



COMPAGNON

LA MONNAIE

1 couronne d'or (1CO) = 20 pistoles d'argent (20/-) = 240 sous de cuivre (140sc).

1 pistole d'argent (1/-) = 12 sous de cuivre (12sc)

DESTIN ET CHANCE

Dépenser de la Chance

- Relancer un Test qui s'est conclu par un échec
- Ajouter + 1 DR à un Test après le jet
- Au début du Round, choisir le moment d'agir, sans tenir compte de l'Ordre d'Initiative

Récupération : Tous les points en début de séance.

Dépenser du Destin

- Meurs un autre jour :

Au lieu de mourir, le Personnage est KO et éjecté de l'action au choix du MJ : laissé pour mort, emporté par une rivière...

- Comment ça a pu rater ?

Le Personnage évite complètement les dégâts (coup de chance extraordinaire) et reste dans l'action.

Récupération : avec une action héroïque (très rare).

RÉSILIENCE ET DÉTERMINATION

Dépenser de la Détermination

- Immunité à *Psychologie*, jusqu'à la fin du prochain Round.
- Ignorer tous les modificateurs dus à une **Blessure critique**, jusqu'au début du prochain Round.
- Retirer un État. Si c'est l'État à Terre, permet de regagner 1 Pt de Blessure quand le Personnage se remet debout.

Récupération : Action liée à la Motivation.

Dépensez de la Résilience

- Je te renie !

Permet de ne pas développer la mutation obtenue. Et donc, de ne pas perdre de Point de Corruption.

- Je ne faillirai pas ! (Ce choix peut être fait après un Test échoué)

Au lieu de lancer les dés sur un Test, choix direct du résultat. Permet de réussir, même dans les pires situations.

- Si Coup Critique, vous pouvez choisir la Localisation.

- Si Test opposé, vous l'emportez avec au moins DR +1.

Récupération : Action de grande importance liée à la Motivation (très rare).

CARRIÈRES

COMPLÉTER UNE CARRIÈRE

Niveau	Augmentations
1	5
2	10
3	15
4	20

COÛT DES CHANGEMENTS DE CARRIÈRE ET DE TALENT

Progression	Coût en PX
+1 Augmentation de Talent	100 PX + 100 PX par fois où le Talent a déjà été pris
Quitter une Carrière Achevée	100 PX
Quitter une Carrière Inachevée	200 PX
Embrasser une nouvelle Classe	+100 PX

COÛT DES AUGMENTATIONS DE CARACTÉRISTIQUE ET COMPÉTENCE

Augmentations	Coût en PX par Augmentation	
	Caractéristiques	Compétences
0 à 5	25	10
6 à 10	30	15
11 à 15	40	20
16 à 20	50	30
21 à 25	70	40
26 à 30	90	60
31 à 35	120	80
36 à 40	150	110
41 à 45	190	140
46 à 50	230	180
51 à 55	280	220
56 à 60	330	270
61 à 65	390	320
66 à 70	450	380
71 et +	520	440

L'EMPIRE EN L'AN 2512 CI

Capitale : Altdorf.

Dirigeant : L'Empereur Karl Franz Ier

Province	Nom officiel	Gouvernement	Capitale	Notes
AVERLAND	Le Grand Comté d'Averland	Autocratie avec Conseil d'État	Averheim	Contrée fertile aux nombreux cours d'eau
MIDDENHEIM	Le Grand Duché de Middenheim	Autocratie avec importante bureaucratie	Middenheim	Cité du Loup blanc, forteresse
MIDDENLAND	Le Grand Duché de Middenland	Autocratie « féodale »	Carroburg	Puissance économique et militaire
NULN	Le Grand Comté de Nuln	Comté de Wissenland (féodal avec assemblée) et Comté de Nuln (autocratie)	Nuln	Ancienne capitale impériale, université, temple de Verena
OSTLAND	La Grande Principauté de l'Ostland	Féodal, avec parlement	Wolfenburg	Quasi-totalité recouverte par la Forêt des Ombres
REIKLAND	La Grande Principauté du Reikland	Féodal, avec Conseil d'État et Diète	Altdorf (anciennement Reikdorf)	Province la plus riche. Là où se situe le Duché d'Ubersreik, sous autorité impériale directe depuis 2512 CI
STIRLAND	Le Grand Comté du Stirland	Féodal, avec Conseil d'État	Wurtbad	Territoire accidenté, proche de la Sylvanie
SUDENLAND	La Grande Baronnie du Sudenland	Féodal, avec Diète d'État	Pfeildorf	Terre agricole et commerçante
TALABECLAND	Le Grand Duché du Talabecland	Féodal, avec Parlement d'État	Krieglitz	Voie de transit majeure au cœur de l'Empire
TALABHEIM	Le Grand Duché de Talabheim	Autocratie, avec Parlement	Talabheim	Cité attachée à la tradition et au droit
MOOTLAND	Le Grand Comté du Mootland	Conseil des Anciens	Eicheschatten	Contrée Halfling. Demande officielle de sécession

AUTRES PEUPLES ET ÉTATS : Albion (île), Athel Loren, Bretonnie, Estalie, Kislev, Laurelorn, Norsca, Principautés frontalières, Tilée, Wasteland... et d'autres terres plus lointaines.