

# COMPÉTENCES

Acrobatie	4
Art	
Domaine	4
Athlétisme	10
Autorité	8
Combat au corps à corps	10
Combat à distance	8
Connaissance	
Domaine Armée	6
Domaine	6
Défense	8
Discretion	4
Documentation	4
Éloquence	5
Équitation	6
Intellect	5
Langue	
Domaine Arlandais, Norlandais	2
Muscles	10
Perception	8
Pilotage	
Domaine Chariots	6
Psychologie	6
Réflexes	6
Résistance	9
Soins	4
Survie	8
Technique	
Domaine	2
Domaine	2
Volonté	5



Collection  
**UNE EN MAIN**

# ÉQUIPEMENT

## Général

- Hache à deux mains
- Une choppe personnelle
- Une tenue de camouflage
- Un brassard noir
- Un jeu de cartes
- Un sac à dos
- Un sac de couchage
- Une gamelle
- Une boîte d'allume-feu
- Une gourde d'eau
- 15 mètres de corde de chanvre

Personnage **Bvorn Helgason, videtur, ex-capitaine d'armée (30 ans)**

**Joueur.sc**

**Meneur.sc de jeu**

## Atout

**DANS LE TAS !**

Lorsque vous vous mettez en danger lors d'une attaque, vous pouvez prendre en contrepartie deux primes différentes.

**1 point d'héroïsme** : les ennemis sont obligés de prendre Bvorn pour cible jusqu'à la fin du round. Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 en protection durant tout ce temps. Vous pouvez activer cet effet en dehors de votre tour de jeu, et l'annuler quand vous le souhaitez.

## Atout

**TAS FAIT UNE GRAVE ERREUR**

En combat, lorsque Bvorn arrive à 4 PV ou moins, à chaque test de compétence où vous obtenez au moins un 6, vous gagnez un dé de bonus pour ce test, que vous lancez aussitôt. Son score s'ajoute aux dégâts infligés ou diminue des dommages reçus, le cas échéant. Si ce dé bonus donne un 6, il ne fait pas gagner de dé supplémentaire.

**1 point d'héroïsme** : durant quinze minutes, lorsque Bvorn tue ou rend inconscient un ou plusieurs ennemis, les adversaires restants sont tellement impressionnés qu'ils doivent réussir un test de Volonté / 20, sous peine d'infliger des coups affaiblis jusqu'à ce que Bvorn subisse des dégâts.

## Atout

**ON NE LAISSE PERSONNE DERRIÈRE !**

Quand un allié de Bvorn est mal en point, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 à tout test visant à le protéger, à éliminer ses agresseurs directs ou à le sortir du danger.

L'allié doit se trouver à moins de 10 mètres et être dans le champ de vision de Bvorn.

Dans une bataille, Bvorn ajoute + 1 à la valeur de protection de son escouade (cf. la fiche de règles sur les batailles).

**1 point d'héroïsme** : Bvorn avertit un allié d'un danger immédiat. Annulez les dégâts que ce personnage vient de subir.

Ce dernier obtient en plus gratuitement la prime Prudence pour son prochain test de Défense.

## Atout

**J'AI UN PLAN**

Lorsque vous effectuez un test en coopération, Bvorn et tous les autres participants bénéficient d'un bonus de + 1 pour ce test.

Dans une bataille, Bvorn ajoute + 1 à la valeur de dégâts de son escouade.

**1 point d'héroïsme** : en combat, vous et vos alliés bénéficiez de 1d6 supplémentaire pour la prochaine attaque (ainsi qu'aux dégâts, si l'attaque porte). Vous pouvez utiliser cet effet en dehors de votre tour de jeu.

## Richesse

Pièces Objets de valeur

Platine	
Or	5
Electrum	
Argent	
Cuivre	

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**UNE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.

Score de compétence

Dégâts ou effets

Portée

Spécial

Hache à deux mains 10 2d6

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICÉLITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

_____
_____
_____
_____

## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps  Distance

## ARMES

8 7 6 5 4 3 2 1

Points d'héroïsme

17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Points de vitalité

Mal en point

# COMPÉTENCES

Acrobatie	4
Art	
Domaine	2
Athlétisme	8
Autorité	8
Combat au corps à corps	10
Combat à distance	6
Connaissance	
Domaine Religions	6
Domaine Littérature	6
Défense	8
Discretion	4
Documentation	6
Éloquence	8
Équitation	4
Intellect	6
Langue	
Domaine Arlandais	4
Muscles	8
Perception	6
Pilotage	
Domaine Chariots	4
Psychologie	10
Réflexes	6
Résistance	7
Soins	8
Survie	2
Technique	
Domaine Cuisine	8
Domaine	8
Volonté	7



# ÉQUIPEMENT

## Général

- Une amulette de la Flamme (symbole sacré)
- Des livres (dont un livre de prières)
- 5 bâtons d'encens et un encensoir
- Des habits de cérémonie
- Un sac à dos
- Une couverture
- 10 bougies
- Une boîte d'allume-feu
- Une boîte pour l'aumône
- Une gourde d'eau.
- Une cotte de mailles
- Un bouclier
- Une épée
- Un bâton

**Personnage** Camille, moine-soldat de la Flamme sans le sou, commis malgré lui (21 ans)

**Joueur.se**

**Meneur.se de jeu**

## Atout

- LA FLAMME ÉCLAIRE MON CHEMIN**  
Le symbole sacré de Camille produit une lumière blanche qui éclaire à 10 mètres.
- 1 point d'héroïsme** : la lumière écarte le mal. Les nécromants et les morts-vivants ne peuvent pas pénétrer dans le cercle de lumière sans souffrir (1d6+ 5 points de dégâts au début du tour de Camille).

## Atout

- LA FLAMME GLORIFIE SES MARTYRS**  
Quand Camille est mal en point, ses tests bénéficient d'un bonus de +2 à la place du malus de -2. Il bénéficie en outre d'un bonus de +2 aux dégâts.
- 1 point d'héroïsme** : jusqu'à la fin du combat, vous obtenez un bonus de 5 aux tests de Résistance et Volonté résultant d'une blessure.

## Atout

- LA FLAMME EST MON REMPART**  
Une fois par séance de jeu, vous transformez un échec à un test de Défense en réussite. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout, puis décochez-la à la fin de la séance.
- 1 point d'héroïsme** : au moment où Camille subit des dégâts, annulez-les. L'agresseur est abasourdi et subit la pénalité Difficulté jusqu'à ce qu'il réussisse à infliger des dégâts à Camille ou à un de ses alliés.

## Atout

- JE L'AI VU DANS UN LIVRE, ÇA !**  
Une fois par jour, Camille s'inspire de ses lectures pour compenser sa faible connaissance du monde réel. Le score d'une compétence de votre choix passe à 8 pendant 5 minutes. Alternativement, il peut bénéficier de la maîtrise d'un domaine. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout, puis décochez-la à la fin de la journée.
- 1 point d'héroïsme** : vous pouvez utiliser l'atout même si la case est déjà cochée. La compétence passe à 10 durant le temps d'utilisation de l'atout.

## Richesse

### Pièces Objets de valeur

Platine	<input type="text"/>
Or	15
Electrum	<input type="text"/>
Argent	<input type="text"/>
Cuivre	<input type="text"/>

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**OLE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.	Score de compétence	Dégâts ou effets	Portée	Spécial
Long bâton ferré	10	2d6		
Épée	10	1d6		

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICALITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.  
À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)


## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection	4
Cotte de mailles	4
Bouclier	+1

## ARMES

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :	4
Corps à corps	3
Distance	

Points d'héroïsme  
8 7 6 5 4 3 2 1

Points de vitalité  
17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
Mal en point

# COMPÉTENCES

Acrobatie	6
Art	
Domaine	2
Athlétisme	6
Autorité	8
Combat au corps à corps	6
Combat à distance	10
Connaissance	
Domaine Arlande	6
Domaine Géopolitique	6
Défense	8
Discretion	10
Documentation	2
Éloquence	8
Équitation	4
Intellect	6
Langue	
Domaine Arlandais, code secret des marchands	4
Muscles	6
Perception	8
Pilotage	
Domaine	4
Psychologie	6
Réflexes	8
Résistance	6
Soins	4
Survie	4
Technique	
Domaine Auberge	8
Domaine Serrurerie	8
Volonté	8



# ÉQUIPEMENT

## Général

- Collection de vêtements adaptés à toutes circonstances
- Sac avec compartiment secret
- Bague avec un sceau royal
- Parchemin et nécessaire à écriture
- Une rapière
- Une arbalète légère avec un carquois de 20 carreaux
- Un kit de contrefaçon
- Des outils de voleurs
- Une armure de cuir
- Un sac de 1000 billes
- Une lanterne à capuchon,
- 2 flasques d'huile
- Une boîte d'allume-feu
- 15 mètres de corde de chanvre
- 10 pitons

## Personnage Johanna, intendante le jour, espionne du Roi la nuit (40 ans)

### Joueur.se

#### Meneur.se de jeu

#### Atout

##### AU NOM DU ROI

Johanna dispose d'un modeste réseau d'informateurs. Un test d'Autorité / 15-20 permet de trouver un PNJ qui accepte de répondre à quelques questions ou rendre un petit service contre dix pièces d'or.

**1 point d'héroïsme** : en dernier recours, Johanna peut montrer le sceau royal à une personne et lui demander un service au nom du Roi. Sauf loyauté contraire (collaborateurs, agents des Ifriers, réfugiés), elle obéit, quitte à mettre sa vie en danger. La personne sait alors que Johanna est au service du Roi et fait ce qu'elle veut de cette information.

#### Atout

##### J'ADORE QUAND UN PLAN SE

##### DÉROULE SANS ACCROC

Lorsque Johanna organise une intrusion, le bonus octroyé par son plan est de + 3 au lieu de + 2.

**1 point d'héroïsme** : résolvez une opposition Discretion/Perception contre tous les adversaires ayant Johanna en vue. En cas de réussite, s'il y a une porte de sortie, Johanna se désengage et s'échappe – même en plein combat. En cas de poursuite, elle bénéficie d'une avance de 4. Elle peut emmener une personne consentante avec lui.

#### Atout

##### CA SERA TA DERNIÈRE ERREUR

Lorsqu'un adversaire agit à l'encontre de Johanna et échoue, Johanna obtient une prime gratuite pour sa prochaine action contre cet adversaire.

**1 point d'héroïsme** : Johanna agit juste après qu'un ennemi a raté un test en opposition contre elle. Ceci ne compte pas comme son action du tour.

#### Atout

##### TIREUSE EMBUSQUÉE

Lorsque Johanna réussit une attaque à distance contre un adversaire, ce dernier est incapable d'émettre le moindre son, même lors de son prochain tour. S'il atteint 0 point de vitalité, il s'écroule silencieusement.

**1 point d'héroïsme** : les dégâts d'une attaque à distance de Johanna sont augmentés de 2d6.

## Richesse

### Pièces

Platine

Or

Electrum

Argent

Cuivre

### Objets de valeur

Gemmes d'une

valeur de 500 pièces

d'or dissimulée dans

la réserve



# COMPÉTENCES

Acrobatie	4
Art	
Domaine	4
Athlétisme	8
Autorité	6
Combat au corps à corps	10
Combat à distance	6
Connaissance	
Domaine <u>Ifriers</u>	8
Domaine <u>Nains</u>	8
Défense	5
Discretion	4
Documentation	4
Éloquence	4
Équitation	6
Intellect	6
Langue	
Domaine <u>Arlandais, Nain</u>	2
Muscles	10
Perception	8
Pilotage	
Domaine <u>Chariots</u>	4
Psychologie	6
Réflexes	5
Résistance	9
Soins	8
Survie	2
Technique	
Domaine <u>Forge</u>	10
Domaine <u>Menuiserie</u>	10
Volonté	9

# ÉQUIPEMENT

## Général

- Vêtements sombres pour les sorties de nuit
- Une dague
- Une cotte de mailles
- Un maillet
- Un sac à dos
- Un pied de biche
- Un marteau de forgeron
- Une gourde d'eau



Morrigan Mordarok, maréchal-ferrant le jour, résistante la nuit (35 ans)

## Personnage

### Joueur.sc

### Meneur.sc de jeu

#### Hout

##### AMIE DU FEU

En une action, ce sorcelet porte au rouge un métal à vue. Il refroidit ensuite normalement. Morrigan peut forger deux fois plus vite grâce à ce don. Les objets métalliques tenus en main sont lâchés par réflexe. Ceux qui veulent les conserver, ou sont dans l'incapacité de s'en séparer, subissent automatiquement une brûlure (1d6 points de dégâts) à la fin de chacun de leur tour de jeu. Dans les mains de Morrigan, une arme chauffée au rouge acquiert la propriété 6+.

**1 point d'héroïsme** : la lame est chauffée à blanc et inflige + 2d6 lors de sa prochaine attaque.

#### Hout

##### ARTISANAT NAIN

Vous fabriquez des objets de grande qualité. Lorsque quelqu'un les utilise pour effectuer une action, ajoutez + 1 en bonus à son test. Ce bonus vaut en attaque, en défense et aux dégâts dans le cas d'armes. Il s'ajoute à la protection des armures.

**1 point d'héroïsme** : l'objet fabriqué est enchanté. Le bonus de + 1 est remplacé par 1 de relance, comme pour un objet magique. La protection d'une armure augmente de + 2 au lieu de + 1.

#### Hout

##### AU SUIVANT !

En combat, lorsque Morrigan porte un coup fatal, vous pouvez immédiatement effectuer une autre action de votre choix (attaque, déplacement, autre). Ceci n'est possible qu'une seule fois par tour.

**1 point d'héroïsme** : Morrigan porte un coup circulaire avec une arme de mêlée qui prend pour cible tous ses adversaires au contact. Effectuez un seul test d'attaque.

#### Hout

##### REVÊCHE

Lorsqu'un adversaire agit à l'encontre de Morrigan et échoue, vous obtenez une prime gratuite pour votre prochaine action contre lui.

**1 point d'héroïsme** : Morrigan agit juste après qu'un ennemi ait raté un test en opposition contre elle. Ceci ne compte pas comme son action du tour.

## Richesse

### Pièces Objets de valeur

Platine	
Or	5
Electrum	
Argent	
Cuivre	

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**UNE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.    Score de compétence    Dégâts ou effets    Portée    Spécial

Marteau à deux mains de qualité    11    2d6+ 1

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICÉLITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.  
À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5     -10     -15     -20

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8 7 6 5 4 3 2 1  
Points d'héroïsme

17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
Points de vitalité

# COMPÉTENCES

Acrobatie	4
Art	
Domaine	2
Athlétisme	6
Autorité	10
Combat au corps à corps	4
Combat à distance	4
Connaissance	
Domaine	10
Druides, Histoire,	
Domaine	10
Droit, Réfugiés	
Défense	6
Discrétion	8
Documentation	6
Éloquence	10
Équitation	4
Intellect	7
Langue	
Domaine	4
Arlandais, Norlandais	
Muscles	4
Perception	7
Pilotage	
Domaine	2
Psychologie	8
Réflexes	6
Résistance	7
Soins	8
Survie	6
Technique	
Domaine	6
Domaine	6
Volonté	9

# ÉQUIPEMENT

## Général

- Un nécessaire à écriture
- Herbes médicinales
- Vêtements rapiécés
- Sacoches remplies de menus objets trouvés
- Un bâton
- Une dague
- Une armure de cuir
- Une bague de sourcier
- Un sac à dos
- Un sac de couchage
- Une gamelle
- Une boîte d'allume-feu
- Une gourde d'eau
- 15 mètres de corde de chanvre



Rikke Ulifson, enseignante pour tous, druidesse dans son cœur (30 ans)

## Personnage

### Joueur.se

### Meneur.se de jeu

#### Atout

##### JUSTE CAUSE

Rikke partage sa force de conviction avec ses camarades. En combat, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leurs tests d'attaque. Si au cours d'un round, au moins un allié a réussi une attaque avant vous, vous bénéficiez d'une prime gratuite à votre tour de jeu.

**1 point d'héroïsme** : jusqu'à la fin du combat, le bonus conféré à vos alliés est de +2, et le nombre de primes gratuites obtenues passe à deux.

#### Atout

##### PLANTES MÉDICINALES

Grâce à sa connaissance des plantes, les tests de Soins de Rikke ont un bonus de +2. Lorsqu'elle accompagne la guérison naturelle d'un blessé, sa récupération est augmentée de la valeur de la compétence de Soins, et pas simplement de la moitié.

**1 point d'héroïsme** : une prière à la Lune (une action) fait pousser des plantes guérisseuses directement sur le patient. Les plantes referment les blessures et atténuent la douleur. Le bénéficiaire récupère instantanément 2d6+4 points de vitalité.

#### Atout

##### TRANSFORMATION EN PETIT ANIMAL

En une action, Rikke se transforme en rongeur de votre choix (furet, rat, hermine, etc.). Vous disposez d'un bonus de +4 en Acrobatie (pour grimper), Discrétion, Défense et d'un malus de -4 en Muscles, Athlétisme, Résistance. Ses griffes lui permettent de grimper aux murs, voire de marcher au plafond. Tout ce qu'elle porte sur elle est assimilé dans sa nouvelle forme. Elle peut communiquer mentalement avec un humanoïde à quelques mètres. Reprendre sa forme normale nécessite une action. Elle la retrouve immédiatement si elle perd connaissance. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout, puis décochez-la au coucher ou au lever du soleil.

**1 point d'héroïsme** : décochez la case.

#### Atout

##### ALLIÉE DE LA NATURE

Si vous réussissez un test d'Éloquence /15-25, Rikke influence mentalement un animal, de manière à ce qu'il partage une information ou lui rende un service (monter la garde, porter un objet, suivre quelqu'un et vous montrer le chemin, servir de monture, etc.). Si l'animal est sous une influence extérieure, vous pouvez le combattre avec une confrontation d'Éloquence.

**1 point d'héroïsme** : au prix d'une action, Rikke demande à tous les animaux environnants – nuées d'insectes, oiseaux, chiens, chevaux ou autres – de pourfendre ses ennemis. Selon le type d'animal, cela permet de lancer une attaque de Mêlée 10 causant 3d6+5 points de dégâts, ou 3 attaques de Mêlée 8 causant 1d6+5 points de dégâts.

## Richesse

### Pièces

Platine	
Or	5
Electrum	
Argent	
Cuivre	

### Objets de valeur

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**OLE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.	Score de compétence	Dégâts ou effets	Portée	Spécial
Dague	4	1d6		
Bâton	4	1d6		

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICALITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)


## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

Points d'héroïsme  
8 7 6 5 4 3 2 1

## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

Armure de cuir 2

## ARMES

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps 2 Distance 4

Points de vitalité  
17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Mal en point

# COMPÉTENCES

Acrobatie	4
Art	
Domaine	4
Athlétisme	10
Autorité	6
Combat au corps à corps	8
Combat à distance	4
Connaissance	
Domaine Magie	10
Domaine Histoire, Géographie	10
Défense	6
Discrétion	4
Documentation	8
Éloquence	5
Équitation	2
Intellect	9
Langue	
Domaine Arlandais, Elfique	6
Muscles	9
Perception	5
Pilotage	
Domaine	6
Psychologie	4
Réflexes	5
Résistance	9
Soins	6
Survie	2
Technique	
Domaine Taille de pierre	8
Domaine	8
Volonté	8



Collection  
**CLE EN MAIN**

Rosa Maggiera, écrivaine publique, statue vivante, Personnage apprentie magicienne (25 ans)

Joueur.se

Meneur.se de jeu

**Atout**  
**PEAU DE PIERRE**

La pierre vivante dont Rosa est composée est très solide. Sa protection naturelle est de 4. Elle dispose d'un bonus de +4 aux tests de résistance contre les poisons. Elle ne peut pas être soignée par des moyens non magiques. En revanche, elle récupère automatiquement son score de Résistance en points de vitalité au lever du soleil, sans avoir besoin de repos. **1 point d'héroïsme** : lorsqu'elle est mal en point, Rosa effectue ses tests de Résistance et de Volonté avec 5d6.  
*Note : cet atout est nécessairement l'atout de départ de Rosa.*

**Atout**  
**ÉCRITURE MAGIQUE**

Rosa rédige un texte qui ne peut être lu que par les destinataires qu'elle précise en murmurant leurs noms au moment de la rédaction. Pour les autres, le support semble vierge. **1 point d'héroïsme** : Rosa rédige un contrat stipulant les obligations des signataires, ainsi que le châtiment magique réservé à ceux qui les enfreignent. Celui-ci peut être une stigmatisation (une tache noire qui apparaît quelque part sur son corps pendant un mois maximum), une gêne (pénalité Difficulté à tous les tests pendant un mois maximum), ou une crise d'épilepsie infligeant des dégâts (jusqu'à 3d6).

**Atout**  
**RUNE DE L'ESPRIT**

Rosa taille des pierres rondes où elle inscrit la rune de l'esprit. Les porteurs de ces pierres peuvent communiquer par la pensée avec Rosa et entre eux, jusqu'à une distance de 10km. L'identité de l'auteur des messages n'étant pas reconnaissable, la mise en place d'un protocole d'authentification est plus prudent (comme un mot de passe pour chaque personne, changé régulièrement). **1 point d'héroïsme** : Rosa façonne un petit être de pierre et trace la rune de l'esprit sur son front. L'être prend alors vie. D'une taille de 30cm de haut et doté d'une intelligence enfantine, cet homoncule peut effectuer des tâches simples comme monter la garde, réaliser des travaux, porter des messages, etc. La fabrication d'un second être rend le premier inerte.

**Atout**  
**TELÉKINÉSIE**

Avec une action, Rosa déplace un objet par la pensée, comme si elle le tenait par des mains invisibles. Elle peut par exemple se battre avec une épée volant dans les airs, faire des crochets à distance, nouer une corde autour de la cheville d'un adversaire, etc. Les tests de force et d'habileté se font avec la caractéristique Volonté. **1 point d'héroïsme** : Rosa lévite pendant quelques minutes. Avec une action, elle monte de 10m de hauteur, ou avance de 1m dans un plan horizontal.

# ÉQUIPEMENT

Général

Vêtements de bonne facture  
Diverses sortes de parchemin et nécessaire à écriture  
Livres  
Manuscrit d'un roman en cours  
Une arbalète légère et 20 carreaux  
Deux dagues  
Un sac à dos  
Outils de taille de pierre

Richesse

Pièces Objets de valeur

Platine   
Or   
Electrum   
Argent   
Cuivre

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**OLE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.	Score de compétence	Dégâts ou effets	Portée	Spécial
Dague	8	1d6		
Arbalète légère	4	1d6	20m	

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICACITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

Points d'héroïsme  
8 7 6 5 4 3 2 1

## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

Bonus dégâts :

Corps à corps

Distance

## ARMES

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps

Distance

Points de vitalité  
17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Mal en point

# COMPÉTENCES

Acrobatie	6
Art	
Domaine	2
Athlétisme	6
Autorité	8
Combat au corps à corps	6
Combat à distance	8
Connaissance	
Domaine Histoire	6
Domaine	6
Défense	7
Discretion	10
Documentation	4
Éloquence	7
Équitation	4
Intellect	7
Langue	
Domaine Arlandais	2
Muscles	5
Perception	9
Pilotage	
Domaine Chariots, Potames	8
Psychologie	4
Réflexes	6
Résistance	8
Soins	2
Survie	4
Technique	
Domaine Brasseur, Alchimie	10
Domaine Serrurerie	10
Volonté	7

# ÉQUIPEMENT

## Général

Des vêtements confortables marqués de quelques taches et brûlures  
 Fioles vides pour recueillir des échantillons  
 Une sacoche avec poches contenant des Matériaux alchimiques (huiles, sels, minéraux, copeaux de métal, etc.)  
 Un laboratoire d'alchimie  
 Une rapière  
 Un arc court avec 20 flèches  
 Gilet de cuir  
 Deux dagues  
 Des outils de voleurs  
 Du matériel de brasseur  
 Un sac de 1000 billes  
 5 bougies  
 Un pied-de-biche  
 Une lanterne à capuchon  
 2 flasques d'huile  
 Une bouteille de mélange fumigène  
 Deux boules aveuglantes  
 Une fiole de précipité de givre  
 Deux chevaux, chariot avec une cache secrète (Perception/21 pour la découvrir),

## Richesse

### Objets de valeur

Pièces	
Platine	
Or	10
Electrum	
Argent	
Cuivre	



**Personnage** Sigmund, brasseur et alchimiste le jour, contrebandier la nuit (35 ans)

**Joueur.se**

**Meneur.se de jeu**

## Atout

### TOUJOURS PRÊT

Sigmund est toujours sur le qui-vive. Il peut se défendre contre une attaque, même s'il ne la perçoit pas ou s'il est surpris. Il a un bonus de + 2 aux tests de Perception.  
**1 point d'héroïsme** : Sigmund a sur lui, ou dans la cache de son chariot, l'objet dont lui et ses alliés ont besoin. Celui-ci doit être au plus de taille moyenne et ne peut être à la fois rare et cher.

## Atout

### GOÛTEZ-MOI ÇA !

Grâce à son sorcélet, Sigmund change d'un regard la couleur des liquides. Il connaît deux formules alchimiques – cf. fiche correspondante. Lorsqu'il progresse, il peut choisir d'apprendre deux autres formules alchimiques à la place d'un gain classique.  
**1 point d'héroïsme** : Sigmund improvise un athanor entre ses mains. Il simule la chaleur d'un feu en soufflant à l'intérieur. Il peut ainsi fabriquer immédiatement deux doses de substance alchimique à partir de matériaux triviaux (terre, eau, cailloux, etc.). Par ailleurs, les difficultés pour résister aux effets de ces substances augmentent de + 2.

## Atout

### FRÈRES DE BEUVERIE

Un test de Technique (Brasseur) / 15-20 permet de trouver un PNJ qui accepte de répondre à quelques questions, rendre service, ou lui vendre des marchandises à un bon prix contre la promesse d'une tournée gratuite à l'auberge.  
**1 point d'héroïsme** : le contact peut être un ancien compagnon de résistance contre le Nécrorant. Le service demandé peut être illégal ou dangereux pour le PNJ.

## Atout

### J'AI CONNU PIRE

Les tests de Volonté de Sigmund bénéficient d'un bonus de + 3.  
**1 point d'héroïsme** : vous lancez 5d6 au lieu de 4d6 pour un test de Volonté

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**UNE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.	Score de compétence	Dégâts ou effets	Portée	Spécial
Raprière	6	1d6		
Arc court	8	1d6	20m	
Dague	6	1d6		

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICÉLITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

10 Flèches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 Flèches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Points d'héroïsme  
8 7 6 5 4 3 2 1

Points de vitalité  
17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
Mal en point

# COMPÉTENCES

Acrobatie	10
Art	
Domaine Poésie elfique	6
Athlétisme	6
Autorité	2
Combat au corps à corps	8
Combat à distance	10
Connaissance	
Domaine Elfes	6
Domaine	6
Défense	7
Discrétion	8
Documentation	4
Éloquence	6
Équitation	4
Intellect	6
Langue	
Domaine Elfique, Arlandais	6
Muscles	6
Perception	10
Pilotage	
Domaine	2
Psychologie	4
Réflexes	9
Résistance	6
Soins	4
Survie	4
Technique	
Domaine Auberge	8
Domaine	8
Volonté	6



**Personnage** Canorivel, commis le jour, monte-en-l'air la nuit (16 ans)

**Joueur.se**

**Meneur.se de jeu**

## Atout

**CHAUD DEVANT !**

Grâce à ce sorcelet, Tano peut téléporter dans sa main un objet qu'il voit à moins de 10 mètres, ou inversement, téléporter un objet tenu en main où il le souhaite à vue dans le même rayon d'action. L'objet ne doit pas faire plus de 1 kg et ne doit pas être touché par un tiers. La chute d'un objet téléporté de manière à chuter sur une personne est résolue par un test de Combat à distance et inflige 1d6+ 5 points de dégâts.

**1 point d'héroïsme** : les effets augmentent (portée de 50m, poids de 5 kg, 2d6+ 5 points de dégâts). L'objet peut être touché par quelqu'un, auquel cas celui-ci doit réussir une confrontation de Volonté pour le conserver.

## Atout

**SERVICE EXPRESS**

Vous pouvez effectuer le tour de jeu de Tano juste après celui d'un allié, même si celui-ci a effectué une attaque.

**1 point d'héroïsme** : vous effectuez une seconde action juste après la première, au même tour de jeu.

## Atout

**ARCHERIE ELFIQUE**

L'entraînement de Tharivel porte ses fruits. Entre les mains de Tano, les flèches obtiennent la propriété 6+.

**1 point d'héroïsme** : Les dégâts d'un tir de flèche réussi par Tano augmentent de 2d6.

## Atout

**MAIS OÙ EST ENCORE FOURRÉ CE GAMIN ?**

Vous bénéficiez d'un bonus de + 3 pour tous les tests de Discrétion de Tano.

**1 point d'héroïsme** : vous pouvez tenter un test de Discrétion même si vous ne bénéficiez d'aucun couvert (cachette, obscurité, déguisement ou intempéries).

# ÉQUIPEMENT

## Général

- Une rapière
- Deux dagues
- Un arc long et 20 fleches
- Une armure de cuir
- Des outils de voleur
- Sac à dos
- Un sac de 1000 billes
- Une lanterne à capuchon,
- 2 flasques d'huile
- Une boite d'allume-feu
- 15 mètres de corde de chanvre
- 10 pitons
- Un tablier, de quoi noter les commandes quelques dés, un jeu de cartes

## Richesse

**Pièces** Objets de valeur

Platine	
Or	10
Electrum	
Argent	
Cuivre	

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**OLE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.	Score de compétence	Dégâts ou effets	Portée	Spécial
Épée	8	1d6		
Arc long	10	2d6	40m	

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICÉLITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.  
À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

10 Flèches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 Flèches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

Armure de cuir 2

## ARMES

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps  Distance

Corps à corps  Distance

8 7 6 5 4 3 2 1  
Points d'héroïsme

17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
Points de vitalité

# COMPÉTENCES

Acrobatie	2
Art	
Domaine	4
Athlétisme	6
Autorité	6
Combat au corps à corps	4
Combat à distance	8
Connaissance	
Domaine Magie, Nécromancie	10
Domaine Histoire et légendes	10
Défense	7
Discretion	6
Documentation	6
Éloquence	8
Équitation	4
Intellect	7
Langue	
Domaine Arlandais, Noirelangue	4
Muscles	5
Perception	7
Pilotage	
Domaine	2
Psychologie	10
Réflexes	7
Résistance	7
Soins	8
Survie	4
Technique	
Domaine Cuisine	8
Domaine	8
Volonté	7



## Personnage Ulrich, cuisinier le jour, nécromant la nuit (40 ans)

### Joueur.se

### Meneur.se de jeu

#### Atout

- PARLER AUX MORTS**

Ulrich est capable de voir les revenants. Il peut invoquer les fantômes d'humanoïdes, pour peu qu'il dispose du corps – entier ou partiel – ou d'un objet personnel du défunt. Usuellement, le fantôme d'un mort n'est plus accessible lorsqu'il a atteint l'au-delà. En temps normal, ceci a lieu au bout de 24 heures. Un test d'Autorité / 15-25 réussi permet d'arracher des informations confidentielles à l'esprit, sauf ceux des PJ et des Boss, où le joueur exerce son libre arbitre.

**1 point d'héroïsme :** Ulrich empêche un défunt de rejoindre l'au-delà tant qu'il ne lui a pas rendu un service. Un fantôme peut hanter les lieux importants de sa vie ainsi que l'endroit où repose son corps. Véritable poltergeist, il peut faire bouger des objets, frapper des coups sourds et apparaître brièvement pour effrayer les vivants. Ceci ne marche pas sur les fantômes des PJ et les Boss, qui sont libres de répondre ou non. Si un autre nécromant tente de contrôler le même fantôme, une confrontation d'Autorité permet de déterminer lequel prévaut.

#### Atout

- FLÉTRISSEMENT**

Ulrich peut éteindre la flamme de vie d'un être vivant. Les végétaux se flétrissent sous son regard. Il peut infliger 1d6+4 de dégâts à un être vivant qui rate un test de Résistance / 18. Les armures n'offrent aucune protection. Ce pouvoir a une portée de 10 mètres.

**1 point d'héroïsme :** les yeux d'Ulrich deviennent noirs un instant. Son pouvoir de flétrissement inflige 2d6+4 points de dégâts à un être vivant qui rate un test de Résistance / 21. Ulrich récupère autant de points de vitalité que la moitié des dégâts infligés.

#### Atout

- PHYLACTÈRE**

Ulrich enchante un objet pour le lier à son essence magique. L'objet devient indestructible. Tant qu'il porte le cristal sur lui, Ulrich bénéficie d'un bonus de +3 à ses tests de Volonté.

**1 point d'héroïsme :** Ulrich expire son dernier souffle. L'objet l'absorbe, quelle que soit la distance qui les sépare. Dès qu'un humanoïde – ni un Boss ni un PJ – entre en contact avec le phylactère, Ulrich prend possession de son corps, définitivement. En quelques instants, le corps se conforme à la morphologie d'Ulrich. Le visage change également, à mi-chemin entre le visage originel d'Ulrich et celui de son hôte, méconnaissable pour tous. En termes de jeu, ses compétences ne changent pas, à ceci près qu'il perd 2 points de Résistance. Un corps avec un corps de 0 ou moins en Résistance n'est pas viable, aboutissant à la mort définitive d'Ulrich.

#### Atout

- VOIX HYPNOTIQUE**

La voix d'Ulrich pénètre les esprits faibles et fait plier leur volonté. Vous obtenez un bonus de +3 à tous les tests d'Autorité.

**1 point d'héroïsme :** Ulrich suggère un comportement à une ou plusieurs personnes en murmurant une phrase : « ce ne sont pas les fugitifs que vous recherchez », « il est temps de retourner à la salle des gardes », « cet argent vous brûle les mains, faites-en don ». Les victimes oublient leurs obligations et leur intérêt pendant une minute, au terme de laquelle elles ne se rendent compte de la manipulation que si un tiers souligne leur comportement anormal. Toute action violente rompt immédiatement le charme. La voix n'affecte ni les Boss ni les PJ.

# ÉQUIPEMENT

## Général

- Des vêtements de cuisinier comprenant
- Des poches secrètes pour cacher des composantes
- Des symboles et focus passant pour des ustensiles de cuisine et des épices
- Une dague
- Un tome de nécromancie (indispensable pour pouvoir choisir l'atout Parler aux morts ou Phylactère quand le personnage progresse)
- Un kit de déguisement
- Un nécessaire à écriture
- Un sac à dos

## Richesse

### Objets de valeur

Pièces	
Platine	
Or	10
Electrum	
Argent	
Cuivre	

## PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

## PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection  
**UNE EN MAIN**

## CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.

Spécial

Portée

Dégâts ou effets

Score de compétence

Dague 4 1d6

## HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

*Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour*

## VICÉLITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6<sup>e</sup> round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

## BLESSURES

-5 -10 -15 -20

### Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

## PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps  Distance

## ARMES

8 7 6 5 4 3 2 1

Points d'héroïsme

17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Points de vitalité

Mal en point