de l’action entreprise peut amener le MJ à associer un bonus ou un malus au score de la compétence associée.

Difficulté	Bonus / malus associé
routine	+20
facile	+10
moyenne	0
difficile	-10
Très difficile	-20
folie	-30
suicidaire	-50

Partie V – Les soins et le repos

Récupération des points de vie

Un personnage peut récupérer des points de vie

- En se reposant : un personnage récupère 1 point de vie pour 3 heures de repos et 2 points de vie pour 3 heures de sommeil.
- Par l’utilisation de la médecine, d’herbes médicinales et de potions : l’utilisation de la compétence « premiers soins » permet d’arrêter les hémorragies et de faire gagner 1D3 points de vie. Une trousse de premier secours donne un bonus de +20% pour la réussite de l’action. L’utilisation de la compétence « médecine » permet de faire gagner 1D6 points de vie mais nécessite du matériel plus spécifique. On ne peut tenter d’utiliser une compétence qu’une seule fois par blessure.
- par le biais de la magie : un sort de soin permet de guérir magiquement certaines blessures. La magie, tout comme la médecine, ne s’applique qu’une seule fois par blessure.

Besoin de sommeil

D’une manière générale, les êtres humains doivent prendre de 6 à 8 heures de sommeil par nuit. Les elfes eux peuvent se contenter de 4 heures de méditation.

Influence des blessures

Un personnage blessé subit un malus dû à la perte de sang, à la douleur et à son affaiblissement.

- Un personnage ayant moins de 6 points de vie subit un malus de 10% sur toutes ses actions.
- Un personnage ayant moins de 4 points de vie subit un malus de 30% sur toutes ses actions.
- Un personnage ayant moins de 2 points de vie subit un malus de 50% sur toutes ses actions.
- Un personnage qui tombe à 0 point de vie sombre dans l’inconscience.
- Lorsqu’un personnage tombe à -5 points de vie, il meurt.

Partie VI – Le système de combat

Détermination de l'initiative

L'initiative d'un personnage est liée au score de dextérité du personnage. Lors de chaque round de combat, le personnage ayant la plus haute dextérité agit le premier, puis le personnage ayant la dextérité la plus haute après lui, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les intervenants aient agi. Si deux personnages ont le même score de dextérité, ils agissent simplement ensemble.

Résolution d'un combat

Les actions d'attaque et de défense se font toutes à l'aide d'un dé à cent faces (D100). Un résultat inférieur au cinquième du score du personnage indique une réussite critique, et un 99 ou un 100 indique une maladresse. Un personnage utilise l'une de ses compétences de combat pour effectuer son attaque et soit son score d'arme pour parer soit son score d'esquive pour éviter le coup.

Attaque	Parade/Esquive	Résultat de l'action
Réussite critique	Réussite critique	Le coup est paré ou esquivé.
Réussite critique	Réussite	Le coup produit les dégâts normaux.
Réussite critique	Echec	Le coup produit le maximum de dégâts que peut infliger l'arme.
Réussite critique	Maladresse	Le défenseur est mis hors de combat.
Réussite	Réussite critique	Le coup est paré ou esquivé.
Réussite	Réussite	Le coup est paré ou esquivé.
Réussite	Echec	Le coup produit les dégâts normaux.
Réussite	Maladresse	Le coup produit le maximum de dégâts que peut infliger l'arme.
Echec	Réussite critique	Le coup ne porte pas.
Echec	Réussite	Le coup ne porte pas.
Echec	Echec	Le coup ne porte pas.
Echec	Maladresse	Le coup ne porte pas, le défenseur commet une maladresse.
Maladresse	Réussite critique	L'attaquant glisse ou perd/brise son arme.
Maladresse	Réussite	L'attaquant glisse ou perd/brise son arme.
Maladresse	Echec	L'attaquant glisse ou perd/brise son arme.
Maladresse	Maladresse	Faites une remarque ironique et passez à la suite.

Combat à deux armes

Lors d'un round de combat, un personnage peut attaquer avec son arme dans sa main de prédilection en utilisant son score de compétence normal, ou utiliser son arme de l'autre main. Dans ce cas soit il est ambidextre (Score de dextérité supérieur ou égal à 16) et il utilise son score de compétence normalement, soit il n'est pas ambidextre et son score est divisé par deux.

Un personnage ambidextre peut choisir de combattre avec une arme dans chaque main, à condition que ces armes soient du même type. Dans ce cas, s'il réussit son attaque, les dégâts qu'il inflige à son adversaire sont la somme des dégâts de ses armes, plus son modificateur de dégâts éventuel (qui ne compte qu'une fois). L'ambidextrie n'autorise pas un personnage à porter plus d'attaques par round.

Esquive

Lors d'un round, le personnage esquive la première attaque avec la totalité de son score d'esquive ou pare

avec la totalité de son score de compétence dans l'arme qu'il utilise, puis chaque attaque supplémentaire avec un malus de 30 points cumulatif, jusqu'à que son score défensif soit égal à zéro.

Dégâts spéciaux

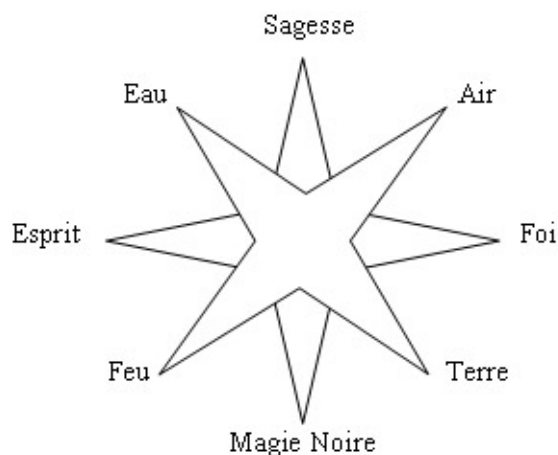
Certains dégâts pouvant être infligés n'apparaissent pas dans la table des armes et sont donc répertoriés ici.

- Combat à mains nues : les dégâts sont de 1D3 plus le Modificateur de Dégâts (1D3+MD).
- Dégâts dus au feu : Si un personnage est pris dans un incendie, les dégâts infligés par le feu sont de 1D6+2 par round. L'armure ne protège pas de ces types de dégâts.
- Dégâts dus aux chutes : les dégâts infligés par le choc du à l'atterrissage après une chute sont de 1D3 points par tranche de 3 mètres de chute. L'armure ne protège pas de ces types de dégâts.

Partie VII – La magie

Les écoles de magie

Les écoles de magie sont au nombre de huit, et représentent toutes les facettes du monde. Les écoles ont tendance à s’opposer deux à deux, mais sont à part cela indépendantes entre elles. Il n’existe virtuellement aucune limite à la connaissance que peut acquérir un esprit pensant, la seule limite dans ce domaine est la capacité de l’être à utiliser son pouvoir et donc sa magie de façon efficace.



Note : le Maître du Jeu peut refuser l'accès aux listes de sorts de Magie Noire. Sauf cas exceptionnels, ces listes ne devraient pas être autorisées à la création du personnage.

Le paragraphe suivant décrit les différentes écoles de magie, avec leurs domaines particuliers.

L'Esprit : La magie de l'Esprit est spécialisée dans les domaines de l'influence et du contrôle des esprits, des illusions, de la téléportation et du voyage inter planaire.

Le Feu : la magie du Feu est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait au feu, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires de feu (salamandres).

La Magie Noire : La Magie Noire domine les domaines de la nécromancie, de la démonologie et des maladies, aussi bien physiques que mentales.

La Terre : la magie de la Terre est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait à la Terre, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires de terre (golems).

La Foi : La magie de la Foi regroupe les domaines de la destruction des morts-vivants, de la protection et de la magie végétale.

L'Air : la magie de l'Air est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait au domaine de l'air, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires de l'air (sylphes).

La Sagesse : La magie de la Sagesse est la magie spécialisée dans la destruction des démons, la guérison tant physique que psychique et la magie animale.

L'Eau : la magie de l'Eau est la magie élémentaire qui permet de lancer des sorts ayant trait à l'eau, de s'en protéger, et d'invoquer des élémentaires d'eau (ondines).

Lancement d'un sort

Lors d'un lancement d'un sort, on détermine l'effet en lançant un D100 et en comparant le résultat au score de compétence du royaume lié au sort. Les points de pouvoir dépensés sont utilisés quelque soit le résultat. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, le sort a bien fait effet. Sinon le lanceur aura commis une erreur dans son invocation et le sort restera sans effet. Dans le cas d'une maladresse, les effets obtenus sont inverses à l'effet escompté et peuvent se retourner contre le lanceur du sort.

Une réussite critique réalisée lors d'un sort signifie que le personnage a pu obtenir les effets escomptés avec un besoin limité de puissance. En termes de jeu, le coût magique du sort est divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur). Cette réduction est effective uniquement sur le coût de base et pas sur les éventuelles augmentations nécessitant un apport de magie.

Si le sort lancé essaye d'affecter une autre créature, le sort peut aussi requérir un jet opposant le pouvoir du lanceur à l'une des caractéristiques de la cible (voir la matrice des jets d'opposition en annexe). Un sort prend, sauf indication contraire, un round à formuler, et prend effet au tout début du round suivant.

Influence de la compétence d'un sorcier

Afin de refléter l'étude et l'apprentissage nécessaire au lancement des sorts puissants, certains sorts ne peuvent pas être lancés avant d'avoir atteint un certain seuil de maîtrise dans l'école de magie associée :

- Les sorts de haut niveau, c'est-à-dire dont le coût est supérieur ou égal à 5 PM, nécessitent une compétence de magie dans l'école associée d'au moins 100%.
- Les sorts de très haut niveau, c'est-à-dire dont le coût est supérieur ou égal à 10 PM, nécessitent une compétence de magie dans l'école associée d'au moins 200%.

Zone d'effets des sorts

Pour les sorts dont le coût est suivi d'un signe "+", chaque point de magie dépensé en plus du coût de base du sort permet d'ajouter à la zone d'effet totale du sort la valeur de la portée de base décrite dans le livre de sorts. Il n'y a virtuellement aucune limite à la portée maximum d'un sort, celle-ci dépendant de la puissance du sorcier.

Exemple : Si un sort coûtant 3PM à une zone d'effet de 10 mètres de rayon, alors pour 4PM sa zone d'effet sera de 20 mètres de rayon, pour 5PM, 30 mètres et ainsi de suite.

Influence de la concentration

Un personnage souhaitant lancer un sort peut aussi choisir de se concentrer pour avoir plus de chances de réussir son sort. Pour chaque round passé uniquement à se concentrer, le lanceur obtient 5% de chances supplémentaires de réussir son sort, jusqu'à une limite de 80% (en tenant compte de sa compétence de base). Si la concentration est interrompue, le bonus est perdu et le personnage doit reprendre sa concentration depuis le début.

Affinité à la magie

Chaque être est susceptible de s'éveiller à la magie et porte en lui cette capacité, mais beaucoup s'enferment dans leurs croyances et ne développent jamais leurs dons magiques. Savoir que la magie existe ne suffit pas pour s'y initier, il faut en avoir conscience, et être imprégné de la certitude de pouvoir maîtriser la magie au fond de son être. En termes de jeu, l'accès aux dons magiques pour chaque personnage est laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu.

Récupération des points de magie

Les points de magie dépensés se régénèrent au rythme de 2 points par heure de sommeil et 3 points par heure de méditation.

Grimoire, personnages débutants et limite de sorts mémorisés

Un personnage débutant connaît de 4 à 6 sorts s'il est magicien. On considère en effet qu'il n'a eu ni le temps ni les ressources nécessaires à l'approfondissement de l'étude de la magie. Il pourra par la suite apprendre d'autres sorts en cours de jeu. Le nombre maximal de sorts mémorisés est égal au score d'intelligence du personnage. Néanmoins un personnage peut très bien posséder un grimoire afin d'étendre sa capacité de sorts connus. S'il décide de mémoriser l'un des sorts de son grimoire, il doit tout d'abord effacer un sort mémorisé de son esprit (action instantanée) puis mémoriser le nouveau sort (nombre de rounds égal au coût en magie du sort). Cette manœuvre n'est possible que si le sort à mémoriser a déjà été appris par le magicien (voir Apprentissage des sorts ci-dessous).

Apprentissage des sorts

L'apprentissage d'un sort dépend de la qualité des sources du magicien, de sa compétence dans l'école de magie associée et du temps d'apprentissage.

Après sa période d'apprentissage, le magicien doit faire un jet sous son score dans l'école de magie associée, en tenant compte des modificateurs. Si le jet est réussi, le magicien maîtrise le sort et l'ajoute à sa liste.

- Création d'un nouveau sort (sans document)	- 90%
- Documents incomplets sur les effets du sort (témoignage ou description écrite des effets visuels)	- 70%
- Le magicien a été témoin direct des effets du sort	- 40%
- Le magicien a accès à un grimoire contenant le sort	+20%
- Le magicien reçoit l'enseignement d'un magicien connaissant le sort	+50%

Temps d'étude :

- 1 jour	- 80%
- 2 jours	- 60%
- 3 jours	- 40%
- 4 jours	- 20%
- 5 jours	/
- 6 jours	+10%
- 7 jours	+20%
- 8 jours	+30%
- 9 jours	+40%
- 10 jours	+50%
- par jour supplémentaire au delà du dixième jour :	+5%

Partie VIII – Armes et armures

Cette partie donne les listes d'armes et armures, ainsi que leurs caractéristiques en termes de jeu.

Armes de contact

Arme	Dégâts	Main	Type	PDS	Pare	For/Dex min
Corps à corps	1D3	2M	/	-	non	-
Dague	1D4+1	1M	Lame courte	15	oui	4/4
Poignard	1D4+1	1M	Lame courte	15	oui	4/4
Wakisashi	1D4+1	1M	Lame courte	15	oui	4/6
Griffes de fer	1D6+1	1M	Lame courte	12	non	4/8
	1D6+2	2M	Lame courte	12	non	6/10
Epée courte	1D6	1M	Lame courte	20	oui	6/6
Epée large	1D8	1M	Lame longue	20	oui	8/8
Cimeterre	1D8	1M	Lame longue	19	oui	8/8
Epée longue	1D8+1	1M	Lame longue	16	oui	8/10
Epée à deux mains	2D6	2M	Lame longue	18	oui	13/11
Epée bâtarde	1D8	1M	Lame longue	16	oui	14/12
	1D10	2M	Lame longue	16	oui	12/10
Katana	1D8+1	1M	Lame longue	18	oui	9/13
	1D10+1	2M	Lame longue	18	oui	7/11
No-dachi	2D6	2M	Lame longue	20	oui	11/13
Bâton de combat	1D6	2M	Contendante	20	oui	9/9
Marteau de guerre	1D6+1	1M	Contendante	20	oui	9/9
Grand Marteau	1D8+1	2M	Contendante	15	oui	13/9
Masse légère	1D6+1	1M	Contendante	20	oui	10/10
Masse lourde	1D8+2	2M	Contendante	20	oui	13/10
Fléau Morningstar	1D10+2	2M	Contendante	15	non	13/13
Gourdin de voleur	1D6	1M	Contendante	10	non	8/6
Hache d'armes	1D6+2	1M	Hache	15	oui	10/8
Hache de bataille	2D6	2M	Hache	15	oui	13/9
Hallebarde	1D8+1	2M	Arme d'hast	15	oui	11/11
Lance courte	1D6	1M	Arme d'hast	15	oui	10/8
	1D8	2M	Arme d'hast	15	oui	10/8
Lance longue	1D10	2M	Arme d'hast	15	non	12/8
Trident	1D6+1	1M	Arme d'hast	18	oui	10/8
	1D8+1	2M	Arme d'hast	18	oui	10/8
Griffes rétractiles	1D6+1	1M	Cyberware	15	non	4/8
	1D6+3	2M	Cyberware	15	non	4/10
Lames digitales	1D4+1	1M	Cyberware	12	non	2/10
	1D4+3	2M	Cyberware	12	non	2/12

Les **dégâts** sont les dégâts de l'arme, auxquels il faut ajouter le **modificateur aux dégâts** du personnage et retrancher la protection éventuellement fournie par une **armure**.

Main exprime le type d'utilisation de l'arme, maniement à une ou deux mains.

Type donne la compétence liée au maniement de l'arme.

PDS représente les **points de structure** de l'arme. Toute arme subissant en un coup des dégâts supérieurs à sa structure (par exemple en parant) se brise.

Pare exprime le fait que l'on puisse utiliser l'arme pour parer un coup ou non.

For/Dex min. donne le score de force et de dextérité minimum pour utiliser une telle arme. Si le personnage possède des attributs inférieurs, il se voit infliger une pénalité de -30% sur ses actions avec une telle arme.

Armes à distance

Les armes utilisant des projectiles ont 3 portées : courte, longue et extrême. La portée longue subit un malus de 30 au jet de tir et la portée extrême un malus de 60.

Arme	Dégâts (*)	Type	Portée en mètres	FOR/DEX Min.	Notes
			Courte/longue/extrême		
Arc court	1D8	projectiles	30m / 45m / 60m	8/10	
Arc long	1D8	projectiles	45m / 90m / 135m	12/14	
Arc elfique	1D8+2	projectiles	60m / 90m / 120m	10/16	
Dague	1D4	projectiles	10m / 15m / 20m	6/10	
Shuriken	1D4	projectiles	10m / 20m / 30m	4/12	
Fronde	1D4	projectiles	15m / 30m / 45m	3/8	
Pistolet léger	1D8	pistolets	20m / 40m / 60m	4/6	
Pistolet lourd	1D10	pistolets	20m / 40m / 60m	6/6	
Fusil à pompe	2D6	fusil d'assaut	20m / 40m / 60m	10/10	
Canon scié	2D6	fusil d'assaut	5m / 10m / 20m	10/10	
Fusil d'assaut	1D8	fusil d'assaut	30m / 45m / 60m	10/10	tir en rafales
Fusil sniper	2D4	fusil d'assaut	100m / 200m / 300m	8/16	
Pistolet mitrailleur	1D8	p. mitrailleur	20m / 40m / 60m	10/10	tir en rafales
Lance grenade	1D10	arme lourde	20m / 30m / 40m	12/10	dégâts de zone
Lance flammes	1D6+2	arme lourde	5m / 10m / 15m	14/12	brûle 3 rounds

(*) Les dégâts dépendent de l'arme, mais le type de munition peut apporter un modificateur. Dans tous les cas, le modificateur de dégâts du personnage ne s'applique pas aux armes à distance.

Tir en rafale : pour effectuer un tir en rafale, le chargeur doit contenir au moins la moitié de sa capacité. Une rafale vide complètement le chargeur. Si la rafale vise une seule cible, le tireur bénéficie d'un bonus de +30 au toucher et les dommages sont doublés. Le tireur peut aussi décider de couvrir une zone avec un tir en rafale. Il peut alors toucher jusqu'à 3 cibles avec la même rafale, mais ne bénéficie pas du bonus au toucher et inflige les dégâts normaux.

Changement de chargeur : le temps de rechargement d'une arme à feu est de 1 round.

Type de projectile	Notes
Flèche de fortune	-2 aux dégâts
Flèche	
Flèche barbelée	+2 de dégâts lors du retrait de la flèche
Flèche perce armure	Protection divisée par 2
Pierre ronde	-2 aux dégâts
Bille d'acier	
Balle	
Balle perce armure	Protection divisée par 2
Balle explosive	Pas de pénétration d'armure. +2 aux dégâts
Balle anti-émeute	Fort pouvoir stoppant. -2 aux dégâts
Balle lumineuse	Dégâts divisés par 2. +10% sur la visée lors d'un tir en rafale
Grenade	Dans un rayon de 10 mètres
Grenade fumigène	Actions à -50. Rayon 10 m

Armures

Les armures donnent un bonus de protection que l'on déduit des dégâts encaissés par un personnage. Les armures trop lourdes donnent aussi un malus applicable à toutes les actions physiques du personnage. Ces armures ne sont pas non plus indestructibles, et après une certaine quantité de dégâts encaissés elles peuvent devenir inutilisables.

Armure	Pénalité d'encombrement (applicable à tous les jets)	Protection	
		Armes blanches	Armes à feu
Cuir	/	1D4-1	1D4-1
Cuir rigide	/	1D4	1D4
Maille	-10	1D6	1D4
Demi plaques	-20	1D8	1D4
Plaques	-30	1D10	1D4
Blouson de cuir	/	1D4-1	1D4-1
Gilet pare balles	-10	1D4	1D8
Kevlar	-20	1D6+1	1D6+1

Partie IX – Cyberware

En perturbant ou remplaçant les tissus organiques, le cyberware empêche les êtres vivants d'accumuler les flux magiques de façon naturelle, et nuit à sa capacité magique. Bien que n'affectant pas le score de pouvoir de l'être cybernétisé, le cyberware se traduit par une perte définitive de points de magie, suivant la table ci-dessous :

Type de matériel	Coût en perte de magie
Lames digitales (par main)	1 PM
Griffes rétractiles (par main)	2 PM
Pied ou main cybernétique	2 PM
Membre cybernétique	4 PM
Composant interagissant avec le cerveau	5 PM
Interface de tir	10 PM

Le coût de ces interventions est doublé pour les êtres dont l'essence même est fortement magique (Vampires, Loups-garous...).

Partie X – Poisons, maladies, acides et gaz

Les poisons et acides sont des substances qui peuvent causer des dommages dus à leur toxicité. Chaque substance a un score de virulence (VIR). En cas de contact ou ingestion avec une cible, on effectue un jet opposant la virulence du poison (VIR) à la constitution (CON) de la cible. Si la cible réussit son jet d'opposition, la substance reste sans effet sur elle, sinon elle perd un nombre de points de vie égal à la moitié de la virulence du poison immédiatement, et une deuxième fois le même nombre de points une heure après. La cible perd également un nombre de points de constitution égal à la moitié de la virulence du poison pour refléter son état d'affaiblissement, et ce pour la durée de la maladie.

Substance	Notes	Virulence (VIR)
Poisons		
Venin de vipère	Récupération en 2 jours.	8
Venin de scorpion	Récupération en 3 jours.	12
Acides		
Acide sulfurique	Récupération en 5 jours.	10
Acide chlorhydrique	Récupération en 5 jours.	10
Gaz		
Gaz incapacitant	Récupération en 6 heures.	12
Gaz asphyxiant	Récupération en 10 jours.	18
Maladies		
Rhume	Dure 7 jours.	4
Grippe	Dure 3 jours, Contagieux.	8
Cholera	Dure 6 jours, Contagieux.	12
Peste	Dure 10 jours, Contagieux.	16

Partie XI – Matériel et Véhicules

Les véhicules sont dotés d'un nombre de points de structure indiquant leur résistance aux dommages. Ils cessent de fonctionner s'ils perdent tous leurs points de structure, mais sont néanmoins réparables. S'ils perdent deux fois leur total de points de structure (c'est à dire s'ils tombent en dessous de leur score de structure en négatif) ils explosent et sont complètement détruits.

Le blindage donne le nombre de points de dégâts ignorés par le véhicule lorsqu'il est touché par une attaque.

Nom	Structure	Blindage	Notes
Drone de reconnaissance	10	/	Appareil volant avec caméra. Vitesse max. : 90 Km/h Pas d'armement
Jeep de reconnaissance	50	1D4	Vitesse max. : 140 Km/h Tout terrain Armement : mitrailleuse 7.62
Transport de troupes blindé	150	2D4	Vitesse max. : 90 Km/h Tout terrain (6 roues) Armement : canon de 20 mm
Char lourd	250	4D4	Vitesse max. : 100 Km/h Armement : Canon de 120 mm
Blindé de commandement	150	2D4	Vitesse max. : 120 Km/h Tout terrain Ordinateurs tactiques et communications
Hélicoptère de combat	25	1D4	Vitesse max. : 190 Km/h Armement : Missiles radar et IR, Canon 20 mm
Panzer moyen a sustentation	100	2D4	Armement : Canon de 50 mm, 2 canons de 20 mm Altitude max. : 20 m Vitesse max. : 150 Km/h
Camion de transport	35	1D4	Vitesse max. : 90 Km/h Route et chemins uniquement
Automobile	25	1D4	Vitesse max. : 180 Km/h Route et chemins uniquement
Moto	15	1D4	Vitesse max. : 210 Km/h Route et chemins uniquement
Moto de cross	20	1D4	Vitesse max. : 140 Km/h Tout terrain
Avion de tourisme	5	1D2	Vitesse max. : 230 Km/h Transporte 4 passagers
Avion civil	15	1D4	Vitesse max. : 800 Km/h Transporte 300 passagers ou 50 tonnes de fret
Avion de chasse	25	1D4	Vitesse max. : 1800 Km/h Armement : Missiles radar et IR, Canon de 20 mm

Les armes suivantes sont conçues pour être montées sur des véhicules.

Mitrailleuse 7.62

Mode de tir : rafales seulement

Portée : 1 Km

Dommages : 1D8

Canon 20 mm de type gatling

Cadence de tir : 6000 coups/minute

Portée : 2 Km

Dommages : 2D10 par projectile

Canon 50 mm

Cadence de tir : 1 coup/minute

Portée : 4 Km

Dommages : 15D10 en coup direct, sinon 8D10 moins 1D10 par mètre de dispersion

Canon 120 mm

Cadence de tir : 1 coup/minute

Portée : 8 Km

Dommages : 30D10 en coup direct, sinon 15D10 moins 1D10 par mètre de dispersion

Missile IR (infrarouge)

Vitesse : 2500 Km/h

Portée : 10 Km

Dommages : 12D10 moins 1D10 par mètre de dispersion.

Notes : Déclenchement à 10 m de la cible. Capacité de détection de cibles dégageant de la chaleur animale, mais avec un risque d'erreur élevé.

Missile à guidage radar

Vitesse : 4000 Km/h

Portée : 40 Km

Dommages : 15D10 moins 1D10 par mètre de dispersion.

Notes : Déclenchement à 10 m de la cible.

Partie XII – Vitesses de déplacement

Les vitesses de déplacement sont données en Kilomètres par heure et représente la vitesse maximum dans des conditions idéales. La distance pouvant être parcourue sans effets secondaires en une journée complète de marche correspond à 12 heures de voyage.

Type de transport	Route	Plaine/Chemin	Terrain boisé	Montagne
Marche	6 Km/h	4 Km/h	3 Km/h	2 Km/h
Cheval	12 Km/h	10 Km/h	6 Km/h	2 Km/h
Chariot	6 Km/h	3 Km/h	1 Km/h	/
Automobile	180 Km/h	40 Km/h	/	/
Tout terrain	140 Km/h	70 Km/h	5 Km/h	5 Km/h
Moto	210 Km/h	70 Km/h	/	/
Moto-cross	140 Km/h	80 Km/h	60 Km/h	40 Km/h

Partie XIII – Objets magiques et types de matériaux

Certains matériaux rares donnent aux armes un tranchant et une résistance supérieurs. Ceci se traduit par un bonus applicable aux dégâts de l'arme.

Type de matériau	Bonus aux dégâts
Acier	0
Acier Elfique ou Nain	+1
Mithril (vrai argent) ou Laen (verre Elfique)	+2
Draconium	+3

De plus certaines caractéristiques d'une arme peuvent augmenter ses chances de toucher. Ainsi une arme très bien équilibrée peut donner un bonus de 5% au jet de toucher. On considère qu'une telle arme est forgée lorsque le forgeron réussit un jet critique sur sa compétence au moment de la création de l'arme.

Certaines armes magiques peuvent aussi être dotées d'une âme. Ces armes sont alors douées d'une volonté propre qui guide leurs coups. Une telle arme se voit ainsi doter d'un bonus au toucher de 10% voire plus. Néanmoins, plus le bonus est élevé, plus la soif de sang de l'arme sera difficile à contrôler par son propriétaire.

D'autres armes peuvent aussi contenir des effets magiques liés à un sort, auquel cas ses caractéristiques sont les mêmes que celle du sort décrit dans le livre de sort.

Partie XIV – Bestiaire

Cette partie donne les caractéristiques des différentes races humanoïdes et animales pouvant intervenir durant vos parties. Leur total de points de vie est toujours égal à la moyenne de leurs scores de taille et constitution.

	For	Con	Per	Sag	Int	Pou	Dex	App
Humanoïdes								
Humain (*)	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6
Demi-elfe (*)	2D6+5	2D6+5	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+7	2D6+7	2D6+6
Elfe (*)	2D6+4	2D6+4	2D6+8	2D6+4	2D6+6	2D6+8	2D6+8	2D6+6
Nain (*)	2D6+8	2D6+8	2D6+5	2D6+6	2D6+6	2D6+4	2D6+5	2D6+6
Orque	2D6+8	2D6+8	2D6+6	2D6+4	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+4
Semi-orque	2D6+7	2D6+7	2D6+6	2D6+5	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+5
Homme-lézard	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6	2D6+6
Kobold	1D6+6	2D6+6	2D6+4	2D6+4	2D6+6	2D6+6	2D6+8	2D6+4
Gnome	1D6+4	2D6+6	2D6+4	2D6+4	3D6+6	3D6+6	3D6+8	2D6+4
Farfadet	1D6+4	2D6+6	2D6+8	2D6+4	3D6+6	3D6+6	3D6+8	2D6+4
Animaux								
Grenouille mutante	1D4	1D4	3D6	1D4	1D2	1D2	1D6+8	/
Poulet	1D4	1D4	1D2+1	1D4	1D2	1D2	1D6+2	/
Lion	4D6	5D6	4D6	2D6	2D6	1D6	4D6	/
Éléphant	8D6	8D6	2D6	2D6	1D6	1D6	2D6	/
Lama	3D6	4D6	3D6	1D6	1D6	1D6	2D6	/
Cheval	3D6	4D6	3D6	1D6	1D6	1D6	2D6	/

(*) Races de base jouables.

Partie XV – Personnages non joueurs

Cette partie présente des exemples de personnages non joueurs pré-tirés. Vous pouvez vous en inspirer pour réaliser les intervenants de vos parties.

Paysan

Modificateur de dégâts : +1D4
Points de vie : 12
Points de pouvoir : 9

Compétences :

Artisanat (charpenterie) 30%, connaissances (cultiver) 75%, connaissances (élevage) 55%, connaissance du monde 30%, premiers soins 50%, monde naturel 60%, pister 30%, négociateur 40%, observation 30%, écouter 30%, furtivité 30%, athlétisme 40%, équitation (cheval) 20%, armes contondantes 20%, projectiles 50%, corps à corps 30%.

Armes :

Baton, 20%, 1D6+MD.
Arc de chasse, 50%, 1D8.

Forgeron

Modificateur de dégâts : +1D6
Points de vie : 14
Points de pouvoir : 14

Compétences :

Art (enluminures sur armes et armures) 50%, artisanat (forge) 80%, connaissances (objets elfiques) 40%, connaissance du monde 30%, négociateur 70%, armes contondantes 60%, magie (feu) 60%, magie (terre) 40%.

Sorts :

Étincelle (feu, 1), Brasier infernal (feu, 4), Détection du métal (terre, 2), Façonner le métal (terre, 4)

Armes :

Marteau, 60%, 1D6+1+MD.

Marchand

Modificateur de dégâts : 0
Points de vie : 12
Points de pouvoir : 8

Compétences :

Connaissances (habitudes de la rue) 70%, connaissances (haute société) 30%, Langue étrangère 50%, connaissance du monde 30%, premiers soins 40%, navigation 20%, orientation 50%, baratin 60%, négociateur 75%, étiquette 30%, intimidation 20%,

observation 20%, électronique 30%, conduite (camionnette) 30%, Fusil d'assaut 40%.

Armes :

Canon scié, 40%, 2D6.

Garde du corps

Modificateur de dégâts : +1D6
Points de vie : 15
Points de pouvoir : 6

Compétences :

Connaissances (habitudes de la rue) 30%, premiers soins 50%, observation 75%, écouter 60%, furtivité 60%, athlétisme 80%, conduite (automobile) 60%, interrogation 40%, intimidation 80%, lame courte 40%, corps à corps 80%, pistolets 80%, esquive 70%.

Armes :

Main nues, 80%, 1D3+MD.
Couteau, 40%, 1D4+MD.
Beretta 9mm, 80%, 1D8.

Militaire

Modificateur de dégâts : +1D4
Points de vie : 12
Points de pouvoir : 12

Compétences :

Connaissances (tactique militaire) 30%, premiers soins 50%, observation 50%, écouter 50%, furtivité 60%, athlétisme 80%, conduite (char) 60%, interrogation 40%, intimidation 50%, lame courte, 45%, corps à corps 60%, pistolets 60%, pistolet mitrailleur 80%, esquive 60%.

Armes :

Main nues, 60%, 1D3+MD.
Couteau, 45%, 1D4+MD.
Beretta 9mm, 60%, 1D8.
Uzi, 80%, 1D8 / 2D8 (rafales)

Elfe des bois

PV 12; PM 15; MD +1D4; Esquive 80%
Arc elfique 80%, 1D8+2
Dague elfique 60%, 2D4+2
Ecole de la Sagesse 50%
Sorts : Parler aux animaux, soins modérés

Orque

PV 15; PM 10; MD +1D6; Esquive 65%
Cimeterre 75%, 1D8
Arc court 50%, 1D8

Chaman Orque

PV 12; PM 18; MD +1D4; Esquive 50%

Bâton de combat 40%, 1D6+1D4

Kriss de sacrifice 30%, 2D4+1

Ecole de la Magie noire 40%

Ecole du Feu 60%

Sorts : Invocation de démon, contrôler un démon, maladie contagieuse, drain magique, paranoïa, dédoublement de personnalité, brasier infernal, lit de braises, cercle de flammes, balle de feu.

Farfadet Noir

PV 10; PM 15; MD 0; Esquive 100%

Morsure 75%, 1D4

Ecole de la Magie Noire

Sorts : Evaporation, malédiction, ténèbres, phobie

Farfadet

PV 10; PM 15; MD 0; Esquive 100%

Morsure 50%, 1D4

Ecole de l'Esprit 85%

Sorts : Illusion, Invisibilité, Sommeil.

Partie XVI – Règles optionnelles concernant la fatigue et l'encombrement

Ces règles permettent à un Maître de Jeu d'augmenter le réalisme de sa partie mais peuvent s'avérer lourdes à gérer.

Calcul des points de fatigue : Le nombre de points de fatigue nominal de l'aventurier est égal à sa caractéristique de constitution multipliée par cinq. Chaque action effectuée peut avoir une influence sur ce total et entraîner un malus sur les actions du à la fatigue.

Action	Points dépensés
Nuit blanche	25
Marche de 2 heures en campagne	6
Marche de 2 heures en montagne	8
Marche de 2 heures en jungle	10
Par tranche de 15 minutes de natation	5
Par heure d'exposition à des conditions extrêmes (chaleur – froid)	5 à 20
poids transporté excessif par heure	5 à 15

Effets de la fatigue	
sans pénalité	de 51 à 100 % du score nominal de fatigue
avec -25 sur les actions	de 26 à 50 % du score nominal de fatigue
avec -50 sur les actions	de 1 à 25 % du score nominal de fatigue
Si le nombre de points de fatigue tombe à zéro, le personnage s'endort instantanément	

Gestion du poids de l'équipement :

sans pénalité	score de force + score de constitution (en Kg)
avec -25 sur les actions	2 fois (FOR + CON) (en Kg)
avec -50 sur les actions	3 fois (FOR + CON) (en Kg)
Au-delà, l'aventurier ne peut plus se déplacer. Ne tient pas compte du poids des vêtements portés.	

Annexe : Table des jets opposant les caractéristiques

20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%
19	-	-	-	-	-	-	-	-	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%
18	-	-	-	-	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%
17	-	-	-	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%
16	-	-	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%
15	-	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%
14	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%
13	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-
12	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-
11	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-
10	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-	-
9	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-	-	-
8	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-	-	-	-
7	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-	-	-	-	-
6	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-	-	-	-	-	-
5	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%	10%	5%	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Le résultat en pourcentage donne le seuil qu'il ne faut pas dépasser pour réussir son action.

Un jet de dés au dessus de 95 donne systématiquement un échec et un jet au dessous de 5 une réussite.

Remerciements

Ce guide n'aurait jamais pu voir le jour sans la contribution des personnes suivantes que je tiens à remercier ici :

- Ryusenshi, Seigneur Dragon
- Le Gob, Seigneur Dragon
- Oror, Seigneur Dragon
- 4 vents, Seigneur Dragon

Pour la création de l'univers et du système de jeu, les premiers tests, les premières parties, les longues discussions relatives aux petits points de détails et les explosions de rire qui ont suivi.

Tyffyn, Seigneur Dragon

Système de jeu version 5.0. Mise à jour janvier 2007

Contributeurs

Je tiens aussi à remercier l'ensemble des membres des Chroniques du Fantastique pour leur apport au monde et au système de jeu, en particulier aux nombreuses personnes qui ont testé le système de jeu lors des différentes rencontres (par ordre alphabétique).

- Arthem,
- Atriope,
- Célestine,
- Fallémon,
- Fylia,
- Kar-er,
- Kelleman,
- Konan,
- Lady Darconia,
- Lan,
- Le Padre,
- Lia l'elfe Noire,
- Lune Noire,
- Maalika,
- Mykir,
- Raven,
- Ron-berku,
- Sagara,
- Shu,
- Talaël,
- Tatoo,
- Ternnon.