

Nager selon la température de l'eau	
Température	Jet toutes les....
Très chaude	Gaillardise X heure
Chaude	Gaillardise X 30 mn
Tiède	Gaillardise X 15 mn
Froide	Gaillardise X 5 mn
Glacée	Gaillardise X mn

Chaque jet réduit la gaillardise d'un personnage de un rang, jusqu'à ce qu'il se repose durant une journée entière. Dès qu'un joueur ratera son jet de nager, le héros commencera à se noyer.

Noyade : le PJ coule, il peut retenir son souffle pendant rang détermination tours. Après il perd un rang de détermination par tour et meurt lorsqu'il atteint un rang de détermination de -1. Exceptionnellement 2 dés d'héroïsme peuvent être dépensés pour que le courant dépose le personnage sur une plage (au bout d'un jour complet de repos, il retrouvera son rang de détermination).

Nager selon les conditions de l'eau	
Condition	ND
Calme	10
Un peu agitée	15
Houleuse	20
Déchaîner	25
Typhon	30

Modificateurs :

- s'accrocher à des objets flottants réduits le ND de 5.
- chaque 2,5kg d'équipement transporté augmente le ND de 5.
- pour chaque personne se noyant que le PJ tente de sauver le ND augmente de 15

CHUTES

Effets et conséquences de chutes	Chute d'objets sur le PJ
<p>Surface sur laquelle tombe le PJ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur une surface molle (eau, meule de foin..) : aucun dommage - sur une surface ferme (terre, gravats...) : une blessure grave par tranche de 20 point sous le ND du jet de blessure - sur une surface dure (pierre ou métal) : une blessure grave par tranche de 10 point sous le ND du jet de blessure 	<ul style="list-style-type: none"> - un objet inflige un dé de dommage par tranche de 3 mètres de hauteur de chute. - un objet inflige aussi un dé de dommage par tranche de 75 kg. - Si l'objet fait moins de 75kg, le PJ qui le recevra ne subira pas de blessure (mais il pourra tout de même provoquer une cuisante douleur).
<p>Un dé de dégâts tous les 3 mètres (maxi 60 mètres). La compétence amortir une chute retire un dé de dommage par rang</p>	<p>Pour déterminer les éventuelles blessures graves, reportez vous à la table correspondant à la matière de l'objet (dure, ferme, molle)</p>

POURSUITES

Distance de départ = (nombre de phases d'avance) augmentations Un tir nécessite (distance) augmentations Chaque tour : opposition DEX + compétence appropriée ND (Dex X 5) Ajouter ou enlever une augmentation par tranche de 5 au dessus du ND Si distance ne change pas : voir événement guide du maître page 191 Si 10 augmentations : les personnes poursuivies s'échappent Si 0 augmentations : les poursuivants rattrapent et ont une action gratuite Poursuite inégale : si avantage évident (poursuite automatiquement réussi), si léger avantage (une augmentation par tour)	Quelles compétences utiliser pour la poursuite ?
	<ul style="list-style-type: none"> - dans les rues d'une ville : orientation citadine - au milieu d'une foule : jeu de jambes - espace dégagé : course de vitesse - dans les bois : course d'endurance - dans l'eau : nager - à cheval : équitation - sur les toits : sauter - avec un attelage : conduite d'attelage

REGLES AVANCEES DE PISTAGE

Avance de la proie	ND	Modificateur conditionnels	
1 heure	5	Temps (utiliser le plus haut ND applicable)	ND additionnels
3 heures	10	dégagé	+ 0
6 heures	15	Neige / brouillard	+ 5
10 heures	20	Pluie légère / vents forts	+ 10
15 heures	25	Pluie moyenne / neige fondue	+ 15
1 jour	30	Pluie battante / blizzard	+ 20
2 jours	35	Type de terrain (utiliser le type dominant des environs)	ND additionnels
4 jours	40	Boue / neige	- 10
1 semaine	45	Dunes de sable	- 5
2 semaines	50	Terre meuble	+ 0
<p>Le pisteur fait un jet : esprit + pistage.</p> <p>Une réussite : réduit d'une ligne l'avance. Chaque augmentation réduit d'une ligne.</p> <p>En cas d'échec : la proie gagne une ligne d'avance. Au-delà de 2 semaines, la proie ne plus être pistée.</p> <p>Manœuvres de la proie : après chaque jet du pisteur, la proie peut tenter de le semer avec un jet d'esprit + déplacement silencieux. Pour chaque tranche de 5 points obtenus, elle augmente le ND requis du pisteur visant à déceler la manœuvre de 5 (le ND de base est 5).</p> <p>Si le pisteur réussit un jet d'esprit + pister contre le ND fixé, l'avance de la proie diminue d'une ligne par tranche de 5 points dépassant le ND. Par contre, si le pisteur rate son jet, la proie parvient à le semer</p>	Terre tassée	+ 5	
	Pierre	+ 10	
	Circulation (utiliser le plus haut ND applicable)	ND additionnels	
	Aucune	- 5	
	Faible (village)	+ 0	
	Moyenne (ville)	+ 5	
	Intense (cité)	+ 10	
	Taille de la proie (utiliser la plus grande taille applicable)	ND additionnels	
	Drachen ou plus grand	- 15	
	Cheval / vache	- 5	
	Homme	+ 0	
	Chien et loup	+ 5	
	Lapin	+ 10	
	Souris	+ 15	

Arme de mêlée	Dégâts	Compétence nécessaire	bonus
Adaga	1G2/2G2	Couteau/arme lourde	Pour parer utiliser la compétence bouclier
Arme d'hast	3G2	Arme d'hast	
Baïonnette (+mousquet)	3G2	Arme d'hast	Baïonnette montagnoise permet de tirer avec le mousquet
Canne épée	2G2	Arme d'escrime	+5 ND en parade défense active. Reconnaître canne épée : jet esprit ND 30
Cimeterre	2G2	Arme d'escrime	-1G0 défense active de la cible. -1G1 pour faire des feintes en avant
Claymore	4G2	Arme lourde	- 1G0 au jet d'attaque
Couteau	1G2	Couteau	
Dague de corsage	1G1	Couteau	+ 2 augmentations gratuites en dissimulation
Dimelkiri	3G0	Arme lourde	- 1G0 pour parade active (idem pour l'adversaire) et feinte en avant
Épée longue	3G2	Arme lourde	+ 5 ND pour être brisée. + 5 ND pour faire une parade active
Falchion	3G2	Arme d'escrime	+ 5 ND pour faire une parade active
Fouet	0G1	Fouet	Dé d'action toujours une phase plus bas. +5 en initiative
Hachette	2G2	Arme lourde	
Harpon	3G2	Arme lourde	3G3 de dégâts contre les grosses créatures (baleines etc...)
Katar	2G2	Couteau	Pénalité de -1G0 pour parer et -2G0 pour lancer l'arme
Main gauche	1G2	Couteau	La triple dague donne +2 en parade active
Panzerfaust	0G2	Panzerfaust	
Pavois	1G1	Bouclier	ND contre attaque à distance +10
Sabre d'abordage	3G2	Arme d'escrime	-1G0 au jet d'attaque
Styler	0G2	Couteau	+ 1G0 au jet d'attaque
Vouge	1G2	Arme d'hast	Accroît dé d'action le plus faible de l'adversaire de 1 tous les 10BL (maxi 10)
Zweihander	3G3	Arme lourde	Une action doit être dépensée pour réarmer après une attaque

Arme à distance	Dégâts	Portée (mètres)	CP	LP	Rechargement	Bonus
Arbalète	2G3	90	-5	-10	6 actions nécessaires	(2)
Arc / Arc long avalonien	2G2	140 / 180	-5	-10	1 action nécessaire	
Arquebuse	5G3	65	-10	-15	30	(1) (2)
Carabine	4G3	50	-10	-15	25	(1) (2)
Couteau	1G1	(gaillardiseX2)+5	0	-5		
Couteau de lancer	1G1	(gaillardiseX2)+5	0	-5		+5 au lancer. +5 défense active pour éviter
Dague de corsage	0G1	(gaillardiseX2)+5	0	-5		
Fronde	1G2	20	-5	-10	1 action nécessaire	
Grenade	4G4	(gaillardiseX2)+5	0	-5		Une BG tous les 5 de marge d'échec
Hachette	2G2	(gaillardiseX2)+5	0	-5		
Harpon	3G2	(gaillardiseX2)+5	0	-5		3G3 contre les grosses créatures
Mousquet	5G3	75	-10	-15	30	(1) (2)
Pistolet / pistolet de poche	4G3	30 / 20	-10	-15	20	(1) (2)
Pistolet à grappin	1G1	35	-10	-15	25	(1) (2)
Tromblon	5G4 bout portant/5G3CP/3G2PL		0	-20	25	(1) (2)

(1) Utilisation de la poudrière réduit de 5 actions le temps de rechargement (10 pour un canon)

(2) Utilisation de la compétence rechargement arme à feu réduit de 2 actions par rang de compétence le rechargement (rechargement Arbalète de 1).

Explosifs	Niveau	Dommages	ND	Rayon (mètres)
Explosion d'un pistolet	1	1G1	5	1,50
Un sachet de poudre	2	2G2	10	3
Un petit tonnelet de poudre	3	3G3	15	4,50
Un tonnelet de poudre	4	4G4	20	6
Un gros tonnelet de poudre	5	5G5	25	7,50
Un coffre plein de sachet de poudre	6	6G6	30	9
Un tonneau de poudre	7	7G7	35	10,50
Un empilement de tonneau de poudre	8	8G8	40	12
Un chariot plein de poudre	9	9G9	45	13,50
La sainte barbe d'un navire	10	10G10	50	15

Éviter une explosion : jet de Panache + sauter (ou course de vitesse) contre le ND du Tableau

BANDES DE BRUTES

Niveau de menace : 1 à 4 (sert de panache pour les actions) ND : (NM+1) X 5 Jets d'attaque : (nombre de brutes) Garde (NM)	Brutes aidant des héros ou vilains : Maximum de (esprit) brutes en soutien (nombre). Résultats des jets (sauf blessure) + nombre X NM + éventuelle compétence
Dégâts : 1 coup + 1 coup par 5 point au dessus du ND Dégâts par coup : <ul style="list-style-type: none"> - couteaux, petites armes.....3 - matraques, armes d'escrimes.....6 - grandes armes, haches de batailles.....9 - très grandes armes, épées 2 mains.....12 - arme à feu.....15 	Bonus de nationalité : <ul style="list-style-type: none"> - eisenors : deux touches sont nécessaire pour les mettre hors de combat - vodacci : lance toujours au minimum 3 dés - montagnois : + 1 action - Vestens : dégâts doublés - Ussurans : 8 par bandes - Castillans : +1G1 en touché - Avaloniens : peut rejeter un jet de dé par scène

TABLE D'ABORDAGE		
Résultat	Perte des assaillants	Pertes des défenseurs
- 9	totalité	0
- 7 / - 8	4	0
- 5 / - 6	4	1
- 3 / - 4	4	2
- 1 / - 2	3	0
0	3	1
1 / 2	2	0
3 / 4	2	1
5 / 6	1	1
7 / 8	1	2
9 / 10	0	2
11	1	3
12 / 13	0	3
14 / 15	2	4
16 / 17	1	4
18 / 19	0	4
20	0	totalité

Utiliser un dé d'action. Soustrayez le rang d'équipage du navire abordé du rang d'équipage du navire qui aborde. Lancer un dé (non explosable) et ajouter ou retirer la différence. Consulter la table.

LA MONNAIE	
Avalon	1 livre = 20 shillings et 1 shilling = 1 guilder
Castille	1 doublon = 100 maravedi et 20 maravedi = 1 guilder
Eisen	1 mark = 10 florins = 100 pfennigs et 4 marks = 1 guilder
Montaigne	1 sol = 12 pistoles et 2 pistoles = 1 guilder
Ussura	1 guilder = 1 poulet ou équivalent (troc)
Vendel	1 guilder = 100 cents
Vesten	Troc, aucune monnaie
Vodacce	1 sénateur = 5 sièges et 3 sénateurs = 1 guilder

TABLES DES ARMES IMPROVISEES		
TAILLE	DEGATS (1)	JET D'ATTAQUE
Tient dans la main	0G1/0G2	N/A
Plus petite qu'un être humain	1G1/1G2	N/A
Aussi grande qu'un être humain	2G1/2G2	- 1G0
Plus grande qu'un être humain	3G1/3G2	- 2G0

Les armes solides (faites de verre, bois...) se brisent dès qu'un 10 est obtenu sur les dégâts. Les armes improvisées résistantes (métal ou pierre) se brisent dès que l'on obtient plus de 20 avec le même dé (donc exploser 2 fois).
(1) La gaillardise est ajoutée aux dégâts. On garde 1 dé pour les objets contondants et 2 dés pour les objets tranchants

SYSTEME DE REPARTIE		
Charmer	esprit contre esprit X 5	Réussir détermination jets. Une augmentation donne 1 jet réussi. Si un jet échoué, fin du charme
Intimider	détermination contre détermination X 5	Durée pendant une scène. 1 dé écarté + 1 dé écarté par augmentation
Provoquer	Panache contre panache X 5	Durée = 1 action. L'adversaire devra réussir autant d'augmentation dans sa prochaine action
Cabotinage	Trait + bateleur contre détermination X 5	Durée une heure. Réussite = 1 cent (+ 1 cent par augmentation)
Niveau de peur	ND cible = niveau de peur X 10	Si proie échoue, elle lance (peur) dés de moins sur tous les jets

On peut affecter : un vilain à la fois, plusieurs hommes de mains en utilisant une augmentation pour chacun au-delà du premier (idem pour les bandes de brutes)

FEU NOURRI	
Additionner les valeurs : chaque brute (1), homme de main (2), vilain/héros (3) et ajouter le niveau de menace des brutes.	
Déterminer le nombre de coup au but : diviser le nombre par 2. Lancer autant de dés. Tous les 8, 9, 10 ont touchés (relancer les 10).	
Dommages : voir table pour chaque coup au but.	
ND de la cible	Blessures légères par coup au but
5	24
10	21
15	18
20	15
25	12
30	9
35	6
40+	3

Le dracheneisen permet d'ignorer un coup porté par dé de dommages écartés

PARIER ET TRICHER	
Bénéfice	ND
1/1	Automatique
3/2	10
2/1	20
5/2	30
3/1	40
7/2	50
4/1	60

Parier : jet esprit + parier contre le ND.

SOINS
Premiers secours (1/scène) Guérit les BL ; ND = Nb de BL
Diagnostic (1/acte) Réduit le ND de chirurgie ND = 5 + blessures graves X5
Chirurgie (1/acte) : ND = BG X 10 (ou X 5 après diagnostic réussi) ; Guérit 1 BG (+1 pour 2 Augmentations)

TABLEAU DU TRICHEUR	
Changer la couleur d'une carte	ND 15
Modifier la valeur d'une carte de +/-1	ND 10
Modifier le résultat d'un dé de +/-1	ND 15

Tricher : dextérité + tricher contre ND. Les ND peuvent cumulatifs.

AUGMENTATIONS EN COMBAT		
Bras / jambes	2 augmentations	Blessures supplémentaires : +1G0 / augmentation
Poitrine	2 augmentations	
Visage	4 augmentations	Coup précis : voir le tableau qui donne les augmentations à prendre pour les coups ciblés.
Pieds	3 augmentations	
mains	3 augmentations	

CROCHETAGE
Jet : dextérité + crochetage
Actions nécessaires : 5 actions ininterrompues
Utilisation d'outils improvisés (épingles à cheveux) : ND + 5
Utilisation d'outils d'excellente qualité : - 5 ND
Réduire le nombre d'actions requises de 1 : + 5 ND

CANONS					
TAILLE OU TYPE	DOMMAGES	PORTEE	COURTE PORTEE	LONGUE PORTEE	RECHARGEMENT
Pièce d'abordage	6G5	180m	+ 15 ND	+ 25 ND	30 actions
Pièce de 6 livres	7G6	205m	+ 20 ND	+ 30 ND	40 actions
Pièce de 10 livres	8G7	230m	+ 20 ND	+ 30 ND	40 actions
Pièce de 12 livres	9G8	250m	+ 20 ND	+ 30 ND	40 actions
Canon rugissant eisenor (1)	10G9	270m	+ 25 ND	+ 35 ND	50 actions
Canon monté montaginois	6G5	60m	+ 10 ND	+ 20 ND	30 actions

Jusqu'à trois personnes (4 pour le canon eisenor) peuvent combiner leurs actions pour recharger le canon. Une blessure grave tous les 5 de marge d'échec.
(1) toute les personnes présentes dans les 6 mètres d'un individu tué sont sujettes à une action d'intimidation (détermination 3 pour le canon)

SAUTER D'UN TOIT A L'AUTRE
Si la distance est inférieure à 1,50m et au même niveau : action gratuite. Si la distance est supérieure : dex + sauter ND 15 ;
Modificateurs : + 5 ND tous les 1,50 supplémentaires et + 5 ND par niveau de différence plus élevé (-5 ND par niveau plus bas)

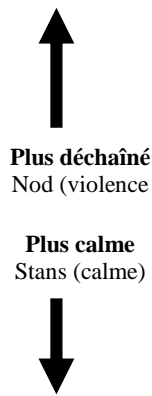
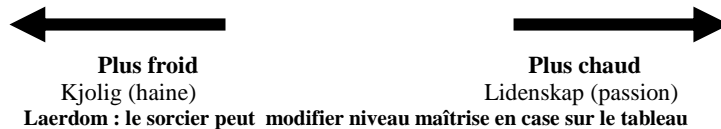


TABLE DES EFFETS CLIMATIQUES				
5G5 1 heure	4G4 1 heure	2G2 1 jour	4G4 1 jour	5G5 1 heure
4G2 1 heure	3G3 1 heure	1G1 1 jour	3G3 1 heure	4G2 1 heure
2G2 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour	1G1 1 jour
2G2 12 heures	2G1 12 heures	1G1 1 jour	2G1 12 heures	2G2 12 heures
2G1 12 heures	1G1 12 heures	0G0 1 jour	1G1 12 heures	2G1 12 heures



Effets spéciaux des conditions climatiques
Eviter les dommages du temps : Les héros qui prennent des mesures appropriées pour se protéger (vêtements chauds ou en buvant de grande quantité d'eau) subissent les dégâts dû aux temps avec 1G1 de moins par intervalle de temps.
Les brutes dans la tempête : Les brutes sont à la merci du MJ car il suffit d'une seule blessure.
Le navire dans la tempête : Après chaque intervalle de temps, le capitaine fait un jet de dommage pour le navire, puis le pilote fait un jet de panache du navire + pilotage du pilote contre ND égal aux dégâts. En cas de réussite aucun dégâts. Sinon, il perd un dé au choix du joueur + un dé supplémentaire par tranche de 5 points sous le ND

REGLES DE CONDITIONS CLIMATIQUES AVANCEES

<p>Pénalité sur les attaques à distance : Le vent engendre un malus de + 5 au ND pour toucher des attaques à distance pour chaque ligne supérieure à celle du bas sur la table des effets climatiques. La compétence tir d'adresse peut réduire cette pénalité.</p> <p>Problème de poudre et corde à arc : s'il pleut, lancer un dé. En cas de résultat pair, rien ne se passe. En cas de résultat impair, la poudre est inutilisable. Pour un arc ou une arbalète, le ND augmente de 10 et la compétence tir d'adresse ne compense pas cette pénalité.</p> <p>Contact avec du métal gelé : dans le cas d'un contact métal très froid à la peau, le MJ peut utiliser un dé d'héroïsme pour que la chaire adhère au métal. Séparer par la force fait subir 2G2 de dégâts ou moins.</p>	<p>Mouvements contrariés : selon l'épaisseur de la couche de neige ou de boue, pénalité de 0G1 à toute action utilisant la compétence course de vitesse. Si vous en avez jusqu'à la cheville la pénalité est de 1G1. A mi-mollet, la pénalité est de 2G2. Au genou la pénalité est de 3G3. A mi-cuisse, la pénalité est de 4G4. Enfin, à la taille ou plus encore, la pénalité est de 5G5.</p> <p>Terrain instable : les personnages évoluant, sur le plan de l'action, de plus de 2,5cm par rang de panache dans le même tour, un jet de dextérité + équilibre contre ND 10 (surfaces humides) ou de 20 (glace). En cas d'échec, le personnage se retrouve face contre terre (avec à la discrétion du MJ une application des règles de chutes).</p>
--	--

ARCANES DES HEROS / VILAINS

Arcane	Travers/défaut	Vertu / don	Effets des vertus et dons
0 le mat	Curieux	Béni des dieux <i>impitoyable</i>	Permet de s'en sortir miraculeusement. Mais gagne un dé d'héroïsme de moins à l'histoire suivante. <i>1 les personnes intimidées seront affectés par la surprise.</i>
1 le bateleur	Ambitieux	Volontaire	Permet d'empêcher les pnjs d'utiliser des dés d'héroïsme que le PJ.
2 la papesse	Hédoniste <i>Extravagant</i>	Intuitif <i>prudent</i>	Permet d'avoir un indice ou 2 points d'expérience à la fin de chaque partie (moins chaque activation) / <i>permet d'augmenter des du MJ de 2 si un PJ utilise un dé aussi</i>
3 l'impératrice	Libertin	Rassurant <i>royal</i>	Permet d'atténuer un niveau de peur sur le groupe / <i>permet d'augmenter le niveau de menace d'une bande de brutes</i>
4 l'empereur	Impulsif	Confiant	Permet d'avoir un niveau de peur à 1.
5 le hiérophante	Naïf <i>clément</i>	Inspiré <i>brillant</i>	Permet d'avoir un coup de pouce du MJ. <i>Oblige un héros à rater un jet.</i>
6 l'amoureux	Amour impossible <i>délicat</i>	Passionné <i>tentateur</i>	Permet de doubler le nombre de dés gardés pour sauver la vie d'un être aimé ou d'un ami / <i>permet de convaincre les pnjs de faire une action mauvaise</i>
7 le chariot	Présomptueux	Victorieux	Permet d'ajouter une blessure grave après une attaque réussie.
8 la justice	Critique <i>paranoïaque</i>	Exemplaire <i>honorable</i>	Permet pour une action commune de donner le rang d'une compétence au groupe / <i>à chaque fois qu'il s'interdit une action déshonorante, gain d'un dé d'héroïsme</i>
9 l'hermite	Entier / <i>cruel</i>	Concentré	Permet de transférer temporairement un rang d'un trait à un autre
10 la roue de la fortune	Malchanceux	Chanceux	Peut refaire un jet raté contre ND 20 ou moins.
11 la force	Couard	Courageux <i>rancunier</i>	Renvoie un effet de peur / <i>permet d'avoir un ennemi juré dont la répartition échouera toujours et contre l'adversaire gain de 1G0</i>
12 le pendu	Indécis <i>intrigant</i>	Altruiste <i>fanatique</i>	Permet de refaire un jet quand on aide quelqu'un / <i>permet d'ignorer les blessures subies et les effets des blessures graves pendant une phase</i>
13 la mort	Téméraire/bavard	Impassible	Permet d'annuler pour soi les effets de la surprise.
14 la tempérance	Envieux	Maître de soi	Permet de faire automatiquement échouer l'effet d'une répartition
15 légion	Dévoué <i>mégalo-maniaque</i>	Perspicace <i>charismatique</i>	Permet de prédire la prochaine action d'un vilain ou d'un homme de main / <i>permet de faire sacrifier à sa place un de ses hommes</i>
16 la maison Theus	Arrogant	Mystérieux	Permet d'éviter les pièges du MJ
17 l'étoile	Borné	Charismatique <i>conscientieux</i>	Permet à un autre joueur d'avoir 0G1 sur n'importe quel jet d'action / <i>un résultat du jet du dé est de 5 au moins, on considère qu'il n'a pas été utilisé</i>
18 la lune	Distrain <i>négligent</i>	Observateur <i>fourbe</i>	Permet de réussir un jet de perception / <i>permet de dire n'importe quelle arcane quand on essaie de déceler celle du vilain</i>
19 le soleil	Fier	Amical <i>trompeur</i>	Dépense de 2 dés d'héroïsme permet d'avoir une relation / <i>reçoit un dé d'héroïsme à chaque fois qu'un héros est aidé et + 5 pour un jet</i>
20 le jugement	Fanatique <i>égaré</i>	Psychologue <i>ingénieur</i>	Permet de connaître une arcane et d'annuler un don / <i>permet de maîtriser une compétence non connue du vilain au rang 2</i>
21 le monde	Cupide	Baroudeur <i>récurrent</i>	En fois activé, la personne a toute les compétences à rang 1 / <i>le vilain s'échappe et s'en sort quelque soit la circonstance</i>