

2x1

Multimedia

4x0

9x6

3x5



Créer un personnage :

Vous devez d'abord choisir à quoi ressemble votre personnage, de quelle race est-il, que fait-il dans la vie, comment en est-il arrivé là ? Essayez de vous lier aux autres : pourquoi vous connaissez-vous, qu'est-ce qui vous pousse à former un groupe d'aventuriers...

Commencez à remplir votre feuille de personnage qui se trouve en dernière page de ce fichier. Vous trouverez en bas de cette feuille le résumé de ce qui va suivre.

Vous devez ensuite répartir les chiffres de 2 à 9 dans les caractéristiques sans mettre deux fois le même chiffre.

Imaginons que je veuille jouer un chasseur Wolfen (un homme loup de plus de 3 mètres de haut) nommé Sirai.

Je veux qu'il ait un flair sans pareil : 9 en PERCEPTION.

Vu la stature des wolfens, il lui faut une bonne FORCE (7) et une bonne CONSTITUTION (8). Comme j'ai 8 en CONSTITUTION, j'ai $8 \times 9 = 72$ points de vie.

Je ne veux pas me déplacer trop ridiculement : 6 en AGILITE.

Si je ne mets pas mon 5 en CHARISME, les gens risquent de me fuir en hurlant. Je ne sens pas trop le chien mouillé et j'ai un poil présentable...

Je ne suis jamais allé à l'école : 3 en EDUCATION.

J'ai de gros doigts malhabiles qui ne me permettent pas de fabriquer ou de manipuler de petits objets : 2 en DEXTERITE.

Il reste donc un 4 en MAGIE.

Maintenant, je vais répartir 7 croix dans les compétences en fonction de ce que j'imagine pour mon enfance.

Sirai a suivi son père, un vieux solitaire qui a été exclu de la meute après avoir échoué à battre le mâle dominant. Il a dû apprendre très tôt à se débrouiller : Endurer (1 croix), Résister aux maladies... (1 croix), Athlétisme (1 croix). Il a appris à chasser avec son père : Discrétion (1 croix), Odorat (1 croix), Tirer (1 croix), Cuisine (1 croix).

Enfin je répartis 5 croix dans les compétences pour mon métier.

A la mort de son père, Sirai ressemblait plus à une bête sauvage qu'à un de ses fiers guerriers wolfens dont la race s'enorgueillit. Mais un jour, un druide keltois s'aperçut de sa présence dans les environs de sa retraite en forêt et parvint petit à petit à tisser des liens avec lui.

Il est temps de nous intéresser à sa carrière professionnelle : un chasseur mais avec quelques rudiments de druidisme : Odorat (1 croix), Tirer (1 croix), Trancher (1 croix), Lancer un sort (1 croix) et Résister aux sorts (1 croix).

Le personnage est presque fini. Il me reste à choisir mon don ou mes talents... et mes sorts puisque j'ai une croix en Lancer un sort.

Les dons et les talents :

A la création, vous pouvez choisir pour votre personnage un don ou deux talents dans la liste ci-dessous. Si vous choisissez un don, vous n'avez pas à appliquer la contrepartie écrite en caractères gras. Si vous choisissez deux talents, ils viennent chacun avec leur contrepartie correspondante.

AMBIDEXTRE

Le personnage peut se servir de ses deux mains indifféremment. Si il tient une arme dans chaque main, il attaque avec deux fois, une fois avec des dés à 10 faces, une fois avec des dés à 8 faces.

Contrepartie : le personnage attaque deux fois, mais avec deux dés à 8 faces.

BRETTEUR

Le joueur peut enlever un dé à une de ses attaques pour augmenter de un dé une de ses défenses, et inversement...

Contrepartie : le joueur doit appliquer un code de l'honneur digne d'un chevalier : protéger les faibles, leur venir en aide sans attendre de rétribution, ne pas tuer d'innocent, ...

BRUTE EPAISSE

Le joueur gagne +1 en force.

Contrepartie : comme il est trop massif, il a des difficultés à entrer dans des endroits étroits, les chaises se cassent sous lui etc... De plus, il doit manger beaucoup plus que les autres et donc dépenser davantage pour se nourrir.

CHANCE

Le joueur a le droit rejeter 1d10 fois un de ses dés au cours de la séance.

Contrepartie : le Maître de Jeu peut lui faire rejeter 1d10 fois une action réussie par séance.

COMPAGNON ANIMAL

Le personnage possède un compagnon animal, bien dressé et fidèle. Cet animal peut combattre pour protéger son maître, avec une dangerosité de 6 (il effectue ses jets d'attaque et de défense avec un dé à 10 faces et toujours 6 en caractéristique). Ce don peut être repris avec des points d'expérience, afin de monter la dangerosité de la bête à 8.

Contrepartie : le compagnon est tout aussi intelligent et serviable, mais il ne sait pas se battre...

CONTRATTAQUE

A chaque fois qu'une attaque d'un ennemi est déjouée par un des talents du joueur, le joueur a le droit de contre-attaquer avec des dés 8 à la place des dés 10.

Contrepartie : pour effectuer une contre-attaque le joueur doit baisser ses talents en défense de 1 dé.

COURSE

Si le terrain est dégagé, le personnage a droit de faire un jet d'athlétisme supplémentaire tous les deux jets lors d'une poursuite.

Contrepartie : ne peut pas être pris en talent sauf par les centaures ou les wolfens qui ont de gros problèmes à cause de leur taille pour accéder à des endroits étroits, prendre des escaliers etc...

ECLAIREUR

Au début d'un combat, le joueur commence caché, il peut donc attaquer dans le dos d'un des ennemis, sans que celui-ci puisse se défendre. Le Maître de Jeu peut, de temps en temps, faire échouer une de ses attaques s'il n'y a qu'un seul méchant.

Contrepartie : le joueur passe inaperçu même quand il ne le faudrait pas, on l'oublie, on n'écoute pas ce qu'il dit, etc...

GENIE

Le joueur peut échanger sa caractéristique en Education avec une autre caractéristique 1d10 fois par séance...

Contrepartie : le joueur doit à chaque fois expliquer comment il a découvert cette technique dans un livre, comment sa connaissance de la médecine lui permet d'attaquer un point faible, ou d'encaisser un coup en présentant un des os les plus solides du corps, ou encore comment en utilisant un principe de levier, il fait son jet en forcer avec son éducation et non sa force...

MEMOIRE EDEITIQUE

Votre personnage n'oublie jamais rien. Il peut faire des jets de perception pour se rappeler d'un détail, même après avoir quitté la scène d'un crime par exemple et si le joueur oublie un nom ou quelque chose, le Maître de jeu doit lui redire. Si c'est un mage, il a un sort supplémentaire.

Contrepartie : pas de sort si c'est un mage.

METAMORPHOSE

Votre personnage est fortement lié à un animal totem en lequel il peut se transformer.

Contrepartie : cet animal doit avoir le même gabarit et les mêmes moyens de déplacement que le personnage d'origine.

REGENERATION

Le joueur régénère 2d10 points de vie par tour

Contrepartie : les dés de régénération doivent être pris sur les talents utilisés dans le tour... (j'ai 2 en esquive, je me défend avec un seul dé, et je régénère de 1d6)

RELIQUE

Votre personnage est le porteur d'un objet particulier, ça peut être un objet qui donne un bonus de +10, ou une paire de lunettes magique qui permettent de voir la nuit etc... Vous devez vous entendre avec le maître de jeu sur les capacités de cet objet à moins que vous ne préfériez lui faire confiance. Par exemple: « j'ai la vieille épée de mon père ». Au Maître de Jeu d'en faire ce qu'il veut.

Contrepartie : l'objet ne donne que +5, ou doit avoir des cotés désagréables. Une épée qui ne se tire que si la situation est héroïque, les lunettes rendent douloureuse la vue en plein jour etc....

RESERVE DE MANA

Le personnage peut puiser dans ses points de vie s'il manque de mana pour un sort. Le ratio est de 10 points de vie pour 1 point de mana.

Contrepartie : le ratio est de 20 points de vie pour un point de mana.

VOL

Le personnage vole, avec des ailes ou non...

Contrepartie : le personnage ne peut que voler, ses jambes sont trop maigres pour le porter longtemps le long des couloirs, ce qui peut lui poser problème dans certains environnements, ou pour passer inaperçu et se déguiser.

Je choisis pour Sirai Brute Epaisse (+1 en FORCE, il passe à 8) en talent (ne pas pouvoir passer partout ça colle super aux wolfens) et je lui prends une sorte d'écureuil rayé à longues oreilles comme Compagnon Animal (qui ne sait pas se battre donc, juste grignoter des noisettes et faire des miettes dans la fourrure du cou de Sirai). Il peut parfois dérober de petits objets...

La magie :

Si vous avez mis des croix dans la compétence Lancer un sort, vous devez choisir autant de sortilèges dans une seule des voies proposées ou en Primagie.

Chaque sortilège a un coût en mana. Vous avez, au départ, autant de points de mana que votre caractéristique en MAGIE. Une fois dépensés, ceux-ci reviennent au rythme d'un point par tour.

Sauf spécification, pour pouvoir lancer un sort sur quelqu'un, il faut le voir.

Siraï a 1 croix en Lancer un sort, il choisira donc un seul sortilège. Il a 4 en MAGIE, il pourra dépenser au maximum 4 points de mana.

Nous expliquons plus loin, dans « Résoudre une action », comment savoir si vous arrivez à lancer un sort et comment marchent les sorts d'attaque.

Nous développerons plus tard d'autres sortilèges...

VOIE DE L'AIR

Air de fascination (coût : 3 - Seuil : jet en Résister aux sorts de la cible) : la cible est subjuguée par les paroles du magicien. Elle ne peut rien faire d'autre que l'écouter tant que le magicien lui parle ou qu'elle n'est pas attaquée.

Mur de vent (coût : 3 + - Seuil : spécial) : le magicien crée un mur de vent pour protéger quelqu'un. Il peut protéger d'autres personnes en payant 3 points de mana de plus par personne. Les attaques devront battre son jet en Lancer un sort pour toucher. Ce sort ne dure qu'un tour.

Vent des murmures (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien transmet un message à une personne, où qu'elle soit. Seule cette personne et les personnes suffisamment proches du magicien peuvent l'entendre.

Vol (coût : 1 + - Seuil : si la cible est volontaire, jet en Résister aux sorts de la cible sinon) : pour chaque point de mana dépensé, le magicien peut faire voler quelqu'un sur 4 mètres (il peut en dépenser autant que sa caractéristique en MAGIE le lui permet). Il peut aussi en faire un sort d'attaque en dépensant 4 points de mana. Il peut alors projeter sa cible contre un mur si elle rate son jet en Résister aux sorts...

VOIE DE L'EAU

Création d'eau (coût : 1 + - Seuil : 20) : pour chaque point de mana dépensé, le magicien crée 1 litre d'eau. Il faut prévoir le récipient...

Marcher sur l'eau (coût : 1 + - Seuil : 20) : pour chaque point de mana dépensé, le magicien peut faire marcher quelqu'un sur l'eau sur 10 mètres.

Respirer sous l'eau (coût : 3 + - Seuil : 30) : grâce à ce sort, le magicien peut permettre à quelqu'un de respirer sous l'eau pendant une heure. Pour 3 points de mana supplémentaires, le sortilège dure 1 heure de plus (il peut en dépenser autant que sa caractéristique en MAGIE le lui permet).

Souffle du dragon (coût : 3 - Seuil : 30) : le magicien invoque un tel brouillard qu'il est impossible d'y voir à plus de 5 mètres. Ce sort dure tant que le Maître de Jeu le permet.

VOIE DU FEU

Boule de feu (coût : 3 - Seuil : jet en Résister aux sorts de la cible) : sort d'attaque. Avec un coût de 3 manas supplémentaires, le magicien peut toucher un autre personnage mais les dégâts sont divisés par le nombre de cibles.

Créer une flambée (coût : 3 + - Seuil : 30 ou jet en Résister aux sorts de la cible) : le magicien fait s'enflammer un objet. Pour 4 points de mana, il peut enflammer les habits d'une cible qui doit perdre une attaque pour s'éteindre.

Feux follets (coût : 2 - Seuil : 20) : de petites flammèches volantes, qu'il peut déplacer à sa guise, se détachent des cheveux du magicien. Si le magicien invoque les feux follets dans un marais, ceux-ci s'amuseront parfois à chercher à le noyer. Sur un bateau, les feux follets iront se cacher, à toute vitesse, en haut du mat. Le magicien n'aura le temps que d'apercevoir une lueur bleutée (les feux follets sont d'habitude plutôt rouges...). S'il y a un marin à bord qui assiste à la scène, il panique et cherche soit à débarquer le mage, soit à débarquer lui-même.

Protéger contre le feu (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien protège quelqu'un contre le feu. Il peut protéger d'autres personnes en payant 3 points de mana de plus par personne. Les sorts de la Voie du Feu devront battre son jet en Lancer un sort pour toucher. Ce sort dure tant que le Maître de Jeu le permet mais ne devrait durer qu'un tour en combat.

VOIE DU FROID

Aiguilles de glace (coût : 3 - Seuil : spécial) : le toucher du magicien est tellement glacé, qu'il finit par rendre cassant ce qu'il touche. Ce sort ne marche que sur des objets. Le seuil normal est égal à 30, mais s'il s'agit d'une arme (ou d'une armure, d'un bouclier, ...) tenue par un combattant, le magicien doit battre un jet en attaque de son adversaire. Si le magicien l'emporte, l'arme (l'armure, ...) casse. Si c'est l'adversaire qui gagne, le magicien perd autant de points de vie que la différence entre les deux jets, comme dans une attaque classique.

Boule de Glace (coût : 3 - Seuil : jet en Résister aux sorts de la cible) : sort d'attaque. Avec un coût de 6 manas, le magicien peut bloquer une cible. Il faut alors rompre le sort par un sortilège adapté ou utiliser la compétence Forcer contre le jet du mage.

Glisse (coût : 3 - Seuil : jet en Athlétisme de la cible) : une épaisse couche de glace se forme sous les pieds de la cible qui tombera et subira un malus de - 20 à tous ses jets (qui nécessitent de bouger) tant qu'elle n'aura pas réussi un jet en Athlétisme supérieur à celui du magicien.

Suspension (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien congèle une personne proche de la mort (ses points de vie sont passés en négatif) jusqu'à ce qu'elle puisse recevoir des soins.

VOIE DES ILLUSIONS

Aura magique (coût : 2 - Seuil : 20) : le magicien peut donner l'illusion que quelque chose est magique. Cela peut lui permettre, par exemple, de tromper d'autres magiciens, de faire des signatures magiques détectables uniquement par les magiciens, ...

Changement d'apparence (coût : 3 + - Seuil : 30 et spécial) : Pour 3 points, le mage peut prendre une autre apparence sans pouvoir ressembler à quelqu'un, tant que ça amuse le Maître de Jeu, et alors le seuil est égal à 30. Pour se faire passer pour quelqu'un, cela coûte 6 points de mana et le magicien fait un jet en CHARISME avec autant de croix qu'il a en Lancer un sort. Il doit battre le jet en Séduire de son adversaire. Ce sort dure alors un quart d'heure. Pour 3 points supplémentaires, le magicien peut prendre une taille entre le nain et le wolfen.

Images miroirs (coût : 3 + - Seuil : 20) : le magicien semble se dédoubler. Son double n'est pas réel mais a un score d'Esquive identique à celui du magicien. Il disparaît dès que quelqu'un le touche mais ça peut bien occuper un adversaire. Le mage peut invoquer d'autres doubles en payant 3 points de mana de plus par double créé.

Ventriloquie (coût : 1 point pour 4 mètres - Seuil : 30) : pour chaque point de mana dépensé, le magicien projette sa voix à 4 mètres (il peut en dépenser autant que sa caractéristique en MAGIE le lui permet).

VOIE DE LA LUMIERE

Couleur prismatique (coût : 2 - Seuil : 20) : le magicien peut changer la couleur d'un objet.

Eblouissement (coût : 4 - Seuil : jet en Résister aux sorts de la cible) : la cible est aveuglée. Elle ne peut n'y attaquer, ni se défendre se tour-ci.

Lumière (coût : 3 + - Seuil : 20) : le magicien crée une source de lumière qu'il peut déplacer à sa guise. Pour 6 points de mana, cette source peut suivre quelqu'un. Le sortilège dure un quart d'heure.

Trou noir (coût : 1 point pour 4 mètres - Seuil : 30) : le magicien absorbe la lumière autour de lui.

VOIE DES MORTS

Dégradation (coût : 3 - Seuil : jet en Résister aux sorts de la cible) : sort d'attaque. La cible se décompose. Avec un coût de 6 manas, le magicien peut s'attaquer à de gros objets.

Faire un crâne gardien (coût : 6 - Seuil : spécial) : le magicien enchante un crâne qui peut parler, voir, réfléchir, ... mais pas bouger bien sûr ! L'intelligence du crâne dépend de la caractéristique EDUCATION de la personne à laquelle il appartenait, et c'est ce qui fixe le seuil du sort qui est égal à $10 \times \text{EDUCATION}$ du crâne.

Prophétie fatale (coût : 3 - Seuil : jet en Résister aux sorts de la cible) : le magicien fait voir à sa cible la manière dont elle peut mourir. Si le sort réussit, la victime est traumatisée et ne peut rien faire d'autre que se défendre pendant un tour.

Rigor Mortis (coût : 3 - Seuil : 20 ou jet en Résister aux sorts de la cible) : ce sortilège permet de rigidifier un cadavre contre un seuil égal à 20 ou paralyser un cible vivante ou morte - vivante contre un jet en Résister aux sorts. Si ce sort est lancé sur un cadavre, il ne peut être brisé que contre un sortilège adéquat. Si la cible est un mort-vivant, il dure 5 tours et si la cible est vivante, il dure 1 tour. La victime d'un tel sortilège ne peut rien faire (ni attaquer, ni se défendre).

VOIE DE L'OMBRE

Absorbeur de jour (coût : 2 - Seuil : 20) : le magicien crée une ombre qui obscurcit le soleil. La visibilité est normale... mais ça fait peur !

Marque de l'ombre (coût : 2 - Seuil : 20 si la cible est volontaire, jet en Résister aux sorts de la cible sinon) : le magicien peut donner la forme qu'il veut à l'ombre de sa cible.

Ténèbres (coût : 3 - Seuil : 50) : toute lumière disparaît dans un rayon d'un kilomètre.

Voir dans le noir (coût : 3 - Seuil : 20).

VOIE DE LA PRIMAGIE

Familier (coût : 8 - Seuil : spécial) : le magicien se lie avec un animal avec lequel il peut communiquer et dans lequel il peut se projeter pour utiliser ses sens ou son corps. Les caractéristiques du familier fixent le seuil : avec un seuil de 10, il a 1 dans toutes les caractéristiques, pour un seuil de 20, il a 1 dans toutes les caractéristiques, etc. Il a un dé dans toutes ses compétences. Lorsque le magicien « possède » l'animal, ils doivent être en contact. Le corps du magicien prend alors l'aspect de la mort. Le magicien doit réintégrer son corps, toujours par contact, dans les trois minutes... sinon il restera bloqué dans le corps de l'animal tandis que son corps se mettra à pourrir (à la même vitesse qu'un cadavre normal).

Identification (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien apprend grâce à la magie à quoi sert l'objet sur lequel il a lancé son sort. Il peut même le lancer sur un camarade s'il a un doute...

Ouverture (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien peut ouvrir n'importe quel verrou à condition qu'il ait une clé dans la main. Mais les portes bloquées par un obstacle resteront closes...

Réversion (coût : celui du sort inversé + 2 - Seuil : celui du sort inversé + 20) : le magicien lance un sort à l'effet exactement inverse d'un sort qu'il a dans sa liste de sorts.

Soin (coût : 4 - Seuil : aucun) : le magicien ramène autant de points de vie à sa cible que son jet en Lancer un sort.

VOIE DE LA TERRE

Croissance végétale (coût : 3 + - Seuil : 20 ou jet en Athlétisme, Esquiver ou Forcer de la cible) : le magicien pousse une plante à grandir à une vitesse folle. Dans ce cas, le coût de ce sortilège est 3 et le seuil est 20. S'il veut s'en servir pour attraper un ennemi, le coût de ce sortilège est 4 et le seuil est égal au jet en Athlétisme, Esquiver ou Forcer de la cible.

Pierre Signal (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien enchante une pierre. D'où qu'elle soit lancée, par qui que se soit, elle reviendra alors dans la poche du magicien.

Rejoindre la Terre Mère (coût : 3 - Seuil : 20) : le magicien peut enfoncer un allié (en aucun cas, un ennemi) dans la Terre pendant 24 heures. Il ne peut plus être la cible d'aucune attaque qu'elle soit physique ou magique. Il peut protéger ainsi d'autres personnes en payant 3 points de mana de plus par personne. La durée du sort ne peut pas être réduite.

Résistance (coût : 3 + 1 par point ajouté en CONSTITUTION - Seuil : 10 + 10 par point ajouté en CONSTITUTION) : pour 3 points de mana et un seuil égal à 20, le magicien ajoute 1 à la caractéristique CONSTITUTION de sa cible. Pour 4 points de mana et un seuil égal à 30, le magicien ajoute 2 à la caractéristique CONSTITUTION de sa cible... Ce sortilège dure 5 tours de combat.

Résoudre une action :

Résolution d'une action : Jetez le nombre de dés 10 que vous avez dans votre compétence. On multiplie le résultat du meilleur dé par la valeur de la caractéristique concernée.

Vous avez 2 croix en danser, vous jetez donc 2 dés10 : 1 et 8. Si vous avez 6 en Agilité, cela vous donne un score de $8 \times 6 = 48$ en Danse

Deux cas :

Soit c'est une action simple, dans ce cas il vous faut dépasser un seuil qui dépend de la difficulté de l'action.

Facile = seuil 20 Normal = seuil 30 Difficile = seuil 50

Reprenons notre jet en Danse. Si je veux danser en rythme, sans effet particulier, le seuil est à 20 et j'ai bien réussi.

Si je veux faire de grands sauts, des entrechats et y mettre toutes mes émotions, le seuil est à 50 et mon jet est un échec, pas de beaucoup, mais un échec tout de même.

Soit c'est une action en opposition, c'est-à-dire je veux battre quelqu'un, en course, en bagarre, en cuisine, ou être plus discret que son jet de perception. Dans ce cas les deux personnages font des jets et celui qui obtient le score le plus haut gagne.

Mon personnage veut passer derrière le garde sans se faire remarquer, sans faire de bruits, je fais un jet en discrétion, le garde un jet en Ouie. J'obtiens un score de 54, le garde 48, j'ai donc réussi à me faufiler.

En combat la différence entre le score de l'attaquant et celui du défenseur (à condition bien sur que l'attaque soit meilleure que la défense) donne les points de vie que le défenseur perd. On peut aussi prendre en compte d'éventuels bonus d'armes ou d'armures.

Plus loin un garde essaye de m'arrêter avec sa hallebarde.. J'obtiens un score de 42 en esquive, le garde 56 en attaque, j'ai perdu 14 points de vie. Ouille.

Pour lancer un sort, deux cas : soit le sortilège a un seuil indiqué (et vous devez battre ce seuil avec vos dés) soit il est signalé que vous devez battre le jet en Résister aux sorts de la cible (dans ce cas, celui qui fait le plus haut l'emporte et cela fonctionne comme un combat classique).

La Mégakrass :

Quand un joueur fait un jet, c'est toujours lui qui annonce son score final, jamais le maître de jeu. Si le joueur se trompe en faisant sa multiplication pour connaître son score, ou en faisant sa soustraction pour savoir combien de points de vie il enlève à un »méchant », alors le premier joueur autour de la table de jeu qui remarque qu'il y a erreur doit taper sur la table et crier « Mégakrass ! »

Si il peut donner le bon résultat, il enlève 20 au score du joueur qui s'est trompé dans ses calculs, et note sur sa feuille un joker Mégakrass. En dépensant ce Joker quand il le voudra, il pourra ajouter 20 à n'importe lequel de ses scores.

Thomas fait un jet en athlétisme, il jette trois dés et obtient 5, 4, et 7. Comme son score d'agilité est 8, il doit calculer 7 (son meilleur dé) multiplié par 8 (sa caractéristique). Il annonce 54. Jeremy tape sur la table et crie « Mégakrass ! ». « En effet 7 fois 8 est égal à 56 pas 54, explique Jérémy. » Thomas voit son score baisser de 20, il obtient un $56-20= 36$ pour son jet... Dommage pour lui.

Mais pour Jérémy, c'est un bonus de 20 points à un score quand il le désirera.

Portrait

Nom :

Race :

Métier :

Dons :

Talents :

Armes :

Points de Vie

9 × Constitution

Armure

Force

Constitution

Agilité

Dextérité

Perception

Education

Magie

Charisme

Charger					Endurer					Athlétisme					Crocheter					Cuisine					Alchimie					Lancer un sort					Chanter				
Cogner					Résister maladies...					Danser					Dérober					Evaluer					Eloquence					Résister sorts					Chevaucher				
Forcer					Retenir son souffle					Discretion					Fabriquer					Odeur					Etudier					Sentir magie					Mentir				
Intimider										Escrime					Musique					Ouïe					Fouiller										Négocier				
Trancher										Esquiver					Parer					Tirer					Inventer										Séduire				
										Grimper										Voguer					Soigner														
										Nager										Vue					Survie														

Création de personnage : Répartissez les chiffres de 2 à 9 dans les caractéristiques sans mettre deux fois le même chiffre. Pour les compétences : 7 croix pour l'enfance, 5 pour les métiers. 1 croix supplémentaire si vous faites une présentation (avec traitement de textes) d'une race originale à laquelle votre personnage appartient ou son historique.

Résolution d'une action : Jetez le nombre de dés 10 que vous avez dans votre compétence. On multiplie le meilleur résultat par la valeur de la caractéristique concernée. Vous avez 2 croix en danser, vous jetez donc 2 dés10 : 1 et 8. Si vous avez 6 en Agilité, cela vous donne un score de $8 \times 6 = 48$ en Danse.

En combat : la différence entre le score de l'attaquant et celui du défenseur (à condition, bien sûr, que l'attaque soit meilleure que la défense) donne le nombre de points de vie que le défenseur perd. Il faut aussi prendre en compte les bonus accordés par les armes et les armures.

Seuils : Facile = 20 ; Normal = 30 ; Difficile = 50