

Résumé des règles du jeu

Le Combat

Dégâts

Score en Combat	Dégâts
1-2	1
3-4	2
5	3

Points de vie

Points de Vie...
Robustesse + 5

Dès que les *Aventuriers* bénéficient d'une scène au cours de laquelle ils peuvent se reposer, ils récupèrent la totalité de leurs *Points De Vie*.

Soin...
Erudition + Difficulté (Gravité de la blessure)

Avantages

Au début de la partie, chaque *Aventurier* possède un avantage avec un score égal à son score en *Influence*.

Un avantage peut-être utilisé **une fois par partie** pour accorder un bonus égal à son score ou, à défaut, au résultat d'1D6.

Une fois par partie...
Chaque Avantage Bonus ou 1D6

Un *Aventurier* ne peut pas avoir plus de cinq avantages.

Faiblesses

Chaque *Faiblesse* eut-être utilisée **une fois par partie** par le maître afin de désavantager l'*Aventurier*. Les *Faiblesses* n'ont pas de score, elles infligent toujours un malus de -4.

Une fois par partie...
Chaque Faiblesse Malus de -4

Lancer les Dés

Pour tenter quelque chose...		
Action	2D6 + Bonus	(Trait, Avantage, Besace)
Réussite	8 ou +	

Difficulté

La difficulté pour un jet est toujours égale à 8.

Difficulté	Modificateur au jet
Facile	+2
Moyen	0
Difficile	-2
Très difficile	-4
Improbable	-6

Les Dons

Utiliser un Don...
Automatique ou 2D6 + Trait

La besace

Une fois par partie, un objet de la besace du héros peut lui apporter un bonus de +2 à un jet de dé.

Une fois par partie...	
Chaque équipement dans la Besace	Bonus de +2

Qui commence ?

Initiative...
1 jet d'Adresse

Attaque classique

Attaque classique...		
2D6 +	Combat	+ Difficulté

Attaque indirecte

Attaque indirecte...		
Action	2D6 + Bonus	(Trait, Avantage, Besace)
Réussite	8 ou +	

Aider un autre joueur

Aider un autre joueur...		
Action	2D6 + Bonus	(Trait, Avantage, Besace)
Réussite	Bonus de +2	

Réussite ou Echec critique

2D6	Résultat	Effet
12	Réussite critique	Dégâts x2 ou +1 Avantage (Niv 1)
2	Echec critique	Dégâts x2 ou +1 faiblesse (Niv 1)

En cas d'échec

En cas d'échec...	
Au contact	-X Points de vie (Dégâts de l'adversaire)
A distance	+1 Faiblesse

Utiliser l'armure

Le niveau de l'armure n'est pas soustrait aux dégâts reçus, il représente le nombre de fois où l'*Aventurier* peut l'utiliser. Quand il choisi de le faire il ignore la totalité des dégâts infligés par le monstre mais son armure perd une utilisation.

Attaque à distance

Attaques à distance...	
Armes de jet (couteau, dague, étoile, lance...)	5 à 15 mètres
Armes a distance moyenne (Arc, fronde, arbalète de poing...)	15 à 50 mètres
Armes a longue distance (Arc long, fronde, arbalète, baliste...)	50 à 150 mètres

Les méchants

Monstre	Diff.	Dégâts	PdV	Dons
Petit bras	0	1	1	1
Gros bras	-2	1	5	1 ou 2
Brutasse	-4	2	10	2
Grand chef	-6	3	15	3 ou +

Les Traits

Adresse

À utiliser dès que l'habileté ou l'agilité de l'*Aventurier* sont mises à contribution : être discret, réparer une roue de chariot ou faire les poches de votre prochain, tout cela est couvert par ce trait alors ne soyez pas radin !

Combat

L'ardeur guerrière de l'*Aventurier* et sa capacité à faire passer son prochain de vie à trépas une arme à la main.

Erudition

Les naines ont-elles de la barbe ? Le roi est-il bien le fils de son cousin ? Est-ce que ces runes vous disent quelque chose ? Des milliers de questions passionnantes auxquelles un érudit saura faire face.

Influence

Séduire les serveuses, impressionner ses troupes ou mentir à des nobles ne sont que les différentes facettes d'un même trait : l'*Influence*

Robustesse

Si vous désirez que votre *Aventurier* ait des muscles saillants, une santé de fer et des *Points De Vie* en plus, il va falloir mettre des points dans ce trait.

Survie

L'*Aventurier* peut trouver de quoi subsister dans un environnement dépourvu d'auberges et retrouver son chemin au milieu de la forêt la plus dense.

Niveau des traits

Niveau du trait	Signification
0	Faible
1	Moyen
2	Bon
3	Supérieur
4	Excellent
5	Légendaire

Don et Destin de chaque peuple

Drakken

Don : **mémoire collective.** Le *Drakken* peut avoir accès à l'équivalent d'une bibliothèque en méditant pendant une heure.

Destin : **retour.**

Elfe

Don : **immortel.** Un *Elfe* ne peut pas mourir (à moins que son corps ne soit totalement détruit). Une fois arrivé à 0 *Point De Vie* il gagne un point de *Destin* et se réveille au bout de quelques heures.

Destin : **tristesse.**

Halfling

Don : **bonhommeie.** Un *Halfling* est toujours considéré comme insignifiant par ses adversaires. Il ne peut-être blessé en *Combat* que lorsqu'il rate une de ses attaques.

Destin : **nostalgie.**

Humain

Don : **main du Destin.** Le joueur peut piocher (et garder) deux cartes événement à chaque partie.

Destin : **fatigue.**

Kitling

Don : **boule de poils.** Un *Kitling* peut tomber de n'importe quelle hauteur et survivre. Le maître peut néanmoins décider qu'une très mauvaise chute le laisse avec un seul *Point De Vie*. De plus un *Kitling* voit correctement dans la pénombre.

Destin : **maladresse.**

Krisling

Don : **incroyable.** Le *Krisling* est immunisé à tous les poisons et toutes les maladies. Son corps est si flexible qu'il peut échapper à la plupart des liens et se glisser dans les passages les plus étroits.

Destin : **solitude.**

Nain

Don : **corps de pierre.** Les *Nains* ne craignent pas la chaleur ni le feu. L'un comme l'autre ne leur cause aucun dommage. En prime ils ont 2 *Points De Vie* de plus que les autres *Aventuriers*.

Destin : **colère.**

Ours

Don : **bête de guerre.** Les dégâts qu'inflige un *Ours* en *Combat* sont fondés sur sa *Robustesse* (et non son score en *Combat*).

Destin : **hibernation.**

Taurin

Don : **force de la nature.** La force du *Taurin* dépasse celle de la nature. Les autres créatures. Quand il utilise sa *Robustesse* le joueur lance 3D6 et garde les deux meilleurs résultats.

Destin : **ermitage.**

Visage-miroir

Don : **métamorphose.** Le personnage peut prendre l'apparence de l'humanoïde de son choix.

Destin : **folie.** Le *Visage-Miroir* prendra l'apparence de ses

Wolfen

Don : **sauvagerie.** La réputation des *Wolfens* les précèdent toujours. Très peu de gens se permettront de provoquer un *Wolfen* et ce dernier peut faire fuir 1D6 petits bras en réussissant un jet en *Influence*.

Destin : **régression.**

Marionnette

Don : **main baladeuse.** Une *Marionnette* peut envoyer une partie de son corps (généralement son bras) en « *Reconnaissance* ». Il peut voir avec ce membre mais ne peut rien faire d'autre lorsqu'il le manipule. Le membre ne possède que deux *Points De Vie* que la *Marionnette* perd si celui-ci est détruit. Un nouveau membre apparaît alors le lendemain matin.

Destin : **disparition.**

Les Dons des Montres

Armure : le monstre possède une armure comme les *Aventuriers* (d'une valeur de 1, 2 ou 3).

Brutal : le monstre ignore l'armure des *Aventuriers*.

Dominer : l'*Aventurier* doit réussir un jet en *Influence* contre la difficulté du monstre sinon il doit obéir à ses ordres. Le monstre peut tenter cette action une fois par round mais ne peut pas contrôler plusieurs personnes à la fois. L'*Aventurier* ne peut être forcé à se blesser lui-même mais peut très bien aller briser les noix de ses compagnons. Il ne peut pas utiliser un autre don tant qu'il utilise celui-ci.

Embuscade : lors du premier round, les monstres n'encaissent pas de blessures même si les *Aventuriers* réussissent leurs jets d'attaque.

Encerclement : les monstres attaquent les *Aventuriers* de tous les côtés. Tant qu'il y a plus de monstres que d'*Aventuriers* ceux-ci perdent 1 *Point De Vie* à la fin de chaque round !

Fuite : le monstre prend la fuite sans qu'il soit possible de le capturer.

Immunité : le monstre n'est sensible qu'à la magie, aux armes enchantées ou aux grosses colonnes en marbre en pleine tronche.

Maladie : si l'*Aventurier* est blessé par le monstre, il tombe malade. Il subit un malus de -2 à tous les jets jusqu'à sa guérison complète. La maladie dure (10- *Robustesse*) jours. Elle peut être soignée avec un jet réussi en *Erudition* contre une difficulté égale à la difficulté du monstre. Une maladie mortelle donne un point de *Destin* à un *Aventurier*.

Morsure : une fois que le monstre a mordu sa proie il ne la lâche plus et elle perd un *Point De Vie* par round.

Paralyser : la cible du don est immobilisée et ne peut agir si elle rate son jet en *Robustesse* contre la difficulté du monstre. Une fois paralysée la cible a droit à un jet en *Robustesse* à chaque round pour se libérer. Un monstre ne peut utiliser ce don et blesser le même *Aventurier* en même temps. Un *Aventurier* paralysé est automatiquement touché par un monstre à chaque round.

Poison : les blessures de l'*Aventurier* ne guérissent pas et ne peuvent être soignées que par magie. Un monstre qui possède ce don est immunisé à tous les poisons.

Régénération : le monstre récupère 1 *Point De Vie* à la fin de chaque round.

Soigner : le monstre est capable de filer un petit coup de main à ses camarades. Il rend 2 pv à chacun d'eux à chaque round. Lui-même ne bénéficie pas des effets de ce don.

Terrifiant : un *Aventurier* qui voit le monstre doit faire un jet en *Influence* contre avec une difficulté égale à celle du monstre. S'il échoue, il fuit le plus loin possible, sans combattre. Il a droit à un jet d'*Influence* par round contre la difficulté du monstre pour retrouver ses esprits.