



LES
CONTRÉES SECRÈTES

COMPANION

GREEN CAT



EL THÉO



LES CONTRÉES SECRÈTES LE COMPANION

Supplément pour campagnes
narratives.



par
GREEN CAT

Conception du background
Co-développement des règles
Illustrations

&

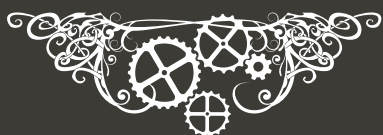
EL THÉO

Conception des règles
Co-développement du background
Illustrations
Mise en page
Développement web



Conformément au Code de la Propriété Intellectuelle, les textes et illustrations de ce fascicule sont la propriété de leurs auteurs. Leur contenu n'engage que ces derniers. Toute reproduction même partielle est interdite sans autorisation écrite des auteurs.

Retrouvez notre actualité sur
contrees.secretes.over-blog.com



SOMMAIRE

PARTIE I – L'UNIVERS

- 1 – Le monde de Japhren.
- 2 – L'archipel de Sabarkka.
- 3 – Le port de Drakkem.
- 4 – Le Rocher de Cycles.
- 5 – Le désert de Djinn.
- 6 – la République de Whitechapel.
- 7 – Le continent d'Alberia.
- 8 – La vie quotidienne.

PARTIE II – BESTIAIRE

PARTIE III – CAPACITÉS ET POUVOIRS

- 1 – Liste des Domaines de Magie (Capacités).
- 2 – Liste des Domaines de Magie (Pouvoirs).

PARTIE IV – PERSONNAGES PRÉTIRÉS

PARTIE V – OBJETS COURANTS

- 1 – Arsenal.
- 2 – Outils.
- 3 – Artefacts.
- 4 – Divers.



PARTIE I – L'UNIVERS

I – Le monde de Japhren.

Lorsque les anciens peuples peuplaient encore le monde, Japhren était un gigantesque continent flottant dans l'éther élémentaire. Il y a presque mille ans éclata la Grande Guerre qui entraîna la perte des anciens peuples. Lors du conflit, les premiers dieux combattirent aux côtés de leurs fidèles et s'entretuèrent, libérant une formidable énergie magique qui fit exploser le continent. Les fragments du monde se mirent à dériver lentement, et dérivent toujours aujourd'hui.

C'est à cet instant, alors que les premiers dieux avaient emporté dans leur perte presque toutes les races vivantes de Japhren, que le dernier roi du dernier peuple subsistant adressa sa supplique à l'éther silencieux.

I-I – 'S'il y a encore un dieu en ce monde...'

Sa complainte fut entendue par de très anciennes divinités, plus vieilles que le monde lui-même, qui n'avaient pas pris part à la Grande Guerre.

La première d'entre elles se présenta au roi sous le nom de Vie. Elle redonna fécondité et santé aux survivants et repeupla les fragments du monde. Japhren redevint sauvage. Les nains firent leur apparition depuis les profondeurs des montagnes et se joignirent aux hommes dans la reconquête du monde.

Puis une autre divinité se pencha sur Japhren, Connaissance. Il donna naissance aux elfes et apprit aux autres peuples à maîtriser la technologie. Les premières grandes cités virent le jour : Kartak Omata la sauvage, Cycles l'industrielle, Drakkem la métissée...

Pendant tout ce temps un troisième dieu, Souffrance, restait tapi dans l'ombre à observer. Lorsqu'il sentit le moment venu, il approcha les peuples de Japhren et leur apprit la méfiance, les désirs et la peur. Les bêtes sauvages se mirent à peupler les forêts et les plaines, semant la douleur et la mort. Ce furent des temps obscurs, où la peur régnait sur le monde. A Cycles, une poignée de fanatiques bâtirent les bases de Whitechapel et de sa puissante République.

Bien des siècles plus tard, un étrange personnage fit son apparition, se présentant sous la forme d'un énigmatique saltimbanque au visage masqué. Pour la première fois depuis la Grande Guerre, la musique résonna à nouveau sur Japhren. Peu à peu, les habitants de Japhren apprirent à vaincre leurs peurs et à faire face à l'adversité. Les premiers artisans se mirent à l'ouvrage - peintres, musiciens et poètes, grâce à eux les peuples découvrirent le visage du dernier dieu, Art.

Presque mille ans se sont écoulés depuis la mort et la renaissance de Japhren. Aujourd'hui ses peuples ont appris à vivre en bonne intelligence, mais cette paix est fragile et les heurts sont nombreux, malgré les efforts du Conseil de Japhren. Cette assemblée, réunissant des représentants des races et des peuples de tous les continents, veille tant bien que mal à éviter que les cendres de la Grande Guerre ne s'attisent à nouveau.

2 – L'archipel de Sabarkka.

Sabarkka accueille le plus ancien et le plus métissé des peuples de Japhren. On raconte que c'est sur l'emplacement de la future cité de Kartak Omata que Vie elle-même s'est manifestée aux hommes.

2-1 – Kartak Omata.

La première cité des Contrées Secrètes est aussi la moins recommandable. Fondée à l'origine par des navigateurs et des pillards de tout poil, Kartak n'a rien perdu de son héritage tumultueux. Certes la ville a grandi et s'est assagie, mais ses vieux quartiers pirates sont toujours aussi mal famés pour les visiteurs imprudents. Le port de Kartak figure aujourd'hui parmi les lieux de commerce et de passage les plus importants de Japhren.

2-2 – Les terres sauvages.

Derrière la rutilante façade de la cité pirate, les terres de Sabarkka sont restées farouchement sauvages. Au cœur de la jungle de l'archipel se terrent les makkas, des guerrières mystiques à la peau sombre, lointaines cousines des elfes du continent. Plus loin encore, dans les profondeurs des Récifs du Crabe, s'étend le territoire des sabraks, prédateurs aux pinces mortelles et redoutés des navigateurs.



3 – Le port de Drakkem.

L'île de Drakkem fut colonisée il y a plusieurs siècles dans des circonstances aussi étranges que tragiques. Au terme d'une lutte fratricide, Valarian et Valarius, les frères autrefois ennemis, se partagèrent la terre nouvellement conquise.

3-1 – L'île aux deux visages.

Depuis ces temps lointains, Drakkem est divisée entre deux peuples opposés et complémentaires. Les Ariens y gouvernent le jour, et à la nuit tombée ils cèdent la place à leurs voisins Arius, les non-morts. Car ici, être mort n'est pas un problème, l'un des deux maîtres de l'île étant lui-même un mort qui marche.

3-2 – Guildes et politique.

Drakkem accueille tous les peuples sur son sol, à l'exception de l'Inquisition qui y est persona non grata. C'est à Drakkem que résident les plus puissantes corporations commerçantes, à commencer par la guilde des Croque-Morts.

Depuis peu, les gouverneurs du port ont annexé un territoire voisin, l'îlot de Petitemort. Cet énigmatique caillou ne présentant à première vue aucun intérêt stratégique, les membres du Conseil de Japhren se répandent en conjectures quant à ce que les Ariens comptent en faire.



4 – Le rocher de Cycles.

Le surnom de Cycles, 'le rocher', n'est pas qu'une métaphore. La ville est construite sur un bout de terre flottant pas plus grand qu'un champ de blé. C'est à force de travail et d'inventivité que ses ingénieurs ont réussi à construire l'immense cité de métal qui s'étend aujourd'hui sur plusieurs lieues.

4-1 – La ville volante.

Cycle s'est plus qu'une simple cité, c'est une machine complexe qui lutte en permanence pour se maintenir sur son minuscule promontoire. Tout un réseau de poutres métalliques et de pistons soutiennent sa base et de gigantesques hélices et turbines tournent jour et nuit sous son sol.

4-2 – La ville lumière.

Cycles est une terre de progrès où la technologie règne en maîtresse absolue. Ses ingénieurs sont parmi les plus réputés de Japhren, et leur savoir-faire se monnaie à prix d'or sur tous les continents, ce qui assure à Cycles une incroyable prospérité et une liberté quasi-infinie dans l'exploration et l'expérimentation. Même s'il arrive que des expériences tournent au drame et que, parfois, certains ingénieurs ouvrent des portes vers des perspectives incertaines ou des savoirs qui auraient dû rester dans l'oubli.



5 – Le désert de Djinn.

Djinn est un continent à lui tout seul, tant il est vaste. La majeure partie de son sol est recouverte de déserts arides où presque rien ne vit ni ne pousse, mais ses quelques cités éparpillées près des côtes sont riches de cultures et de savoirs secrets.

5-1 – Le Prince sans Coeur.

Les légendes de Djinn parlent d'un héros de guerre qui, autrefois, s'arracha le cœur par désespoir. Le Prince sans Coeur, comme les anciens l'appellent, errerait encore aujourd'hui dans le désert de la Rose de Sang, tourmenté pour l'éternité. Malheur au voyageur égaré qui croiserait son chemin !



5-1 – Les comptoirs de Djinn.

Au large du continent, plusieurs flots furent colonisés par les habitants de Djinn et forment de nos jours une escale privilégiée pour les navires de commerce et les voyageurs avides de connaissances. Ces comptoirs, s'ils sont la vitrine de Djinn, en sont aussi le rempart. Car peu de navigateurs peuvent se vanter d'avoir pu poser le pied sur le sol aride du continent.

6 – La République de Whitechapel.

Créée de toutes pièces par une poignée de fanatiques sous le règne de Souffrance, Whitechapel est un protectorat aussi fascinant que terrifiant. L'Inquisition y est née et y a établi son siège, défiant chaque jour l'autorité du Conseil de Japhren.

6-1 – L'Inquisition.

La papesse Victoria gouverne sans partage sur ce joyau de métal aussi verrouillé qu'un coffre-fort. Elle mène les Inquisiteurs dans leur combat contre les errements de leurs voisins de Cycles. Pour l'Inquisition, la technologie n'est pas l'ennemi, mais elle doit être domptée car, disent-ils, tôt ou tard les créatures se retourneront contre leurs créateurs. Fort de leur croyance, la papauté a établi un bréviaire très précis répertoriant les sciences interdites, guidant ses agents à travers le monde pour traquer leurs adeptes déviants.

6-2 – Smokehaven.

En marge du siège de la papauté, des communautés hétéroclites se sont agglomérées en de petites zones franches. La plus connue d'entre elles est Smokehaven, surnommée 'le port des brumes', presque entièrement peuplée de kobolds.



7 – Le continent d'Alberia.

Ce n'est que très récemment que les explorateurs, naviguant toujours plus loin vers le nord, ont découvert un continent encore inconnu, Alberia, la terre des glaces, et ses peuplades étranges.

7-1 – Le nouveau monde.

Alberia a très vite accueilli les premières délégations du Conseil de Japhren, au sein duquel elle plaça des représentants. Même si le nouveau continent est aujourd'hui officiellement intégré à Japhren, il demeure encore mal connu. Les explorateurs qui ont sillonné les glaces - et en sont revenus vivants - parlent de créatures mystérieuses telles que les 'grands-kobolds' ou les tigres des glaces, et rapportent de vieilles légendes locales à propos d'une sorcière très puissante et très ancienne, ou encore d'une armée emprisonnée dans les glaces.



7 – La vie quotidienne dans le monde de Japhren.

7-1 – Astres et calendrier.

Au centre du monde, sous la terre, bat le Coeur de Japhren. Cette source d'énergie prodigieuse, dont même les astronomes les plus éclairés de Cycles n'ont pu percer le secret, émet une pulsation lente et régulière. A la moitié de chaque année, le coeur de Japhren bat de moins en moins fort, au point que son rayonnement décline. C'est alors le début du règne de l'hiver, la saison morte. Lorsque les pulsations se font plus puissantes, au début de l'année suivante, les neiges fondent, les arbres reverdissent et Japhren se réveille de son long sommeil.

Personne à ce jour n'a pu descendre assez loin sous terre pour observer le Coeur de Japhren. Son existence est rapportée par de nombreux manuscrits anciens, selon lesquels c'est Connaissance lui-même qui aurait révélé le fonctionnement du monde aux premiers hommes.

Japhren est placé sous l'oeil bienveillant de Thot, l'astre du jour, qui effectue sa course au-dessus du monde en vingt-quatre heures avant de laisser la place à Oudjat, surnommé 'l'oeil mort', l'astre de la nuit. Un cycle complet, où le jour et la nuit se succèdent, dure donc quarante-huit heures.

Les révolutions de Thot et Oudjat ne sont cependant pas tout à fait synchrones, de sorte qu'une fois dans l'année, à la fin de la hiver, ils se rencontrent. Durant un cycle entier, le jour et la nuit se confondent. Cette période est l'occasion de fêtes célébrant la fin de la saison morte et le début du Temps des Nefs. En effet, durant l'hiver les navires évitent de quitter les ports, les astres capricieux rendant la navigation difficile.

7-2 – Les Dieux et la tradition.

Malgré la multitude de peuples et de cultures qui le composent, le monde de Japhren est tout entier placé sous le règne des quatre divinités qui lui ont redonné vie, les Eléments Primordiaux. Toutes les traditions vénèrent l'un d'entre eux, et chacun est l'objet de nombreux cultes.

Japhren est un monde vaste, encore émaillé de terres inconnues, composé d'une multitude d'archipels et d'îlots dérivant dans l'éther. Au fil des époques, la technologie aidant, les peuples de Japhren ont voyagé et colonisé toujours plus de nouvelles terres. Aujourd'hui encore, les navigateurs s'embarquent dans leurs nefs et leurs caravelles volantes de port en port, d'un comptoir à l'autre, ou encore à travers le vide vers des contrées lointaines et inexplorées.

7-3 – Culture et technologie.

En mille ans d'existence, les nouveaux peuples de Japhren ont développé des connaissances vastes et approfondies dans de nombreuses disciplines. La technologie la plus répandue est la machine à vapeur, qui fait fonctionner la plupart des caravelles volantes.

Les sciences nouvelles telles que l'astronomie, la biomécanique et l'ingénierie magique en sont à leurs premiers balbutiements, et Japhren compte encore beaucoup de peuples sauvages, cependant le progrès avance d'un pas lent mais assuré. Les ingénieurs, les mages et les poètes travaillent chaque jour à mieux comprendre leur monde avec l'espoir souvent illusoire de le mettre définitivement à l'abri d'une nouvelle Grande Guerre.

PARTIE II – BESTIAIRE

Les créatures du bestiaire sont considérées en jeu comme des **PNJ hostiles** - à l'exception des familiers, des créatures neutres et des créatures magiques.

Chaque créature présente un profil complet incluant ses caractéristiques et ses compétences.

Armes et équipement.

La plupart des créatures n'ont pas d'équipement et combattent avec leurs **armes naturelles** (crocs, griffes, tentacules, etc). Ces armes ne sont pas mentionnées dans le profil des créatures, elles sont intégrées directement à la caractéristique de Dextérité.

Lorsqu'une créature utilise des armes conventionnelles, celles-ci sont décrites comme suit : **Bonus +X / Dég. X**. La première mention indique le bonus de combat de l'arme, la deuxième indique sa valeur de dégâts.

Si une créature n'a pas d'armes, elle ne peut pas effectuer d'attaques.

L'équipement et les armes non naturelles sont matérialisés sous forme de tokens. Ils sont pris en compte dans le butin (cf ci-dessous). Un PJ qui a vaincu une créature peut en prendre possession, le joueur les place alors sur sa feuille de compagnie.

Les créatures n'ont pas d'armure. Lorsqu'elles subissent des dégâts, leur résistance est exclusivement mesurée par leur caractéristique de Force.

Combattre une créature.

Les créatures combattent selon les règles normales de combat, à l'exception du fait qu'elles n'effectuent jamais de parades. Une créature se défend automatiquement.

Quand une créature est en combat contre un PJ, elle n'effectue que des attaques. N'effectuez aucun jet de Parade, seule la Dextérité et le bonus de combat de son arme sont pris en compte pour la résolution du combat.

Créatures et domaines de Magie.

Toutes les créatures vivent sous le règne d'un Élément Primordial, qui est rappelé sous la forme d'un pictogramme noir. Les créatures maîtrisant la magie ne peuvent lancer que des sorts issus des domaines de l'Élément dont ils sont issus.



Butin de bestiole !

Chaque créature, une fois vaincue, peut être dépecée et/ou fouillée par un PJ. Le butin est matérialisé sous forme de tokens. Le MJ les remet au joueur qui les place sur sa feuille de compagnie.

Le Core Rule Book présente la liste des compétences de bestiaire.

Ce bestiaire répertorie les créatures les plus courantes, présentes dans tout le monde de Japhren. Les suppléments **Settings** vous proposeront de nouvelles créatures, propres à chaque région des Contrées Secrètes.



BÊTE DE SOMME

Dextérité	Force
4	9
Esprit	Psychisme
0	0

Points d'action : 2
Mouvement de base : 3 mètres
Points d'encaissement : 25
Compétences : aucune.
Armes : aucune.

Butin :



CRÉATURES NEUTRES.
les bêtes de somme peuvent être de n'importe quelle espèce. Leur rôle est de transporter du matériel à la place des PJ. Vous pouvez acheter une bête de somme pour 15 points de ressource.

Une bête de somme peut transporter jusqu'à 8 tokens. Placez-les à part, à côté de votre feuille de compagnie.

Une bête de somme ne peut effectuer ni attaques ni parades. Lorsqu'elle subit des dégâts, déduisez sa valeur de Force.

FAMILIERS

Dextérité	Force
4	5
Esprit	Psychisme
6	6

Points d'action : 2
Mouvement de base : 3 mètres
Points d'encaissement : 15
Compétences : Mythique.
Armes : aucune.

Butin : aucun



BÊTE FÉROCE

Dextérité	Force
7	10
Esprit	Psychisme
2	0

Points d'action : 3
Mouvement de base : 5 mètres
Points d'encaissement : 30
Compétences : Sauvage.
Effrayant.
Armes : naturelles.

Valeur : 30

Butin :



CHYROPTÈRE

Dextérité	Force
6	5
Esprit	Psychisme
2	2

Points d'action : 3
Mouvement de base : 3 mètres
Points d'encaissement : 15
Compétences : Inébranlable.
Armes : naturelles.

Valeur : 15

Butin : aucun.



CRÉATURE MARINE

Dextérité	Force
5	3
Esprit	Psychisme
6	3

Points d'action : 2
Mouvement de base : 2 mètres
Points d'encaissement : 10
Compétences : Insensible.
Piétaille.
Armes : naturelles.
Valeur : 15

Butin :



DRYADE

Dextérité	Force
4	5
Esprit	Psychisme
3	8

Points d'action : 2
Mouvement de base : 3 mètres
Points d'encaissement : 15
Compétences : Mythique.
Elémentaire. Insensible.
Armes : naturelles.
Valeur : 25

Butin :



ERRANT

Dextérité	Force
4	5
Esprit	Psychisme
0	0

Points d'action : 2
Mouvement de base : 2 mètres
Points d'encaissement : 10
Compétences : Inébranlable.
Insensible.
Armes : naturelles.

Valeur : 10

Butin :



LES NON-MORTS.

Dans l'ancienne tradition de Japhren, les criminels arrêtés étaient attachés et abandonnés à leur sort dans une forêt ou marais. Certains d'entre eux, ranimés par des forces magiques de Vie, se relèvent ça et là et errent sans but.

CRÉATURES VÉGÉTALES.

Les dryades sont des créatures végétales élémentaires dotées d'une importante puissance magique de Vie.

Lorsqu'un PJ qui lance un sort de Vie compte une ou plusieurs dryades dans son rayon d'action, il bénéficie d'un bonus de +2 à son Psychisme par dryade présente.



GRANDE VERMINE

Dextérité		Force
7		4
Esprit		Psychisme
3		0

Points d'action : 4
 Mouvement de base : 5 mètres
 Points d'encaissement : 10
 Compétences : Sauvage.
 Piétaille.

Valeur : 15

Butin : 1 dose de poison.



INSECTES GÉANTS

Dextérité		Force
6		4
Esprit		Psychisme
0		0

Points d'action : 2
 Mouvement de base : 2 mètres
 Points d'encaissement : 5
 Compétences : Sauvage.
 Piétaille. Insensible.

Valeur : 5

Butin : 1 dose de poison



GOULE

Dextérité		Force
6		7
Esprit		Psychisme
2		0

Points d'action : 3
 Mouvement de base : 3 mètres
 Points d'encaissement : 20
 Compétences : Sauvage.
 Effrayant. Insensible.

Valeur : 20

Butin :



LYCAN

Dextérité		Force
6		9
Esprit		Psychisme
3		0

Points d'action : 4
 Mouvement de base : 5 mètres
 Points d'encaissement : 25
 Compétences : Sauvage.
 Effrayant. Inébranlable.

Valeur : 25

Butin :



MANDRAGORE

Dextérité		Force
2		3
Esprit		Psychisme
7		8

Points d'action : 2
Mouvement de base : 2 mètres
Points d'encaissement : 10
Compétences : Mythique.
Elémentaire. Insensible.
Armes : naturelles.

Valeur : 20

Butin :



LES MANDRAGORES.

Les mandragores sont des créatures végétales élémentaires dotées d'une importante puissance magique.

Certaines d'entre elles, les **Mandragores rouges**, ont de plus la faculté de parasiter une autre créature, voire même de ranimer des créatures mortes. Les kelettes, par exemple, sont des symbiotes contrôlés par des mandragore rouge.



racine de mandragore rouge



KELETTE

Dextérité		Force
6		7
Esprit		Psychisme
0		3

Points d'action : 3
Mouvement de base : 3 mètres
Points d'encaissement : 20
Compétences : Sauvage.
Effrayant. Elémentaire.
Armes : épée rouillée.
Bonus +1 / Dég. 1

Valeur : 25

Butin :



KHALYM

Dextérité		Force
9		10
Esprit		Psychisme
5		4

Points d'action : 5
Mouvement de base : 5 mètres
Points d'encaissement : 30
Compétences : Sauvage.
Effrayant. Insensible.
Inébranlable.
Armes : naturelles.
Valeur : 35

Butin :



MINION

Dextérité		Force
3		4
Esprit		Psychisme
5		7

Points d'action : 3
Mouvement de base : 3 mètres
Points d'encaissement : 10
Compétences : Mythique.
Elémentaire.
Armes : naturelles.

Valeur : 20

Butin :



LES CRÉATURES MAGIQUES

Les Minions sont des créatures élémentaires dotées d'une importante puissance magique.

Lorsqu'un PJ qui lance un sort de type Pouvoir compte un ou plusieurs Minions dans son rayon d'action, il bénéficie d'un bonus de +2 à son Psychisme par Minion présent.

REVENANT

Dextérité		Force
4		4
Esprit		Psychisme
6		7

Points d'action : 3
Mouvement de base : 5 mètres
Points d'encaissement : 10
Compétences : Sauvage.
Effrayant. Elémentaire.
Armes : naturelles.

Valeur : 20

Butin :



MONTURE

Dextérité		Force
3		5
Esprit		Psychisme
0		0

Points d'action : 2
Mouvement de base : 6 mètres
Points d'encaissement : 15
Compétences : aucune.
Armes : aucune.

Butin :



CRÉATURES NEUTRES.

les montures peuvent être de n'importe quelle espèce. Leur rôle est de transporter un PJ plus rapidement. Vous pouvez acheter une monture pour 20 points de ressource.

Les bêtes de somme ne peuvent pas effectuer d'attaques ni de parades. Lorsqu'elle subit des dégâts, déduisez sa valeur de Force.

PRÉDATEUR

Dextérité		Force
7		8
Esprit		Psychisme
2		0

Points d'action : 3
 Mouvement de base : 3 mètres
 Points d'encaissement : 20
 Compétences : Sauvage.
 Insensible.
 Armes : naturelles.

Valeur : 20

Butin :



MOLOSSE

Dextérité		Force
6		6
Esprit		Psychisme
3		0


Points d'action : 2
 Mouvement de base : 3 mètres
 Points d'encaissement : 15
 Compétences : Sauvage.
 Piétaille.
 Armes : naturelles.

Valeur : 15

Butin :



SHEBA

Dextérité		Force
7		7
Esprit		Psychisme
4		2

Points d'action : 3
 Mouvement de base : 3 mètres
 Points d'encaissement : 10
 Compétences : Acrobate.
 Monte en l'air.
 Armes : lames tribales.
 Bonus +0 / Dég. 1

Valeur : 25

Butin :





TROLL

Dextérité

6

Force

10

Esprit

0

Psychisme

0



Points d'action : 4

Mouvement de base : 5 mètres

Points d'encassement : 30

Compétences : Sauvage.

Insensible.

Armes : naturelles.

Valeur : 30

Butin :



PARTIE III – CAPACITÉS ET POUVOIRS

1 – Liste des Domaines de magie (Capacités).

Médecine (capacités de Vie) :

Magnétiseur.

Difficulté : 12

Effet : la cible regagne 6 points d'encassement.

Claivoyance (capacités de Connaissance) :

Télékinésie.

Difficulté : 12

Effet : le lanceur du sort peut déplacer un objet de taille moyenne (type outil par exemple) d'un point à un autre dans une zone de rayon égal à sa caractéristique de Psychisme exprimée en mètres.

Torture (capacités de Souffrance) :

Etreinte viscérale.

Difficulté : Force de la cible x2

Effet : la cible perd immédiatement 1d10 points d'encassement et 2 points d'action.

Prestidigitation (capacités d'Art) :

Métamorphe.

Difficulté : 10

Effet : le lanceur du sort peut prendre l'apparence de tout autre personnage qui est entré au moins une fois dans sa ligne de vue durant la partie ou la campagne. L'effet ne dure qu'un tour.

2 – Liste des Domaines de magie (Pouvoirs).

Création (pouvoirs de Vie) :

Seconde naissance.

Difficulté : 22

Effet : la cible regagne tous ses points d'encassement.

Omniscience (pouvoirs de Connaissance) :

Animation.

Difficulté : 20

Effet : le lanceur du sort peut créer un golem à partir d'objets de type outil ou intendance. Le golem ne peut pas effectuer d'attaques ni de parades. L'effet ne dure qu'un tour, maintenir un golem animé requiert un nouveau test.

Tourment (pouvoirs de Souffrance) :

Lacérations.

Difficulté : 24

Effet : la cible effectue un test contre difficulté 12 en Force. En cas d'échec, il perd autant de points d'encassement que la marge d'erreur du test.

Illusion (pouvoirs d'Art) :

Rééquilibrage.

Difficulté : égale à celle du sort adverse

Effet : le lanceur du sort peut annuler tout autre sort dont la cible ou le lanceur se trouve dans sa ligne de vue.



PARTIE IV – PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Les prétirés sont considérées en jeu comme des **PNJ acteurs** ou **mercenaires**. Chaque personnage présente un profil complet incluant ses caractéristiques et ses compétences.

Armes et équipement.

La plupart des prétirés disposent d'armes et d'équipement. Le MJ décide des tokens à attribuer aux personnages. Par défaut, chaque prétiré possède une arme de poing - Bonus de combat +1 / valeur de Dégâts 1 / prix : 20.

Cartes de personnages.

Les personnages prétirés sont présentés sur des cartes imprimables de 6,5 par 9 centimètres, le format standard de la plupart des protège-cartes.



Les pages suivantes présentent les cartes à **imprimer et découper** pour chaque prétiré.

PARTIE V – OBJETS COURANTS

Les objets sont répartis en quatre catégories : **Arsenal**, **Outils**, **Artefacts** et **Intendance**. Tous les objets que vos PJ peuvent transporter sur eux ont un **token** spécifique - les pages suivantes présentent les tokens à **imprimer et découper** pour chaque type d'objets.

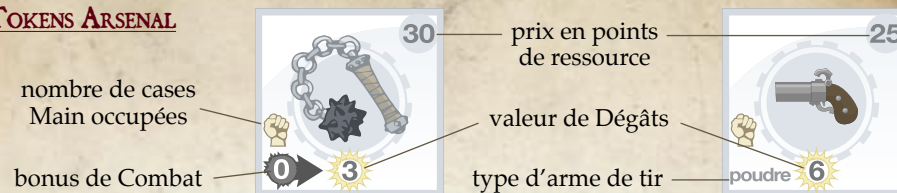
Liquides et denrées.

Ce sont des objets d'un genre particulier, qui ne sont pas matérialisés par des tokens. Vous pouvez les acheter normalement, notez-les dans le champs Intendance de votre feuille de compagne.

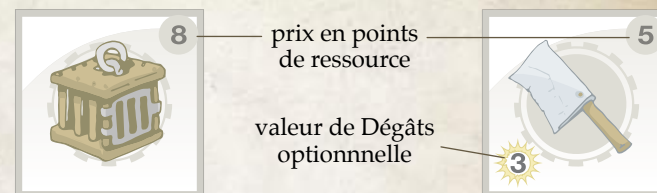
1 dose de poison	5
1 litre de vin	1
1 litre de rhum	3
1 litre de lait	1
1 litre de bière	2

Lire un token d'objet.

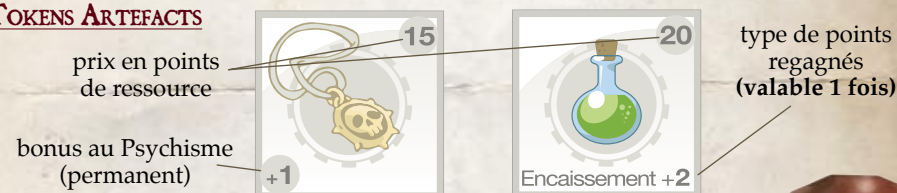
TOKENS ARSENAL



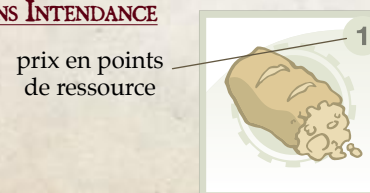
TOKENS OUTILS



TOKENS ARTEFACTS



TOKENS INTENDANCE



PERSONNAGES PRÉTIRÉS

APOTHIKAIRE

Points d'action 4 Niveau Acteur




Dextérité 6 Force 1
Esprit 7 Psychisme 4

COMPÉTENCES : Alchimiste. Débrouillard.
Spécialisation - Guérisseur

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
0	1	24
		30

ARTISAN

Points d'action 4 Niveau Acteur



Dextérité 7 Force 5
Esprit 4 Psychisme 2

COMPÉTENCES : Artilleur.
Spécialisation - Forgeron

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
2	1	21
		30

AUBERGISTE

Points d'action 3 Niveau Acteur



Dextérité 6 Force 6
Esprit 3 Psychisme 2

COMPÉTENCES : Cuistot. Débrouillard.
Spécialisation - Forgeron

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
1	1	22
		30

BOURGMESTRE

Points d'action 4 Niveau Acteur



Dextérité 3 Force 2
Esprit 7 Psychisme 6

COMPÉTENCES : Négociateur.
Spécialisation - Tacticien

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
0	1	19
		30

COURTISANE

Points d'action 3 Niveau Mercenaire



Dextérité 6 Force 4
Esprit 6 Psychisme 2

COMPÉTENCES : Dissimulation.
Spécialisation - Recruteur

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
0	1	21
		30

GUEUX

Points d'action 3 Niveau Mercenaire



Dextérité 5 Force 6
Esprit 2 Psychisme 2

COMPÉTENCES : Dément.
Spécialisation - aucune

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
0	1	15
		30

MALFRAT

Points d'action 4 Niveau Mercenaire



Dextérité 6 Force 7
Esprit 3 Psychisme 2

COMPÉTENCES : Chasseur. Artilleur.
Spécialisation - Eclaireur

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
2	1	22
		30

MARCHAND

Points d'action 3 Niveau Acteur



Dextérité 4 Force 2
Esprit 6 Psychisme 3

COMPÉTENCES : Limier.
Spécialisation - Forgeron

ARMURE	ENCAISSEMENT	VALEUR
0	1	17
		30

PERSONNAGES PRÉTIRES

MILICIEN	OFFICIER DE LA MILICE	SALTIMBANQUE	SORCIÈRE
Points d'action 4 Niveau Mercenaire	Points d'action 4 Niveau Mercenaire	Points d'action 3 Niveau Mercenaire	Points d'action 3 Niveau Mercenaire
			
Dextérité 5 Force 7 Esprit 2 Psychisme 1	Dextérité 7 Force 8 Esprit 3 Psychisme 2	Dextérité 6 Force 5 Esprit 3 Psychisme 4	Dextérité 3 Force 3 Esprit 6 Psychisme 6
COMPÉTENCES : Artilleur. Botte secrète - brute Spécialisation - aucune	COMPÉTENCES : Botte secrète - double lame. Spécialisation - Tacticien	COMPÉTENCES : Acrobate. Monte en l'air. Spécialisation - aucune	COMPÉTENCES : Alchimiste. Spécialisation - Rebouteux
ARMURE 3 ENCAISSEMENT 1 VALEUR 17	ARMURE 4 ENCAISSEMENT 1 VALEUR 27	ARMURE 1 ENCAISSEMENT 1 VALEUR 21	ARMURE 0 ENCAISSEMENT 1 VALEUR 19

TOKENS TRÉSORS ET PIÈGES

Les tokens Trésors sont numérotés de 1 à 10, afin de faciliter l'organisation de vos notes personnelles. En tant que MJ, notez le contenu de chaque trésor à l'abri du regard des joueurs. Les Trésors et les Pièges sont disposés face cachée sur la table de jeu. Vous pouvez inclure si vous le souhaitez des **trésors verrouillés** (reconnaisables au symbole 'serrure' sur leur token) numérotés de 1 à 5. Ces trésors ne peuvent être ouverts qu'avec une clé - cf tokens **Outils**.

Vous trouverez ci-dessous les tokens Trésor, Piège et Trésor Verrouillé à **imprimer** et **découper**.



TOKENS ARSENAL

10 0 → 1	10 0 → 1	- 1 → 0	20 1 → 1	20 1 → 1	30 1 → 2	30 2 → 1	30 0 → 3	- 2 → 3	40 1 → 3	40 1 → 3
10 0 → 1	10 0 → 1	- 1 → 0	20 1 → 1	20 1 → 1	30 1 → 2	30 2 → 1	30 0 → 3	- 2 → 3	40 1 → 3	40 1 → 3
10 0 → 1	10 0 → 1	- 1 → 0	20 1 → 1	20 1 → 1	30 1 → 2	30 2 → 1	30 0 → 3	- 2 → 3	40 1 → 3	40 1 → 3
10 0 → 1	10 0 → 1	- 1 → 0	20 1 → 1	20 1 → 1	30 1 → 2	30 2 → 1	30 0 → 3	- 2 → 3	40 1 → 3	40 1 → 3
- 2 → 4	allonge 50 2 → 3	allonge 50 1 → 4	60 2 → 4	60 2 → 4	60 1 → 5	- poudre 7	25 poudre 6	25 poudre 6	15 trait 4	40 poudre 9
30 2 → 1	allonge 50 2 → 3	allonge 50 1 → 4	60 2 → 4	60 2 → 4	60 1 → 5	25 poudre 6	25 poudre 6	25 poudre 6	30 trait 7	40 poudre 9
30 2 → 1	allonge 50 2 → 3	allonge 50 1 → 4	60 2 → 4	60 2 → 4	60 1 → 5	10 1	20 2	30 3	40 4	50 5

TOKENS OUTILS

 5 1	 8 2	 6 2	 5 3	 3 1	 3 1	 3	 1	 3	 8	 20
 5 1	 8 2	 6 2	 5 3	 3 1	 3 1	 3	 1	 3	 8	 20
 1	 2	 2	 2	 4	 4	 8	 2	 1	 1	 9
 1	 2	 2	 2	 4	 4	 8	 2	 1	 1	 9
 1	 2	 2	 2	 4	 4	 8	 2	 1	 1	 9
 12	 1	 8	 2	 25	 35	 10	 5	 15	 12	 100
 12	 1	 8	 2	 25	 35	 10	 5	 15	 12	 100

TOKENS ARTEFACTS

 15 +1	 65 +6	 25 +2	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3
 15 +1	 65 +6	 25 +2	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3
 15 +1	 65 +6	 25 +2	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3
 15 +1	 65 +6	 25 +2	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3	 15 +1	 15 +1	 25 +2	 35 +3
 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4	 40 Encaissement +4
 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2
 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2	 20 Encaissement +2

TOKENS INTENDANCE

 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1
 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1
 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1
 2	 2	 2	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 4
 2	 2	 2	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 4
 2	 2	 2	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 4
 2	 2	 2	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3	 4