

# Création de personnage

Page I

v4 (vif)

STEPS ET DÉS			MODIFICATEURS RACIAUX									
STEP	DÉS	ATTR.	RACE	MOUVEMENT	DEXTÉRITÉ	FORCE	ENDURANCE	PERCEPTI	VOLONTÉ	CHARISME	KARMA	
1	d4 - 2	—	Nain	10	9	10	12	11	11	10	4	
2	d4 - 1	1-3	Elfe	14	12	10	8	11	11	11	4	
3	d4	4-6	Humain	12	10	10	10	10	10	10	5	
4	d6	7-9	Obsidien	10	8	18	13	9	10	9	3	
5	d8	10-12	Ork	12	10	13	11	10	8	9	5	
6	d10	13-15	Troll	14	10	14	12	9	11	10	3	
7	d12	16-18	T'skrang	12	11	10	11	10	10	11	4	
8	2d6	19-21	Sylphelin	6/16	11	4	8	11	10	12	6	
9	d8+d6	22-24	<b>CAPACITÉS RACIALES</b>				<b>DURABILITÉ</b>					
10	2d8	25-27	RACE	CAPACITÉS RACIALES			DISCIPLINE			DISCIPLINE		
11	d10+d8	28-30	Nain	Heat Sight, Strong Back (+2 Force pour Porter/Lever)			Air Sailor			5	Shaman	3
12	2d10	31-33	Elfe	Low-Light Vision			Archer			5	Sky Raider	7
13	d12+d10	34-36	Humain	Versatilité			Beastmaster			7	Swordmaster	7
14	2d12	37-39	Obsidien	Seuil de blessure +3, Armure nat. +3, armures vivantes			Cavalryman			7	Thief	5
15	d12+2d6	40-42	Ork	Gahad, Low-Light Vision			Elementalist			3	Troubadour	5
16	d12+d8+d6	43-45	Troll	Heat Sight			Illusionist			3	Warrior	7
17	d12+2d8	46-48	T'skrang	Attaque de queue, arme attachée taille 2 ou moins			Nethermancer			3	Weaponsmit	5
18	d12+d10+d8	49-51	Sylphelin	Astral Sight, Vol, Défense Phys. +2			Scout			5	Wizard	3
19	d20+2d6	52-54	<b>ATTRIBUTS</b>									
20	d20+d8+d6	55-57	ATTRIBUT	STEP	DÉFENSE	PORTER/LEVER	INC.	MORT	SEUIL DE BLESSURE	RÉCUP.	ARMURE MYS.	
21	d20+2d8	58-60	1	2	2	10/20 lbs	2	4	3	1	0	
22	d20+d10+d8	61-63	2	2	2	15/30	4	6	3	1	0	
23	d20+2d10	64-66	3	2	3	20/40	6	8	4	1	0	
24	d20+d12+d10	67-69	4	3	3	25/50	8	11	4	1	0	
25	d20+2d12	70-72	5	3	4	30/65	10	13	5	1	1	
26	d20+d12+2d6	73-75	6	3	4	40/80	12	15	5	1	1	
27	d20+d12+d8+d6	76-78	7	4	5	50/100	14	18	6	2	1	
28	d20+d12+2d8	79-81	8	4	5	60/115	16	20	6	2	1	
29	d20+d12+d10+d8	82-84	9	4	6	70/135	18	22	7	2	1	
30	2d20+2d6	85-87	10	5	6	80/160	20	25	7	2	2	
31	2d20+d8+d6	88-90	11	5	7	95/190	22	27	8	2	2	
32	2d20+2d8	91-93	12	5	7	110/220	24	29	8	2	2	
33	2d20+d10+d8	94-96	13	6	8	125/250	26	32	9	3	2	
34	2d20+2d10	97-99	14	6	8	140/280	28	34	9	3	2	
35	2d20+d12+d10	100-102	15	6	9	155/310	30	36	10	3	3	
36	2d20+2d12	103-105	16	7	9	175/350	32	39	10	3	3	
37	2d20+d12+2d6	106-108	17	7	10	195/390	34	41	11	3	3	
38	2d20+d12+d8+d6	109-111	18	7	10	215/430	36	43	11	3	3	
39	2d20+d12+2d8	112-114	19	8	11	235/470	38	46	12	4	3	
40	2d20+d12+d10+d	115-117	20	8	11	255/510	40	48	12	4	4	
			21	8	12	280/560	42	50	13	4	4	
			22	9	12	305/610	44	53	13	4	4	
			23	9	13	330/660	46	55	14	4	4	
			24	9	13	355/710	48	57	14	4	4	
			25	10	14	380/760	50	60	15	5	5	
			26	10	14	410/820	52	62	15	5	5	
			27	10	15	440/880	54	64	16	5	5	
			28	11	15	470/940	56	67	16	5	5	
			29	11	16	500/1000	58	69	17	5	5	
			30	11	16	530/1060	60	71	17	5	6	
9	Équipement de départ p.72				D/P/C	F	E	E	E	E	V	

# Avancement et Expérience

Page II

v4 (v1)

DIFFICULTÉ DES SORTS							COÛT INSTRUCTEUR		ATTRIBUTION DES POINTS DE LÉGENDE		
CERCLE	TISSAGE	DISPEL	PERCEPTION	LEARNING			CERCLE	PRIX MOYEN	CERCLE	RÉCOMPENSE	MAX PAR SÉANCE
1	10	11	16	6			-	-	1	50-75	100-450
2	11	12	17	7			2	200	2	75-100	150-600
3	12	13	18	8			3	300	3	125-150	250-900
4	13	14	19	9			4	500	4	175-200	400-1,200
5	14	15	20	10			5	800	5	200-300	600-1,800
6	15	16	21	11			6	1,000	6	300-500	1,000-3,000
7	16	17	22	12			7	1,500	7	500-750	1,500-4,500
8	17	18	23	13			8	2,000	8	750-1,000	2,000-6,000
9	18	19	24	14	<b>ATTRIBUTS</b>		9	2,500	9	1,000-1,500	3,000-9,000
10	19	20	25	15	AUGMENT.	PTS DE	10	3,500	10	1,500-2,500	5,000-15,000
11	20	21	26	16	+1	800	11	5,000	11	2,500-4,000	8,000-24,000
12	21	22	27	17	+2	1,300	12	7,500	12	4,000-7,500	12,000-40,000
13	22	23	28	18	+3	2,100	13	10,000	13	7,500-10,000	18,000-60,000
14	23	24	29	19			14	15,000	14	10,000-20,000	25,000-100,000
15	24	25	30	20			15	20,000	15	20,000-30,000	40,000-150,000

RANGS		TALENTS / SORTS				COMPÉTENCES		CERCLES	
NOUVEAU RANG	CERCLE 1-4 / SORTS	CERCLE 5-8	CERCLE 9-12	CERCLE 13-15	NOVICE	JOURNEYMAN	# DE TALENTS REQUIS	AU RANG	
1	100	200	300	500	200	300	—	—	
2	200	300	500	800	300	500	5	2	
3	300	500	800	1,300	500	800	6	3	
4	500	800	1,300	2,100	1,300	1,300	7	4	
5	800	1,300	2,100	3,400	2,100	2,100	8	5	
6	1,300	2,100	3,400	5,500	3,400	3,400	9	6	
7	2,100	3,400	5,500	8,900	8,900	5,500	10	7	
8	3,400	5,500	8,900	14,400	14,400	8,900	11	8	
9	5,500	8,900	14,400	23,300	23,300	14,400	12	9	
10	8,900	14,400	23,300	37,700	37,700	23,300	13	10	
11	14,400	23,300	37,700	61,000	—	—	14	11	
12	23,300	37,700	61,000	98,700	—	—	15	11	
13	37,700	61,000	98,700	159,700	—	—	16	12	
14	61,000	98,700	159,700	258,400	—	—	17	12	
15	98,700	159,700	258,400	418,100	—	—	18	13	

(DONT UN TALENT DU CERCLE PRÉCÉDENT)

MULTI-DISCIPLINES					STATUT LÉGENDAIRE					
CERCLE ATTEINT	COÛT DES TALENTS DE RANG I			ÉQUIVALENCE DE	RANG ÉQUIVALENT			POINTS DE LÉGENDE	RENOM	RÉPUTATION
LE PLUS BAS	DEUXIÈME	TROISIÈME	QUATRIÈME	CERCLE	DEUXIÈME	TROISIÈME	QUATRIÈME	<10,000	16	-
1	1,300	2,100	3,400	1-4	-	-	-	<100,000	12	+2
2	800	1,300	2,100	5-8	1-4	-	-	<1,000,000	9	+4
3	500	800	1,300	9-12	5-8	1-4	-	>1,000,000	7	+6
4	300	500	800	13-15	9-15	5-15	1-15			
5+	200	300	500							

CLÉS DE CONNAISSANCE		CARACTÉRISTIQUES DES OBJETS		
RANG	CONNAISSANCE	TIERS	LIMITE DE RANG	DÉFENSE MYSTIQUE
1	Nom de l'objet	Novice	4	8-12
2-3	Nom du créateur ou habilités spécifiques	Journeyman	6	10-14
4-5	Origine des matières ou nom d'une créature ayant apporté son aide	Warden	8	12-16
6-7	Nom du dernier porteur	Master	10	14-18
8+	Dernier événement au cours duquel l'objet a été utilisé			

# Rencontres et Dangers

Page III

v4 (vif)

CHUTE		MATRICES				LANGUES		
HAUTEUR	DOMMAGES	TYPE DE MATRICE	SEUIL DE MORT	LIENS INCLUS	CERCLE	LANGAGE	DIFFICULTÉ	
2-3	5	Sort	10	Non	1-4	Nain	5	
4-6	10	Améliorée	15	Oui	5-8	Sperethiel	6	
7-10	15	Blindée	25	Oui	9-12	Humain	6	
11-20	20 (2)	Partagée	20	Non	13-15	Obsidien	7	
21-30	25 (2)	<b>MAGIE SAUVAGE : CONTRECOURS</b>					Or'zet	6
31-50	25 (3)	RÉGION	WARPING	DOMMAGES	MARQUE D'HORREUR	Troll	6	
51-100	30 (3)	Sûre	C	C+4	NA	T'skrang	7	
101-150	30 (4)	Propre	C+5	C+8	C+2	Sylphelin	7	
151-200	35 (4)	Teintée	C+10	C+12	C+5			
201+	35 (5)	Corrompue	C+15	C+16	C+15	Dialecte spécifique	+2	

CONNAISSANCES / RECHERCHES				CHASSE & PÊCHE			POISON			
INFORMATION	SUCCÈS	DIFFICULTÉ (RECH)	CONNAISSANCE	DIFFICULTÉ	SUCCÈS	PROVISIONS	TYPE	STEP	INTERVALLE DE	DURÉE
Générale	1	5	Générale	11	1	1 jours	Dommmages	6-9	Rounds	Jusqu'à guérison
Spécifique	2	7	Relation indirecte	9	2	2 jours	Débilisant	8-11	Minutes/Heures	Jours/Semaines
Complexe	3	9	Relation directe	7	3	5 jours	Paralysant	7-10	Rounds	Heures
Obscure	4+	11	Spécifique	5	4	10 jours	Mortel	10-13	Rounds/Jours	Instantané

FAVEURS ET SUCCÈS REQUIS			PORTÉES ET VISIBILITÉ			ECLAIRAGES		
ATTITUDE	SERVICE	FAVEUR	CONDITIONS	COURTE	MOYENNE	LONGUE	SOURCE DE LUMIÈRE	RAYON
Fanatique	Auto.	1	Lumière du jour	25 m	200	750	Bougie	2 m
Loyal	1	2	Aube/Crépuscule	15	125	500	Torche	5 m
Amical	2	3	Brouillard léger	10	75	250	Feu de camp	10 m
Neutre	3	4	Brouillard dense	2	5	10	Lanterne	10 m
Inamical	4	—	Pluie légère	15	175	350	<b>SUCCÈS DES INTERACTIONS</b>	
Hostile	—	—	Pluie forte	10	50	100	Tromperie	
Ennemi	—	—	Nuit de pleine lune	5	60	200	Exagérations	1+
			Nuit sans Lune	5	15	30	Mensonges	2+

PERCEPTION		PORTES SECRÈTES		ÉTIQUETTE	
CIBLE CACHÉE	DEXTÉRITÉ	FAÇON	DIFFICULTÉ	SITUATION	MOD
Pièges	Détection	Moyen	10	Haute société	+2
Porte secrète	8+	Dur	12	Autre race	+3
Indice	5+	Très dur	15	Culture spécifique	+4
Évén. inhabituel	6	Héroïque	20		

DIFFICULTÉS STANDARDS					
PERSONNAGE	FACILE	MOYEN	DUR	TRÈS DUR	HÉROÏQUE
Ordinaire	1-2	3-5	6-9	10-12	13-15
Novice	1-2	3-7	8-12	13-16	17-20
Journeyman	3-6	7-12	13-18	19-22	23-27
Warden	6-8	12-16	18-24	25-29	30-35
Master	8-11	17-20	25-28	29-34	35-41

DOMMAGES PAR LE FEU		ESCALADE		SEUILS DE BARRIÈRE			MARCHANDAGE ET DISPO.	
TAILLE DU FEU	DOMMAGES	SURFACE	DIFFICULTÉ	MATÉRIAU	ARMURE PHYS.	SEUIL DE DOMMAGE		
Torche	4 (Toucher)	Arbre	3	Plantes	3	15	Courant	-2
Feu de camp	6 (Toucher)	Mât	7	Bois < 6 cm	7	20	Commun	0
Gd feu de camp	8 (Toucher)	Mur avec prises	9	Bois > 6cm	9	30	Peu commun	+2
Maison en feu	10	Falaise rocheuse	12	Pierre / mortier	12	45	Rare	+5
Feu de forêt	12	Surface lisse	15	Pierre	20	85	Très rare	+9
				Paroi naturelle	30	150	Jour suppl.	-1 (-3 max)
							Très bon état	Coût : +50%
							Exc. État	Coût : +100%

PIÈGES							DIAGNOSTIC	
TYPE	DETECTION	DÉSARMER	DÉCLENCHEMENT	INITIATIVE	EFFET	MALADIE	DIFFICULTÉ	
Défenses de Kaer	5	19	Glyphe	30	Spellcasting 17. Dég. 23 vs. Armure Myst. (10 rounds)	Rhume	4	
Éboulement (naturel/artificiel)	8	-/9	-/Dalle	10	Dommmages 16 vs. Armure Physique	Blessures	5	
Explosion de gaz	10	-	Flamme	7	Dommmages 15 vs. Armure Physique dans zone	Fièvre	6	
Fléchette	15	10	Serrure	13	Dommmages 6 vs. Armure Physique + poison	Poison léger	6	
Piège à Lames	7	9	Dalle	17	Dommmages 13 vs. Armure Physique	Os brisés	8	
Piège à Pieux	15	15	Dalle	25	Dommmages 18 vs. Armure Physique. Empalement	Poison fort	11	
Piège magique	10	12	Glyphe	30	Bone shatter 15 vs. target's Mystic Defense. WIL 10	Peste noire	15	
Trappe	7	7	Dalle	10	Chute (10) + 1d4 pieux (12)			

# Armes, Armures et Charms

Page IV

v4 (vff)

ARMES DE MÉLÉE							ARMURES								
	COÛT	DOM	FORCE MIN	POIDS	RARETÉ	TAILLE		COÛT	PHYS	MYST	POIDS INIT	RAR.	SANG		
Armes d'Hast	100-175	7	14	8-10	0	5	Vêtements	2	2	0	5	0	-		
Bout de bois	1	1	S:3 D:7	2	0	1	Armure de cuir	10	3	0	15	0	-		
Bâton	5	4	S:5 D:7	4	0	5	Cuir renforcé	20	4	0	20	0	-		
Claymore	125	8	15	7	+2	6	Cuir clouté	40	5	0	20	-1	-		
Couteau	3 cp	1	3	10 oz.	-2	1	Armure de peaux	50	5	1	25	-1	-		
Dague	8 cp	2	4	1	0	1	Armure d'Obsidien	100	3	1	20	0	+9		
Épée trolle	50	6	13	6	0	4	Armure annelée	110	6	0	30	-2	-		
Épée courte	16	4	8	3	0	2	Armure naturelle	125	2	3	15	0	+5		
Épée large	25	5	12	4	0	3	Cottes de mailles	180	7	0	40	-3	-		
Épée naine	6	4	12	2	0	2	Peau d'Espagra	200	3	1	10	0	+5		
Fléau	35	5	S:10 D:7	5	0	3	Armure de Sang	300	5	3	-	-1	+5	4	
Fouet	10	3	S:7 D:7	2	0	3	Anneaux de	500	4	4	45	-2	+5	-	
Hache	15	4	8	3	0	2	Crystal Vivant	1,100	6	3	-	-2	+5	5	
Hache de bataille	35	7	13	6	0	5	Peau de Wyvern	2,000	8	1	50	-3	+5	-	
Hache scythe	20	5	12	4	0	3	Armure de Plates	3,000	9	0	60	-4	+2	-	
Hache trolle	45	8	17	8	+2	6	Plates de Crystal	12,000	7	7	90	-5	+5	-	
Hallebarde	150	8	16	10	+2	6	<b>BOULIERS</b>								
Lance de fantassin	15	5	13	7	0	5		COÛT	PHYS	MYST	POIDS	INIT.	RAR.	SOLIDITÉ	
Lance de cavalerie	150	6	14	10	+2	6	Bouclier de Crystal	150	+2	+2	15	-2	+5	18	
Massue	2	3	7	3	0	2	Bouclier naturel	22	+1	+2	5	-2	+2	16	
Masse	20	4	13	5	0	3	Pavois	50	+3	0	15	-2	+2	21	
Masse d'armes	40	6	13	7	0	4	Rondache	5	+1	0	3	0	0	17	
Marteau de guerre	95	7	15	8	+2	5	Rondache de Crystal	20	+1	+1	5	0	+5	17	
Pique	3	4	9	3	0	3	Targe Écu	15	+2	0	9	-1	0	19	
Trident	25	5	11	4	0	4	<b>ELIXIRS DE JOINS</b>								
<b>ARMES DE TIR</b>								COÛT	PDS	RAR.	EFFET				
	COÛT	DOM.	F MIN.	POIDS	TAILLE	RAR.	PORTÉE	Booster potion	50	2	+2	Test de récupération à +8			
Arbalète légère	50	4	9	5	3	0	2-32 / 64	Cure Disease	500	2	+5	Résistance maladie +5; test de Résistance			
15 Carreaux	15			3		0		Healing Potion	300	2	+5	Soigne 1 blessure; test de récup. +8			
Arbalète moyenne	100	5	12	7	4	+2	2-40 / 80	Kelia's Antidote	125	2	+5	Immunité aux effets des poisons pdt 8h			
15 Carreaux	20			3		+2		Kelix's Poultice	50	1	+2	Test de Résistance poison +5			
Arc court	15	3	8	3	3	0	2-30 / 60	Last Chance Salve	600	1	+9	Sur mort, force tests de récup. Restants			
20 Flèches	5			2		0		Salve of Closure	200	1	+5	Soigne une blessure			
Arc long	60	4	S:11 D:13	4	5	0	2-40 / 80	<b>CHARMES DE SANG</b>							
20 Flèches	10			3		0			COÛT	DMG	RAR.	EFFET			
Arc de guerre elfe	200	5	S:12 D:15	4	5	+5	2-48 / 96	Absorb Blow	100	2	+2	Absorbe 12 pts dommage (sauf surprise)			
20 Flèches	25			4		+5		Astral Sensitive Eye	325	2	+2	Strain 1, Astral Sight			
Arc sylphelin	25	3	5	14 oz.	2	0	2-24 / 48	Bone Charm	175	1	+5	+1 to Recovery Tests			
20 Flèches	5			8 oz.		0		Darksight Eye	200	2	+2	Low-light Vision			
Carquois	2			3		0		Death Cheat	450	3	+2	Test de récup. +6 lorsque mort			
Fronde	3	2	5	1	2	0	2-20 / 40	Desperate Blow	275	3	+2	Attaque ou Dommages +6, Réutilisable			
Fronde trolle	15	4	10	4	4	0	2-30 / 60	Desperate Spell	300	3	+2	Incantation ou Effet +6, Réutilisable			
Sarbacane	2	1	3	10 oz.	1	+2	2-8 / 16	Garlen Stone	250	4	+5	Strain 2, Recovery Test soigne blessure			
10 Aiguilles	1			8 oz.		+2		Horror Fend	500	3	+2	Strain 1, DP/DM +3 contre horreur, Réutilisable			
<b>ARMES DE JET</b>								COÛT	DMG	RAR.	EFFET				
	COÛT	DOM.	F MIN.	POIDS	TAILLE	RAR.	PORTÉE	Initiative Booster	600	4	+5	Strain X, bonus à l'initiative +X			
Bola	10	3	S:6 D:9	2	2	0	2-12/24	Strength Booster	300	2	+5	Strain 2X, bonus à la Force +X			
Dague	8 cp	2	4	1	1	0	2-10/20	Targeting Eye	450	2	+2	Strain 1, Attaque à distance +2			
Dague de jet	2	2	4	12 oz.	1	0	2-16/32	Wound Balance	200	3	+2	Strain 1, Knockdown test +3			
Dague "volante"	25	2	4	12 oz.	1	+2	2-20/40	<b>RESTRICTIONS DE TAILLE</b>							
Filet	15	-	S:8 D:9	5	3-6	0	2-6/12		QUEUE	1M	2M	NOTES			
Filet Sylphelin	15	-	S:3 D:9	12 oz.	2	0	2-6/12	Nain	1-3	4-5	Pas d'armes de tir taille > 4				
Fléchette	5 cp	1	4	8 oz.	1	0	2-18/36	Elfe	1-3	4-6					
Hache de jet	25	3	7	2	3	0	2-12/24	Humain	1-3	4-6					
Hache faucon	125	4	8	2	3	+2	2-24/48	Obsidien	2-4	5-7	Pas d'armes de taille 1				
Javelot	9	3	7	3	3	0	2-10/20	Ork	1-3	4-6					
Javelot Sylphelin	25	2	4	8 oz.	1	+2	2-8/16	Troll	2-4	5-7	Pas d'armes de taille 1				
								T'skrang	2	1-3	4-6				
								Sylphelin	1	2					