



LES  
CONTRÉES SECRÈTES



QUICKSTART RULES



GREEN CAT



EL THÉO



## LES CONTRÉES SECRÈTES CORE RULE BOOK

Système universel de jeu de rôles  
tactique avec figurines.



par

**GREEN CAT**

Conception du background  
Co-écriture des règles  
Illustrations

&

**EL THÉO**

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

### Testeurs et relecteurs :

Julien Harquet, Sébastien Mary,  
Jean-Luc Muzy, Sidney Merkling,  
Stéphane Reinhardt, Matthieu  
Poirot, Lisette Poirot.



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](http://contrees.secretes.over-blog.com)



## SOMMAIRE

### PRÉAMBULE

#### PARTIE I – CRÉATION DES PERSONNAGES JOUEURS (PJ)

- 1 – Ethnies et Caractéristiques.
- 2 – Carrières.
- 3 – Niveaux et Expérience.
- 4 – Compétences.
- 5 – Equipement.
- 6 – Valeur des PJ et effectif.

#### PARTIE II – RÈGLES DE JEU

- 1 – Actions et tours de jeu.
- 2 – Entreprendre une action.
- 3 – Gestion des Combats.
- 4 – Dégâts et gestion de la Santé.

#### PARTIE III – SCÉNARI ET CAMPAGNES

- 1 – Le Maître de jeu.
- 2 – Attribution des points  
d'Expérience.
- 3 – Les scénarii.
- 4 – les PNJ.
- 5 – Mener une campagne narrative.

#### PARTIE IV – ANNEXES

- 1 – Liste des Compétences.
- 2 – Feuille de compagnie imprimable.



## PRÉAMBULE

Si ce petit fascicule a attiré votre attention, c'est que vous possédez très probablement quelques figurines de jeu. En plomb, en plastique, en résine, peintes ou non, elles sont au cœur du système des Contrées Secrètes. C'est donc par cet aspect du jeu que nous allons débiter.

Contrairement aux jeux de rôles, où vous décidez de l'équipement que vous attribuez à vos personnages, nous suivrons ici la démarche inverse. Les figurines que vous choisirez déterminent le profil des personnages qu'elles représentent. Elles sont le point de départ de leur création, choisissez-les donc avec soin !

De plus, si vous êtes un peu bricoleur, rien ne vous empêche de convertir vos figurines en ajoutant, retirant ou modifiant certaines pièces. C'est un des aspects du hobby figurinistique, et pas des moindres, ne vous en privez donc pas.

Les Contrées Secrètes abordent un style de jeu particulier bien connu des joueurs de jeux de rôles. Une partie ne se résume pas à un affrontement armé avec un vainqueur et un vaincu. Vos personnages seront embarqués dans des intrigues dont ils devront démêler les fils, ils rencontreront des alliés et des adversaires inattendus et devront parfois unir leurs forces pour triompher d'un ennemi commun. Bien souvent, il n'y aura ni perdant ni gagnant au sens où on l'entend dans un wargame traditionnel, mais plutôt le souvenir pour tous d'aventures que nous espérons passionnantes et épiques.

### Les campagnes narratives.

Concrètement, une campagne se découpe en plusieurs parties dont les scénarii forment une suite logique. Au début de chaque nouvelle partie, vos personnages auront bénéficié de l'expérience et de l'équipement acquis lors des précédentes, certains subiront encore les séquelles d'anciennes blessures, d'autres encore auront quitté votre compagnie tandis que de nouveaux aventuriers viendront gonfler ses rangs.

Le temps qui passe est donc un aspect primordial du système. Vos campagnes s'inscrivent dans la durée, les personnages évoluent et les événements s'enchaînent au gré de leurs choix tactiques.

Enfin, le terme de campagne "narrative" induit le fait que, loin de juste lancer des dés en déplaçant des figurines sur une table, vous participez à l'écriture d'une histoire en commun. Vous serez amenés à faire des choix, à conclure des alliances parfois temporaires avec d'autres joueurs, à changer le cours des choses, etc. Pour cela les dés ne vous seront d'aucun recours, vous devrez user de votre imagination et de vos talents de conteur.

## Les Fascicules.

Ce sont les publications PDF disponibles sur notre blog.

L'ouvrage que vous êtes en train de lire est une version des règles simplifiée et rapide à prendre en main, le **Quickstart Rules**. Les ouvrages à paraître seront de deux types, les suppléments Settings et les hors-série Extra Games.

Les Settings vous présenteront des campagnes de jeu dans l'univers des Contrées Secrètes. Les Extra Games quant à eux développeront de petits jeux courts dotés de règles spécifiques.

Si vous souhaitez poursuivre l'aventure, vous pouvez vous procurer la version complète des règles, le **Core Rule Book**.

Les règles s'accompagnent d'un supplément essentiel, le **Companion**. Il s'agit d'un catalogue regroupant les objets courants, les sorts et le bestiaire génériques des Contrées Secrètes. De plus, il pose les grandes lignes de l'univers, grandes lignes qui seront développées par la suite dans les suppléments Settings.

Selon notre politique éditoriale, les suppléments Settings et Extra Games sont gratuits et libres d'accès. Le système de règles est également disponible gratuitement dans une version simplifiée et rapide à prendre en main, le Quickstart Rule Book.

## Principes généraux.

Les Contrées Secrètes vous proposent un système de jeu complet pour créer, jouer et faire évoluer une compagnie d'aventuriers. Vous dirigez une poignée de personnages joueurs (PJ) et leur ferez vivre une vie d'aventures et de voyages.

En cours de jeu, vous serez souvent amené à lancer des dés qui détermineront la réussite ou l'échec des actions de vos personnages. Vous utiliserez pour cela un ou plusieurs dés à dix faces, abrégé en d10. Les dés représentent la part de hasard de vos actions, car malgré les talents et l'expérience de vos PJ, un échec est toujours possible. Et à l'inverse, une action improbable sur laquelle vous n'auriez pas parié un centime peut réussir contre toute attente.

Lors de vos parties, vous serez épaulé par un joueur un peu spécial, le Maître de Jeu, ou MJ. Son rôle est de mettre en place le scénario que vous jouerez, de préparer le décor en disposant les pièges et les chausse-trappes, mais aussi les trésors et les récompenses. Enfin, durant le jeu, c'est lui qui animera les personnages non-joueurs (PNJ) que vos héros rencontreront. Créatures errantes, combattants alliés, monstres, bandits de grand chemin ou simples passants, le MJ contrôle tout ce qui se passe sur la table et veille au bon déroulement de la partie. Enfin, c'est lui qui attribue les précieux points d'expérience (XP) qui vous permettront de faire progresser vos personnages.

## Joueur, PJ et figurine.

Le joueur, c'est vous, assis à la table avec vos dés devant vous. Les PJ sont les personnages que vous jouez, ils n'existent que sur le papier et dans votre imagination. Les figurines, enfin, représentent vos PJ sur la table de jeu. Il est important de bien distinguer ces trois notions, elles contribuent à la clarté des règles de jeu.

Un PJ ne lance pas de dés, il effectue des actions. C'est vous, le joueur, qui prenez les décisions et lancez les dés. De la même façon, une figurine n'effectue pas de test, pas plus qu'elle ne décide quoi que ce soit – ce n'est qu'un objet inanimé !

# PARTIE I – CRÉATION DES PERSONNAGES JOUEURS (PJ)

Commencez par choisir de trois à six figurines. Sélectionnez-les avec soin, car vous êtes en train de créer votre compagnie. Observez chacune de vos figurines et notez ce qu'elles portent : commencez par inventorier ses armes et son armure. Ces informations auront un impact majeur en jeu.

Répertoriez ensuite son équipement et tout ce qui vous semble important pour caractériser le personnage – comment est-il habillé, quelle est sa corpulence, etc. Déterminez l'impression générale qu'il dégage. Ces informations vous guideront au moment d'établir son profil – à savoir son ethnie, sa carrière, ses caractéristiques, ses compétences, bref tout ce qui apparaîtra sur la feuille de compagnie.

Par convention, un personnage qui vient d'être créé est le reflet exact de la figurine qui le représente. Par la suite, lorsque vous lui attribuerez de l'expérience, de nouveaux équipements et d'autres avantages, le profil pourra différer légèrement de la figurine. Avertissez-en les autres joueurs si cela est nécessaire. Par exemple si vous avez doté votre aventurier d'un arc long alors que sa figurine ne le représente armé que d'une simple épée, pensez que les autres joueurs n'apprécieront pas de se prendre une flèche venue de nulle part !

Une fois vos figurines choisies, déterminez le chef, qui sera votre **Héros**, et son second, le **Bras Droit**. Les autres reçoivent par défaut le titre d'**Aventuriers**.

Notez ces informations sur votre feuille de compagnie. Vos PJ sont désormais prêts à prendre corps.

Un PJ est défini en jeu par trois traits principaux : son **ethnie**, sa **carrière** et son **niveau**. Chacun de ces traits détermine le personnage en précisant sa nature, ses talents et sa valeur, et est résumé en un terme unique. De sorte qu'en associant ces trois termes, vous puissiez présenter vos PJ immédiatement sans avoir à faire de longs discours.

Nous vous suggérons de vous poser trois questions simples pour guider la création de chacun de vos personnages :

- d'où est-il originaire ?
- que sait-il faire ?
- est-il expérimenté ?

## I – Ethnies et Caractéristiques.

Commencez par déterminer l'**ethnie** de votre personnage - humain, elfe, nain, kobold et ogre. Puis calculez ses **caractéristiques principales**, auxquelles vous appliquerez ensuite des bonus et malus en fonction de l'ethnie choisie, les **modificateurs ethniques**.

### I-1 – Ethnies.

Vous trouverez dans les pages qui suivent les différentes ethnies accessibles à vos personnages. Les suppléments Settings vous proposeront par la suite de nouvelles ethnies pour incarner vos PJ.





## HUMAIN

De constitution moyenne, les humains représentent l'ethnie la plus répandue. Ils sont généralement de haute taille et relativement intelligents. La plupart du temps, les humains se destinent aux carrières martiales ou marchandes. Plus rarement, certains tentent d'apprendre la magie, malgré leurs faibles capacités extrasensorielles. Enfin, parmi les brigands et les malfrats, ils forment une main-d'oeuvre nombreuse et polyvalente appréciée des chefs de bandes.

Taille moyenne

**Modificateurs ethniques :**

-1 en Psychisme. +2 en Dextérité. +1 en Esprit.



## ELFE

plus fins et moins forts que leurs cousins humains, les elfes forment un peuple cultivé et doué de capacités psychiques bien supérieures à celles des autres ethnies. Ces aptitudes les destinent tout naturellement aux carrières diplomatiques et politiques, où leur esprit affûté et leur intelligence vive fait d'eux de redoutables agents. En revanche, ils n'ont que mépris pour le commerce et l'argent en général. Enfin, les elfes et les kobolds se vouent depuis toujours une haine réciproque, pour des raisons que les autres peuples n'ont jamais su expliquer.

Taille moyenne

**Modificateurs ethniques :**

-1 en Force. +1 en Dextérité. +2 en Psychisme.

## NAIN

Courts sur pattes, trapus et dotés d'une force surhumaine, les nains forment un peuple fermé et méfiant. Naturellement doués pour la mécanique, la guerre et l'industrie, les nains foment de brillants ingénieurs et d'habiles tacticiens. Cependant, leur esprit rationnel et leur fort pragmatisme les rendent fortement hermétiques aux choses de la magie.

Petite taille

**Modificateurs ethniques :**

-1 en Esprit. +1 en Psychisme. +2 en Force



## KOBOLD

Petites créatures à la peau foncée, ils sont très appréciés des ogres et des humains en tant qu'aides de camp, machinistes et petites mains. Couards, sournois et faciles à intimider, les kobolds se distinguent surtout par leur exceptionnelle habileté et leur capacité à obéir sans poser de questions. Avides d'argent, ils vendent leurs services aux autres peuples sans distinction - à l'exception peut-être des nains qui, selon de vieilles superstitions, voient en eux la cause des accidents dans les mines.

Petite taille

**Modificateurs ethniques :**

-3 en Force. +2 en Dextérité. +3 en Esprit

## 1-2 – Caractéristiques.

Vous disposez de **18 points** à répartir comme vous le souhaitez entre les quatre caractéristiques suivantes. Vous pouvez attribuer de 0 à 18 points par caractéristique.

**DEXTÉRITÉ** : indique le degré d'habileté du PJ. Cette caractéristique est utilisée pour résoudre les tests de tir, les actions de crochetage, de mécanique, les prouesses physiques et lors des combats. La dextérité mesure le degré d'entraînement martial du PJ ainsi que ses aptitudes physiques, innées ou acquises.

**FORCE** : indique la constitution physique du PJ, sa puissance et sa capacité à encaisser les coups. La Force intervient également lors des actions physiques pures - enfoncer une porte, soulever des poids, actionner un mécanisme lourd, etc.

**ESPRIT** : indique la capacité du PJ à faire fonctionner sa cervelle, que ce soit pour résoudre une énigme, analyser une situation, chercher des indices, négocier ou parlementer, ou encore pour briller en société. D'une façon plus générale, l'esprit représente sa faculté de se sortir d'une situation sans faire usage de ses armes.

**PSYCHISME** : indique le degré de force mentale du PJ, sa détermination dans les situations difficiles et sa résistance à la peur. Le psychisme intervient également dans la maîtrise de la magie et des pouvoirs surnaturels.

Une fois la répartition des points effectuée, appliquez les modificateurs ethniques.

Déterminez ensuite la valeur d'**ENCAISSEMENT** de chacun de vos PJ, égale à la Force multipliée par 3.

Notez ensuite les **seuils d'Encaissement** sur votre feuille de compagnie :

- le seuil d'affaiblissement, égal à Encaissement -6
- le seuil d'inconscience, égal à 3
- le seuil léthal, égal à 0

Les malus spécifiques à chaque seuil sont détaillés dans la partie II au chapitre 4 – **Dégâts et gestion de la Santé**.

## 1-3 – Mouvement, Rayon d'action et Perception.

L'unité de mouvement de base est exprimée en **mètres**.

À l'échelle de figurines 28mm, un mètre est représenté par un **pouce (2,5cm)** ou **deux cases** - si vous utilisez des dalles de jeu.

La valeur de **Mouvement de base** est fonction de la taille du PJ.

- **Petite Taille**. Mouvement de base : 2m.
- **Taille Moyenne**. Mouvement de base : 3m.
- **Grande Taille**. Mouvement de base : 5m.

Lors de son tour, un PJ peut effectuer un ou deux **Mouvements de base**, **Sauter** 1 mètre en hauteur ou en longueur, ou encore **Ramper** sur une distance égale à la moitié de son mouvement de base.

Le **Rayon d'action** correspond au périmètre immédiat dans lequel le PJ peut interagir. Il est égal à la valeur de **Mouvement de base** et est lui aussi fonction de la taille.

Tous les PJ ont une **ligne de Vue** de 180° vers l'avant. Les lignes de Vue n'ont pas de portée maximum, du moment qu'aucun obstacle ne s'interpose entre le PJ et ce qu'il vise – vous devez pouvoir tracer un ligne continue entre eux.

## 2 – Carrières.

La carrière d'un personnage oriente son parcours et ses choix. Elle est définie en jeu par deux aspects : les **alliances** et la **compétence de base**.

Les **alliances** indiquent quels PJ peuvent collaborer au sein d'une même compagnie. Tous les membres doivent pouvoir s'allier avec le chef de la compagnie.

La **compétence de base** est une compétence gratuite offerte à la création du personnage.



## BERSERKER

Il a grandi au sein d'une tribu sauvage, loin des royaumes civilisés, là où la force brute règne en maître. Le berserker vénère son chef, ses ancêtres et son dieu. A ses yeux, le reste du monde n'est que créatures inférieures à vaincre et obstacles à franchir. Il méprise la couardise et ignore la technologie, seuls ses poings et ses armes lui sont utiles en cas de conflit. Pour lui la vie n'est qu'une succession d'épreuves dont la dernière, la mort, le conduira auréolé de gloire dans l'autre monde, aux côtés de ses illustres prédécesseurs.

Alliances : tous sauf Inquisiteur et Noble.  
Compétence de base :  
Botte secrète – brute.





## BRIGAND

C'est un malandrin, un authentique malfrat des bas-fonds. Le brigand ne reconnaît aucune autorité autre que celle de son chef - ou alors il est lui-même le chef. Son quotidien, c'est la contrebande, les vols à la tire et les attaques de convois. La vie ne lui a jamais fait de cadeau, mais chaque jour le brigand défie le destin, car il est bien plus qu'un simple ruffian, il est un artiste de la cambriole, un génie de l'arnaque, un virtuose du crime.

Alliances : Berserker. Rôdeur.  
Compétence de base :  
Limier.

## CHEVALIER

Le chevalier est fort, il est hardi, il est sans peur et sans reproche. Très jeune, il a intégré l'Ordre de Chevalerie de son royaume et a appris le maniement de l'épée sous l'égide de son maître d'arme. En outre, les Frères de l'Ordre lui ont inculqué le code d'honneur des chevaliers.

Désormais il a fait vœu de piété et juré de défendre les sujets du royaume même au péril de sa vie, et ne se sépare jamais de son épée et de son bouclier. Qu'il soit chevalier-mercenaire ou guerrier de l'Ordre, il est l'authentique bras armé du royaume.

Alliances : Tous sauf Brigand  
Compétence de base :  
Botte secrète - double lame.



## FLIBUSTIER

Une main sur le gouvernail, l'autre sur le pommeau de l'épée, le flibustier est un navigateur accompli, un négociant habile et un explorateur aguerri. Authentique loup de mer, son navire est sa terre natale et son équipage est sa famille. D'un naturel fier et sans attaches, le flibustier tient plus que tout à sa liberté - même si parfois la nécessité le pousse à accepter des missions lucratives. Les années en mer lui ont donné, outre le goût de l'aventure, un solide instinct de survie et une connaissance inégalée des peuples lointains et des cultures exotiques.

Alliances : Tous.  
Compétence de base :  
Botte secrète - tireur expert



## RODEUR

Le rôdeur est un aventurier aux multiples talents, chasseur de trésors, pilleur de tombes ou tueur de monstres. Il ne sert aucun roi et n'appartient à aucun ordre, même si parfois certains se fédèrent en guildes ou en confréries. Cependant, un rôdeur isolé reste un redoutable adversaire et un aventurier aguerri, expert en techniques de survie et souvent bluffeur de talent.

Alliances : Tous.  
Compétence de base :  
Chasseur.



Le **Core Rule Book** présente des carrières supplémentaires ainsi que des règles avancées de compétences et d'alliances.

Les suppléments **Settings** vous proposeront de nouvelles carrières que vous pourrez prendre avec vos PJ. Les règles de compatibilité et de changement de carrière vous seront précisées dans chaque supplément.

### 3 – Niveaux et Expérience.

L'Expérience permet de quantifier le vécu de vos PJ. Elle mesure l'avancée de leur carrière, la somme des apprentissages qu'ils ont reçus et des exploits qu'ils ont accomplis. En jeu, l'expérience est mesurée en points avec lesquels vous pourrez acquérir des compétences pour vos PJ et augmenter leurs caractéristiques.

Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez choisir de considérer qu'il débute sa carrière. Il sera donc un **Aventurier** peu expérimenté. Ou bien vous décidez qu'il a déjà vécu des aventures, par exemple si vous souhaitez créer un personnage **Bras Droit** ou **Héros**, auquel cas vous pouvez lui attribuer des points d'Expérience (XP) dès sa création.

**A la création de votre compagnie, vous avez droit à 500 points d'XP offerts à la création du Héros, ainsi que 300 points pour le Bras Droit.**

Le niveau des PJ conditionne également leur Valeur, comme nous le verrons, et permet ainsi d'équilibrer les rencontres lors des campagnes.

#### 3-1 – Niveaux.

Les niveaux sont déterminés par le nombre de points d'XP dépensés par les PJ. Dès lors qu'un personnage dépasse un certain seuil, il monte de niveau automatiquement et applique les règles spéciales indiquées.

La plupart des niveaux proposent plusieurs **spécialisations**. Les spécialisations sont des savoir-faire propres à chacun des membres de votre compagnie. Chaque PJ peut en choisir une (et une seule) par niveau. Lorsqu'il monte de niveau et choisit sa nouvelle spécialisation, il conserve les avantages des précédentes sauf mention contraire. Vous trouverez les descriptifs des spécialisations à la fin de ce chapitre.

#### Niveau I – Aventurier. de 0 à 299 points d'XP.

Ils sont la force vive de votre compagnie. Simples troupiers, cuistots, rebouteux, pisteurs ou artilleurs, ils forment une équipe polyvalente certes peu expérimentée mais avide d'aventure et de gloire.

Règles spéciales : aucune

#### Niveau II – Bras Droit. de 300 à 499 points d'XP.

Parmi les Aventuriers, certains sont plus expérimentés que les autres. Le Bras Droit est de ceux-là. Au fil du temps et des aventures, il a prouvé sa valeur et sa fidélité au point de devenir un élément-clé de sa compagnie. Il est désormais le bras droit du héros, en attendant le jour où il prendra sa succession à la tête de la compagnie.

Règles spéciales :

**Effectif limité** – une compagnie ne peut compter que deux Bras Droits maximum. Si un troisième aventurier acquiert suffisamment d'expérience pour être promu Bras Droit, il peut choisir l'exil et devenir un Personnage Indépendant, ou défier l'un des Bras Droits en place.

Au début de la partie, résolvez alors un combat dans les conditions normales. Le premier qui inflige des dégâts à son adversaire est déclaré vainqueur. Si l'aventurier est vainqueur, il prend la place du Bras Droit vaincu qui est banni de la compagnie et devient Personnage Indépendant paria. S'il perd le combat, il reste simple aventurier et continue de gagner de l'expérience normalement, mais il ne peut plus dépenser les points gagnés. Au début de chacune des parties suivantes, il pourra à nouveau choisir l'exil ou défier à nouveau l'un des Bras Droits.

#### Niveau III – Héros. de 500 à 999 points d'XP.

Comme son titre l'indique, le héros est un aventurier illustre et un combattant aguerri. Il dirige une compagnie d'aventuriers, aidé en cela par son ou ses Bras Droits. Les héros sont rares, leurs exploits sont chantés et enjolivés de légendes, et leur nom résonne d'un bout à l'autre des royaumes.

Règles spéciales :

**Unique** – une compagnie ne peut compter qu'un seul héros. Si un Bras Droit de la compagnie acquiert suffisamment d'expérience pour être promu héros, lui ou le Héros peut choisir l'exil et devenir un Personnage Indépendant, ou le Bras Droit peut tenter de défier le héros.

Au début de la partie, résolvez alors un combat dans les conditions normales. Le premier qui inflige des dégâts à son adversaire est déclaré vainqueur. Le Bras Droit est vainqueur, il prend la place du héros vaincu qui est banni de la compagnie et devient Personnage Indépendant. S'il perd le combat, il est éliminé du jeu.

**Succession** – si le héros est tué lors d'une partie, l'un des Bras Droits peut tenter de prendre sa place. S'il dispose de 400 points d'XP ou plus au début de la partie suivante, il passe gratuitement à 500 points et devient Héros.

Si aucun des Bras Droits ne répond aux conditions requises pour la succession, la compagnie est dissoute. Les aventuriers sont éliminés et les Bras Droits deviennent des Personnages Indépendants.



### Niveau rv – Seigneur. à partir de 1000 points d'XP.

Plus un héros accomplit d'exploits, plus sa valeur et sa renommée augmentent. Avec le temps, il devient un personnage mythique dont les hauts faits inspirent les autres héros. Il est temps pour lui de quitter sa compagnie et de rejoindre le rang illustre et très fermé des seigneurs.

Spécialisations : aucune.

Règles spéciales : un seigneur n'appartient à aucune compagnie. Il est de fait automatiquement considéré comme Personnage Indépendant.

### Niveau spécial – Personnage Indépendant. A partir de 300 points d'XP.

Certains PJ ont quitté leur compagnie, qu'ils aient choisi l'exil ou qu'ils aient été bannis. Ils peuvent combattre aux côtés de n'importe quelle compagnie, sauf celle dont ils sont issus. Ils ne bénéficient d'aucun avantage procurés par les spécialisations des membres de la compagnie.

Cependant, plusieurs personnages indépendants peuvent s'allier et constituer une compagnie franche. Dans ce cas seulement, ils peuvent bénéficier des spécialisations des autres PJ. Le personnage ayant le plus de points d'XP à la création de la compagnie franche en devient le chef. Un Seigneur peut faire partie d'une compagnie franche.

Spécialisations : aucune.

Règles spéciales :

**Paria** – si un PJ est devenu Personnage Indépendant suite à un bannissement, il ne peut rejoindre une compagnie franche que si celle-ci exclusivement composée de parias.

**Nouveau départ** – si un Personnage Indépendant a entre 500 et 999 points d'XP, il peut recruter des Aventuriers gratuitement et créer sa propre compagnie. La valeur d'effectif totale des PJ recrutés est égale à son score d'XP divisé par 5. Il perd alors son statut de Personnage Indépendant et devient Héros.

**Légende Vivante** – si un Personnage Indépendant a 1000 points d'XP ou plus, il peut diriger une ou plusieurs compagnies simultanément lors d'une partie. Il bénéficie alors des spécialisations des autres PJ.

### 3-3 – Expérience.

Lors de la création de la compagnie et avant chaque nouvelle partie, les joueurs dépensent les points d'XP attribués à leurs PJ pour améliorer leur profil. Ils ne sont pas obligés de tous les dépenser d'un seul coup, les points d'XP même non dépensés étant acquis définitivement. En revanche n'oubliez pas que seuls les points d'XP dépensés influent sur le niveau des PJ.

Une tranche complète de 100 points d'XP permet d'**augmenter une caractéristique de 1**.  
*Note : lorsque vous augmentez la Force ou le Psychisme d'un PJ, pensez à modifier à l'avenant sa valeur d'Encaissement ou d'Equilibre.*

Vous pouvez également **acheter une compétence** en procédant comme indiqué ci-dessous dans le chapitre 4 – **Compétences**.

La manière dont le maître de jeu accorde des points d'XP à vos PJ est détaillée dans la partie III au chapitre 2 – **Attribution des points d'Expérience**.

## 4 – Compétences.

Les compétences représentent l'ensemble des savoir-faire de vos PJ. Elles influent sur leurs caractéristiques et produisent des effets de jeu particuliers. Chaque compétence a un **coût en points XP**, de 100 à 500. Vous pouvez les acheter en dépensant normalement vos points d'XP.

Lors de la création d'une compagnie, attribuez gratuitement 200 points d'XP à chacun de vos PJ. Ces points servent exclusivement à l'achat de compétences et n'apparaissent pas dans leur total d'XP.

Les Bras Droits et les Héros peuvent utiliser leur pool d'XP attribué à la création pour acquérir des compétences supplémentaires.

Par la suite, lorsqu'un PJ acquiert une nouvelle compétence, il paye le coût en XP et procède à son activation. Les conditions d'activation sont précisées dans le descriptif de la compétence. **Les compétences acquises lors de la création ne nécessitent pas d'activation, mais vous devez tout de même respecter les prérequis.**

Les compétences spécifiques au combat sont appelées **Bottes secrètes**. Vous trouverez la liste des compétences dans la partie IV – ANNEXES.

## 5 – Equipement.

Cette section présente les armes, armures et équipements divers que vos PJ peuvent utiliser. A chaque objet correspond un **type**, Arsenal, Outil, Artefact ou Intendance, et un **prix** en points de ressource.

Les objets par des **tokens** à placer sur votre feuille de compagnie.

Vous trouverez ci-dessous l'équipement générique nécessaire à la création de vos PJ. Par la suite, les suppléments **Settings** vous proposeront des équipements spécifiques plus détaillés.





Comme expliqué au premier chapitre, **observez vos figurines et notez ce qu'elles portent en triant les objets par type**. Répertoriez l'équipement présent *physiquement* sur la figurine, ni plus ni moins. Puis reportez-vous aux chapitres ci-dessous pour déterminer les effets de jeu et modificateurs qu'ils procurent.

### §-1 – Points de ressource.

Vous disposez de **80 points de ressource** à la création de votre compagnie, à répartir comme vous le souhaitez entre tous vos PJ. Ces points vous permettront plus tard, au cours des parties, d'acquérir de l'équipement pour vos PJ en payant le prix indiqué. **Lors de la création des PJ, vous n'avez pas besoin de dépenser des points de ressource.**

### §-2 – Arsenal.

L'arsenal représente les équipements propres au combat, à savoir les **armes** et les **armures**. Contrairement aux autres types d'équipement, ils entrent en compte dans le calcul de la valeur de vos PJ, comme indiqué au chapitre **6 – Valeur des PJ et effectif**.

Les armes sont définies par deux paramètres spécifiques, leur **valeur de dégâts** (DEG) et leur **prix**. La valeur de dégâts permet de calculer les points d'Encaissement que vous faites perdre à l'adversaire. Le prix mesure le nombre de points à ajouter à la valeur du PJ qui possède l'arme, et le coût en points de ressource pour l'acquérir. Les armes se rangent en deux catégories, armes de combat et armes de tir.

#### Armes de combat.

Chaque arme de combat présente un paramètre spécifique en plus de sa valeur de dégâts et de son prix, le **Bonus de combat**. Il s'ajoute à la Dextérité du PJ lors d'une attaque ou une parade. La valeur de dégâts d'une arme de combat s'ajoute lors du calcul des dégâts.

Voici un résumé des principaux types d'armes de combat :

	bonus de combat	DEG	prix
<b>Arme de poing</b> (poignard, kriss, machette, etc)	+1	+1	20
<b>Arme légère</b> (épée, hache légère, rapière, etc)	+2	+1	30
<b>Arme lourde</b> (vouge, sabre, grande lame, etc)	+2	+2	40
<b>Arme d'allonge</b> (lance, hallebarde, etc)	+1	+4	50
<b>Arme à deux mains</b> (épée longue, hache, etc)	+1	+5	60

Il est possible d'utiliser un **objet Outil, Artefact** ou **Intendance** comme une arme de combat, à condition de disposer du token de l'objet. Les objets courants ont un bonus de combat de 0 par défaut. Certains Outils ont une Valeur de Dégâts spécifiée sur leur token - sinon elle est de 1 par défaut.

#### Crochets et Appendices.

Pour les armes faisant partie intégrante du corps du personnage (prothèses et ajouts), le token est **collé** sur la feuille de compagnie.



#### Armes de tir.

Chaque arme de tir présente un paramètre spécifique en plus de sa valeur de dégâts et de son prix, la **Portée**. Elle indique les distances minimales et maximales pour en faire usage. La valeur de dégâts d'une arme de tir est fixe.

Voici un résumé des principaux types d'armes de tir :

	portée	DEG	prix
<b>Arme de jet</b> (fronde, arbalète de poing, etc)	0-10 m	5	20
<b>Arme de trait</b> (arc, arbalète, etc)	0-60 m	7	30
<b>Arme à poudre légère</b> (mousquet, etc)	2-60 m	7	30
<b>Arme à poudre</b> (arquebuse, fusil, etc)	11-60 m	9	40
<b>Artillerie légère</b> (canon portatif, etc)	11-90 m	13	50
<b>Artillerie lourde</b> (canon fixe, mortier, etc)	11-90 m	20	100

Les armes à poudre et artillerie nécessitent d'être rechargées entre chaque tir si le personnage tente plusieurs tirs lors d'un même tour (cf partie II au chapitre **2-2 – Actions naturelles**).

Utiliser une arme de type Artillerie requiert la compétence Artilleur.

Il est possible d'utiliser un **objet Outil, Artefact** ou **Intendance** comme une arme de jet, à condition de disposer du token de l'objet. Certains Outils ont une Valeur de Dégâts spécifiée sur leur token - sinon elle est de 1 par défaut.

#### Armures.

Les armures sont définies par deux paramètres fixes, leur **valeur d'encaissement** (ENC) et leur **prix**. La valeur d'encaissement indique le nombre de points à retrancher du total des dégâts qu'un personnage subit. Le prix, comme pour les armes, mesure le nombre de points à ajouter à la valeur du PJ qui porte l'armure, et le coût en points de ressource pour l'acquérir.

Voici un résumé des principaux types d'armures :

	ENC	prix
<b>Armure légère</b> (cuir, molleton, etc)	1	20
<b>Armure renforcée</b> (cotte de maille, plastron, etc)	2	30
<b>Armure lourde partielle</b> (plaques de métal, écailles, etc)	3	30
<b>Armure lourde complète</b> (plaques de métal, écailles, etc)	4	40
<b>Armure légendaire</b> (écailles de dragon, métal enchanté, etc)	8	80

#### Boucliers.

Le bouclier complète l'armure et augmente donc son prix. A la différence de cette dernière, il peut être lâché ou perdu, et est donc représenté par un token comme les objets de type Arme, Outil ou Artefact. Lorsqu'un PJ tient son bouclier à la main, il confère un bonus à la valeur d'encaissement de l'armure.

Le **bonus d'encaissement** d'un bouclier va de +1 à +5, pour un coût supplémentaire de 10 à 50 points de ressource.

### 5-3 – Equipements divers.

Vous trouverez ci-dessous les objets courants dont vos PJ peuvent s'équiper. Ils sont définis par leur **type** et leur **prix**. Le type détermine l'utilité de l'objet. Le prix indique le coût en points de ressource pour l'acquérir.

**Outils** : ces objets peuvent servir pour effectuer des actions élaborées. Un outil est suffisamment peu encombrant pour pouvoir être porté.  
Exemples d'objets de type Outil : chaudron, flacon, bourse, lanterne, canne à pêche, etc.

**Artefacts** : ce sont des objets rares et précieux. Ils servent à canaliser l'énergie magique, ce qui les rend indispensables pour lancer certains sorts.  
Chaque token d'Artefact comporte un bonus appliqué au Psychisme pour lancer un Sort.  
Exemples d'objets de type Artefact : grimoire, amulette, parchemin, fiole, etc.

**Intendance** : ce type d'objets désigne l'ensemble des denrées consommables ou périssables qui peuvent être portées sur soi en petite quantité. Bien qu'ils n'aient généralement aucune vertu magique, ils peuvent servir à l'élaboration d'un sort.  
Exemples d'objets de type Intendance : nourriture, poudre à canon, liquides, etc.

Vous aurez souvent besoin d'un objet de type Outil pour transporter un objet de type Intendance. *Exemple : avant d'acheter une dose de vin ou de philtre magique, il vous faut posséder au préalable un flacon ou une fiole.*  
Vous trouverez la liste des objets courants dans le supplément de cet ouvrage, le **Companion**.

### 5-4 – Gérer l'équipement.

Chaque PJ peut transporter jusqu'à **huit objets de type Arme, Bouclier, Outil et Artefact** en même temps.  
A chacun de ces objets correspond un token à disposer sur votre feuille de compagnie. Jusqu'à quatre d'entre eux peuvent être placés sur les cases Mains et Ceinture, les autres sont empilés sur la case Besace. Les tokens des deux cases Mains sont utilisables immédiatement. Les tokens posés sur les cases Ceintures et Besace nécessitent d'effectuer une ou plusieurs actions pour être utilisés - cf partie II au chapitre 2-2 – **Actions naturelles**.  
**Si le PJ utilise une arme à deux mains ou une arme d'allonge, il ne peut pas utiliser une deuxième arme ou un bouclier en même temps.**

Notez enfin l'armure et les objets de type Intendance portés par chacun de vos PJ. Un personnage ne peut porter qu'une seule armure et jusqu'à six objets d'Intendance.

#### Acheter de l'équipement.

En cours de partie, les PJ peuvent se procurer toutes sortes d'objets en fonction de ce qu'ils trouvent à leur disposition sur la table de jeu. La partie III décrit les types d'objets disponibles et les endroits où les acheter. Sauf autorisation du MJ, **il n'est pas possible d'acheter de l'équipement hors jeu.**

Lorsqu'un objet n'a aucun prix mentionné sur son token, il ne peut pas être acheté, mais offert en récompense par le MJ au terme d'un scénario lors d'une campagne.

### 6 – Valeur des PJ et effectif.

**La Valeur d'un PJ est égale à la somme de ses quatre caractéristiques, plus le coût total de ses compétences divisé par 100, plus le prix de son arsenal (armes et armure) divisé par 10.**

Si le PJ est de Grande Taille, ajoutez 5 à sa Valeur. S'il est de petite Taille, retranchez 5.  
Lorsque vous dépensez des points d'XP pour augmenter une caractéristique ou acheter une compétence, ou encore acquérir un équipement de type Arsenal, n'oubliez pas de **recalculer** la Valeur du PJ pour l'ajuster à son nouveau profil.  
Les points d'XP non dépensés ne modifient pas la Valeur du PJ.

#### 6-1 – Liste de jeu et valeur d'effectif.

Vous n'êtes pas obligé de jouer l'intégralité des PJ de votre compagnie lors d'une partie. L'ensemble des PJ que vous jouez constitue votre **liste de jeu**. La somme des Valeurs de tous les PJ de votre liste de jeu indique votre **valeur d'effectif** pour la partie en cours.  
Avant de débiter la partie, déterminez une valeur d'effectif commune pour tous les joueurs présents et composez votre liste de jeu en conséquence. En aucun cas la différence entre les valeurs d'effectif lors d'une même partie ne peut dépasser 20.

#### 6-2 – Recrutement.

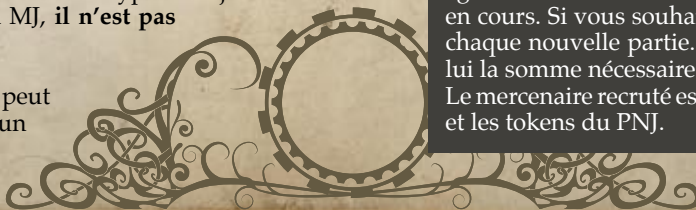
Vous pouvez recruter de nouveaux aventuriers pour votre compagnie en utilisant vos points de ressource. Le prix d'un personnage est égal à sa Valeur. Le recrutement a lieu au début de la partie, et les PJ recrutés sont obligatoirement de niveau 1. Vous ne pouvez pas recruter de PJ lors de la création de la compagnie.

Les points de ressource étant répartis entre les différents PJ de votre compagnie, vous considérez qu'ils payent en commun. Déduisez le nombre de points que vous souhaitez aux PJ de votre choix pour réunir le total demandé.

En principe, vous établissez vous-même le profil des personnages recrutés. Considérez donc d'abord le nombre de points de ressources dont vous disposez, et établissez le profil du nouveau PJ en conséquence, ou alors reportez-vous à la liste de personnages prétriturés que vous trouverez dans le **Companion**.

#### Règle avancée : Engager des mercenaires.

Il est possible, en cours de partie, de recruter ponctuellement des PNJ pour un prix égal à leur Valeur divisée par deux. Un PNJ n'est recruté que pour le temps de la partie en cours. Si vous souhaitez le conserver par la suite, payez à nouveau son prix lors de chaque nouvelle partie. Lorsqu'un de vos PJ souhaite recruter un PNJ, il doit avoir sur lui la somme nécessaire en points de ressource.  
Le mercenaire recruté est dirigé par le joueur, le MJ lui remet alors la carte de personnage et les tokens du PNJ.



## PARTIE II – REGLES DE JEU.

Les chapitres suivants abordent la façon d'utiliser les caractéristiques, les compétences et l'équipement de vos PJ : effectuer des actions simples ou complexes, combattre, etc.

### 1 – Actions et tours de jeu.

Lorsqu'il agit durant son tour, un personnage est appelé **PJ actif**, le reste du temps il est considéré comme **PJ réactif**. Un PJ réactif ne peut pas se déplacer ni agir au-delà de son propre rayon d'action (*rappel : le rayon d'action est égal au mouvement de base du PJ*).

#### 1-1 – Tour de jeu.

Chaque joueur déploie ses figurines autour d'un point désigné par le MJ ou le plan du scénario. Il place un marqueur provisoire (pion, dé) et dispose ses figurines comme il le souhaite dans un rayon de 3 mètres autour de ce point. Puis à tour de rôle, les joueurs activent leurs PJ. L'activation d'un PJ consiste à effectuer ses déplacements, résoudre les actions qu'il entreprend (tir, magie, effets de jeu, etc) et les combats auxquels il prend part.

Au début de la partie, tous les joueurs lancent un d10 et y ajoutent la caractéristique principale de leur Héros. Le score le plus élevé détermine quel joueur commence à agir.

#### Déroulement d'un tour de jeu classique

- tous les joueurs lancent un d10 pour déterminer qui commence
- le joueur qui agit en premier active un PJ ou passe la main
- le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite
- lorsque tous les PJ ont été activés, le tour prend fin.

#### 1-2 – Points d'Action.

Chaque PJ dispose d'une réserve de points qui lui permettent d'**agir** lors de son tour, et de **réagir** lors des tours des autres PJ : les Points d'Action. Un point permet d'effectuer une action complexe, de lancer un dé d'attaque ou de parade, etc

**Chaque PJ dispose d'un nombre de points d'action égal à la moitié de sa caractéristique la plus élevée, arrondie au supérieur.**

Au début de chaque nouveau tour, les PJ récupèrent tous leurs points d'action, les points non dépensés au tour précédent sont perdus.

Les points d'Action peuvent servir à tout moment, durant votre tour ou ceux de vos adversaires.

## 2 – Entreprendre une Action.

### 2-1 – Tests.

Dans la plupart des cas, entreprendre une action implique qu'elle puisse échouer, et nécessite donc un lancer de dé. En comparant le résultat du dé avec la caractéristique requise pour l'action, le joueur détermine si l'action est un succès ou un échec. En fonction des circonstances, le test s'effectue avec des malus ou des bonus. Ces **modificateurs** s'appliquent à la caractéristique avant le lancer de dé.

En fonction du type d'action entreprise, le test s'effectue selon l'un des trois procédés décrits au chapitre suivant.



### Test sous Caractéristique (TsC).

Quand un PJ tente une action faisant appel à ses seuls talents ou aptitudes, ses chances de succès sont directement liées à la caractéristique qu'il utilise.

Le joueur lance un d10 et compare le résultat avec la caractéristique requise pour l'action.

Si le résultat est inférieur ou égal, le test est un succès. Sinon, c'est un échec.

Si la caractéristique requise est supérieure ou égale à 10 (de base ou après ajout de modificateurs), le joueur ne lance pas de dé. C'est une **réussite automatique**.

### Test contre Difficulté (diff).

Quand un PJ tente une action impliquant un élément extérieur, la complexité ou la longueur de l'action entreprise est représentée par un niveau de difficulté fixe.

Le joueur lance un d10 et y ajoute la caractéristique requise pour l'action. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté demandée, le PJ réussit l'action entreprise. Sinon, il échoue et peut dépenser un point d'action pour effectuer un nouveau test.

Si la caractéristique requise est supérieure ou égale (de base ou après ajout de modificateurs) à la difficulté du test, le joueur ne lance pas de dé. C'est une **réussite automatique**.

### Test d'Opposition (opp).

Quand un PJ tente une action impliquant un autre personnage, il doit confronter sa caractéristique concernée avec celle de son adversaire. Lorsque plusieurs caractéristiques sont proposées pour le test, chaque joueur choisit celle qu'il souhaite utiliser **avant** de lancer le dé.

Les deux joueurs lancent chacun un d10 et y ajoutent leur caractéristique. Si le total obtenu par le PJ actif (qui entreprend l'action) est supérieur ou égal au total de son adversaire, il réussit son action. S'il est inférieur, le test est un échec. Si le résultat du dé est un 1, c'est un **échec automatique**.

Lors d'un Test d'Opposition, le PJ réactif doit disposer d'un point d'action pour tenter son jet, sauf en cas d'échec automatique de l'adversaire. S'il n'a plus de points dans sa réserve, il ne lance pas de dé. Seule sa caractéristique non modifiée est prise en compte pour le test.

**Si le résultat du dé est un 10, vous pouvez le relancer gratuitement et ajouter le résultat au premier lancer.**

### 2-2 – Actions naturelles.

En dépensant un point d'action, un PJ peut effectuer deux actions naturelles, comme par exemple se déplacer, interagir avec des éléments de décor simples ou parler à un autre personnage. Ces actions ne nécessitent aucun test.

Voici quelques exemples d'actions naturelles qu'un PJ peut entreprendre durant son tour:

Effectuer un Mvt de base	Ouvrir une caisse
Ramper (Mvt /2)	Ouvrir une porte
Sauter (moins de 1m)	Saisir/porter un objet
Gravir un escalier	Déplacer un objet lourd
Rengainer/Dégainer	Crier
Recharger une arme	Ecrire/lire quelques mots
Enfourcher une monture	Parler brièvement
Se relever	Donner un ordre

**Action de course.** Courir consiste à se déplacer de deux fois son mouvement de base, une action de course revient donc à effectuer deux actions naturelles de mouvement à la suite. L'action de course coûte par conséquent un point d'action et le PJ ne peut rien entreprendre d'autre en même temps.

**Dégainer / Rengainer.** En dépensant une action naturelle, vous pouvez déplacer un token depuis une case Ceinture vers une case Main ou inversement. **Cette action ne peut s'effectuer que si le personnage n'est pas en situation de combat.** Pour déplacer un token depuis ou vers la case Besace, il vous faut dépenser deux actions naturelles.

**Recharger une arme.** Recharger est une action naturelle qui doit être effectuée entre chaque tir d'arme à poudre ou artillerie, uniquement si les tirs ont lieu lors d'un même tour.

### 2-3 – Actions élaborées.

En dépensant un point d'action, un PJ peut tenter une action élaborée, comme interagir avec des éléments de décor complexes, négocier avec un autre personnage ou effectuer une prouesse physique.

Les actions élaborées coûtent un point d'action chacune et se résolvent par un Test basé sur une caractéristique - un point dépensé donne droit à un seul lancer de dé.

**Barème des Tests contre Difficulté :** Facile : 6 ou + / Difficile : 12 ou + / Héroïque : 14 ou +

Voici quelques exemples d'actions élaborées qu'un PJ peut entreprendre durant son tour:

Action	carac. requise	test
Actionner un mécanisme simple	FOR/DEX/ESPR	diff 8
Actionner un mécanisme complexe	FOR/DEX/ESPR	diff 13
Attaquer/ Parer	DEX	<b>opp spécial</b>
Déchiffrer un message codé	ESPR/PSY	diff 12
Déchiffrer une langue étrangère	ESPR/PSY	diff 12
Déchiffrer une carte géographique	ESPR/PSY	diff 10
Désarmer un adversaire	FOR/DEX	<b>Opp</b>
Enfoncer une porte en bois	FOR	diff 8
Enfoncer une porte renforcée	FOR	diff 11
Escalader une surface escarpée	DEX	diff 10
Escalader une surface lisse	DEX	diff 12
Fouiller (examen superficiel)	ESPR	diff 8
Fouiller (examen minutieux)	ESPR	diff 12
Intercepter	FOR/DEX	<b>opp spécial</b>
Intimider	FOR/PSY	<b>opp</b>
Lancer/ Attraper	DEX	diff 8
Monter ou descendre une échelle	DEX	diff 8
Nager	DEX	<b>TsC</b>
Négocier, marchander	ESPR	<b>opp</b>
Sauter (3m de long ou 1m de haut)	DEX	<b>TsC</b>
Tirer avec une arme	DEX	diff variable
Voler un objet	DEX/FOR	<b>opp</b>



Quand plusieurs caractéristiques sont proposées, le joueur choisit celle qu'il souhaite utiliser pour le Test.

Cette liste n'a pas vocation à être exhaustive. Pour déterminer la difficulté d'actions spécifiques qui n'y seraient pas mentionnées, vous pouvez vous baser sur le barème ou sur les exemples donnés.

Exemple : grimper à une corde est plus ardu que monter une échelle mais moins difficile que d'escalader. Le MJ pourra donc estimer la difficulté du test de 8 à 10.

## 2-4 – Actions de Tir.

Tirer est une action élaborée requérant un test contre Difficulté. Choisissez votre cible, puis mesurez la distance qui vous en sépare – le tireur doit disposer d'une ligne de Vue même partielle sur sa cible.

Effectuez un Test contre Difficulté en Dextérité. Si la cible est de **Grande Taille**, ajoutez 3 à votre Dextérité pour le test. Si elle est de **Petite Taille**, retranchez 3. En cas de ligne de Vue partielle, retranchez 3 également. Ces bonus et malus sont cumulatifs.

La difficulté des tirs varie en fonction de la distance.

Distance	3 -10m	11-30m	31-60m	61-90m
Difficulté	diff 8	diff 10	diff 12	diff 14

Tirer sur une cible à l'intérieur de son propre rayon d'action : diff 16

(rappel : le rayon d'action est égal au mouvement de base du PJ)

Il est possible d'**esquiver** un jet de Tir. Esquiver est une action élaborée requérant un test contre Difficulté en Dextérité. La difficulté varie en fonction du **type** de l'arme.

Arme de jet	Arme de trait	Arme à poudre	Artillerie
diff 8	diff 10	diff 12	diff 14

## 2-5 –Récapitulatif des actions.

En dépensant **un point d'action**, vous pouvez effectuer les combinaisons suivantes :

- effectuer **une ou deux actions naturelles**
- effectuer **une action élaborée**

## 3 – Gestion des Combats.

Si une figurine se trouve dans le Rayon d'action d'une autre au terme d'un déplacement, les PJ peuvent se déclarer en situation de combat. Lorsqu'un combat implique plus de deux personnages, il y a **mêlée**.

Note : lorsqu'un PNJ prend part à un combat, il est considéré comme étant un PJ géré par le maître de jeu.

Rappel : le rayon d'action est égal au mouvement de base du PJ.

## Résolution du combat.

Un combat est constitué de deux types d'actions élaborées résolues par un test d'opposition spécifique : les **attaques** et les **parades**. La séquence attaque-parade-dégâts constitue un **round**. Le premier round est appelé l'**engagement**, les actions de ce round ne coûtent pas de point d'action.

## Engagement.

Le PJ actif prend la main lors de l'engagement et effectue un jet d'Attaque contre son adversaire. Pour cela, il lance un d10 qu'il ajoute à sa Dextérité plus le bonus de son arme. Puis le PJ réactif effectue un jet de Parade en procédant de même.

Si le jet de Parade est supérieur ou égal au jet d'Attaque, l'attaque est parée. Sinon, le PJ réactif encaisse des dégâts (cf 4 – Dégâts et gestion de la Santé).

## Déroulement des rounds.

Une fois l'engagement résolu, le ou les PJ réactifs prennent la main par ordre décroissant de Dextérité. Chacun peut dépenser un point d'action pour initier un nouveau round et effectuer un jet d'Attaque. A chacun de ces rounds, le PJ actif peut tenter un jet de Parade en dépensant à chaque fois un point d'action.

Lorsque tous les PJ réactifs ont effectué leur attaque, ou si aucun d'entre eux n'a effectué d'attaque, le PJ actif reprend la main et peut effectuer une nouvelle attaque en dépensant un point d'action.

Les personnages peuvent attaquer et parer à tour de rôle aussi longtemps que leurs réserves de points d'action le leur permettent.

Lors du tour suivant, chacun des PJ engagés peut choisir de poursuivre ou de cesser le combat au moment de son activation. Un personnage qui tente de rompre un combat doit réussir un test d'opposition en Dextérité ou Force contre son adversaire - sauf s'il y a entente entre les joueurs pour cesser le combat.

## Gestion des points d'action en combat.

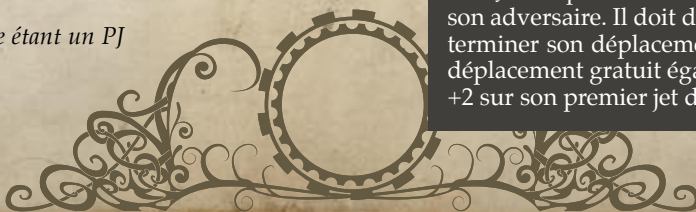
Dans le cas d'une mêlée, et uniquement dans ce cas, le PJ actif et lui seul peut dépenser des points d'action pour effectuer des jets d'Attaque supplémentaires ciblés contre un ou plusieurs PJ réactifs. Il ne peut effectuer qu'une attaque par adversaire et par round. Les PJ réactifs peuvent effectuer un jet de Parade chacun en dépensant un point d'action.

Si un personnage n'a plus de points d'action dans sa réserve, il peut tout de même effectuer une parade, mais il ne lance pas de dé. Seule sa valeur de Dextérité non modifiée est prise en compte pour le test.

**Rappel : un personnage ne peut pas dégainer ni rengainer d'arme lorsqu'il est en combat.**

## Règle avancée : Charger.

Le PJ actif peut tenter un mouvement de charge s'il se trouve à plus de 4 mètres de son adversaire. Il doit disposer à tout moment d'une ligne de vue sur son adversaire et terminer son déplacement au contact. Si ces conditions sont réunies, il bénéficie d'un déplacement gratuit égal à deux fois son mouvement de base, ainsi que d'un bonus de +2 sur son premier jet d'Attaque.





## 4 – Dégâts et gestion de la Santé.

Lorsqu'un personnage réussit une attaque non parée ou un tir non esquivé, il inflige des dégâts à son adversaire.

### 4-1 – Calcul des dégâts.

Pour déterminer le montant des dégâts **lors d'un combat**, calculez la différence entre le total du jet d'Attaque et le total du jet de Parade. Si le PJ qui subit les dégâts n'a pas dépensé de point d'action pour parer, le calcul de la différence se fait avec sa Dextérité non modifiée. Le résultat vous indique la **puissance** de l'attaque.

Une fois la puissance calculée, ajoutez la Force et la valeur de dégâts de l'arme du PJ qui inflige les dégâts, puis retranchez la Force et la valeur d'encaissement de l'armure du PJ qui subit les dégâts.

**Lors d'un tir**, le montant des dégâts est déterminé en calculant la différence entre la valeur de dégâts de l'arme de tir et la valeur d'encaissement de l'armure du personnage ciblé.

Le montant total obtenu indique le nombre de points d'encaissement que perd le PJ qui subit les dégâts. Cochez autant de cases de la barre d'Encaissement de votre PJ sur la feuille de compagnie.

### 4-2 – Seuils d'encaissement et malus.

Quand un PJ a perdu 6 points d'encaissement ou plus, il passe le **seuil d'affaiblissement**. Il subit alors un malus de -1 à ses caractéristiques de Dextérité et de Force.

Quand il ne lui reste que 1, 2 ou 3 points d'encaissement, il passe le **seuil d'inconscience**. Il subit alors un malus de -3 à ses caractéristiques de Dextérité et de Force, et doit effectuer un test sous caractéristique en Force à chaque début de tour. S'il échoue, il est à **terre**. Il ne peut plus se déplacer ni entreprendre d'actions jusqu'à la fin de la partie.

Quand un PJ a perdu tout ses points d'encaissement, il passe le **seuil léthal**. Il est automatiquement à **terre**. Il ne peut plus se déplacer ni entreprendre d'actions jusqu'à la fin de la partie. Si aucun personnage doté d'un sort de régénération ou de la spécialisation Rebouteux ou Guérisseur n'est intervenu à la fin de la partie, il est éliminé du jeu.

*Exemple : un personnage a 6 en Force, ce qui lui donne 18 points d'encaissement ( $6 \times 3 = 18$ ). Sur la feuille de compagnie, le joueur coche toutes les cases de la 18ème à la 30ème pour délimiter le total de ses points, puis trace un trait après la 12ème case en partant de la gauche pour délimiter son seuil d'affaiblissement ( $18 - 6 = 12$ ). Lorsque le personnage perd des points d'encaissement, cochez autant de cases vierges sur la barre en partant de la droite.*

*Ainsi, lorsqu'il lui reste 12 points ou moins, il passe le seuil d'affaiblissement et applique les malus. Le seuil léthal, qui a une valeur fixe, est déjà matérialisé sur la feuille de compagnie.*

Le malus appliqué à la Force ne se répercute pas sur le total de points d'Encaissement du PJ.

Si un personnage à terre subit à nouveau des dégâts, seule la valeur d'encaissement de son armure est prise en compte dans le calcul des dégâts.

## PARTIE III – SCÉNARIIS ET CAMPAGNES.

Si vous n'avez pas l'intention d'endosser le rôle de maître de jeu, nous vous conseillons de ne pas lire cette partie. Les chapitres qui suivent abordent la façon de mener une partie, d'attribuer les points d'expérience et de gérer le suivi d'une campagne narrative.

Vous avez fait votre choix ? Bien. Si vous ne souhaitez pas tenir le rôle de MJ, sachez juste ceci : **le maître de jeu a toujours le dernier mot**. Mais rassurez-vous, le rôle du MJ consiste d'abord et surtout à faire en sorte que tout le monde passe un bon moment. Et si vous changez d'avis, il vous sera toujours possible de parcourir les pages qui suivent ultérieurement.

Si vous avez envie de devenir maître de jeu, les chapitres ci-dessous vous dévoileront quelques-unes des ficelles du métier.



### 1 – Le Maître de jeu.

En premier lieu, vous devez savoir qu'en tant que MJ, les règles de jeu ne s'appliquent pas à vous. Oui vous avez bien lu, vous n'êtes absolument pas obligé de respecter un point de règle si vous ne le souhaitez pas.

Ceci étant dit, vous devez toujours garder à l'esprit que votre rôle consiste à assurer le bon déroulement du jeu. Vous devrez veiller à ce que les joueurs profitent de la partie, être attentif au cas où l'un d'eux commet une erreur ou interprète une règle de travers, et enfin aider le plus discrètement possible à la progression du scénario. Pour mener cette tâche à bien, il vous est permis à vous seul de ne pas suivre les règles à la lettre quand cela vous arrange.

Par exemple, lorsque vous lancez les dés, vous le faites toujours derrière votre écran de jeu – un paravent composé de trois ou quatre volets de papier cartonné, qui protège vos notes des regards indiscrets. Puisque les joueurs ne voient pas vos dés, vous pouvez ne pas annoncer le résultat obtenu mais celui qui vous semble judicieux. Les joueurs s'en sortent trop facilement ? Pour éviter qu'ils ne se lassent, augmentez légèrement les caractéristiques de leurs adversaires. Si au contraire ils sont dépassés par les événements et ratent tout ce qu'ils entreprennent, donnez-leur un petit coup de pouce en diminuant de quelques points les difficultés des tests.

La liberté qui vous est accordée vous permet de rendre la partie plus fluide, moins mécanique. Mais quoique vous décidiez de faire, vous n'êtes pas obligé de vous en justifier devant les joueurs. **Ce qui se passe derrière l'écran de jeu ne regarde que le MJ.**

Une règle d'or cependant s'applique lorsque vous passez outre les règles du jeu : ni trop, ni trop souvent.

Enfin, n'oubliez pas qu'une fois la partie terminée, les joueurs ont leur mot à dire. Et il y a fort à parier qu'un MJ qui aurait manqué de mesure ait du mal à garder ses joueurs à sa table bien longtemps. A l'inverse, vous goûterez vite au plaisir de voir se dérouler une partie où personne n'a le temps de s'ennuyer.

### 2 – Attribution des points d'Expérience.

Au cours d'une partie, les PJ ne gagnent pas tous le même nombre de points d'XP. Leurs gains sont directement liés aux actions qu'ils accomplissent durant une partie. Voici quelques exemples d'actions récompensées par des points d'XP :

Action	Gain d'XP
Réussir un Test sous Caractéristique	5
Réussir un Test contre Difficulté	5
Réussir un Test d'Opposition (hors situation de combat)	10
Réussir un jet de Tir	10
Infliger un jet de dégâts lors d'un combat	5
Vaincre un PNJ au terme d'un combat	10-20
Vaincre un PJ au terme d'un combat	15-25
Remplir un objectif secondaire de scénario	15
Remplir un objectif principal de scénario	25
Remplir une mission d'un PNJ	10

En outre, au terme de chaque partie jouée, chacun des PJ présents gagne forfaitairement 50 points d'XP.

Les joueurs tiennent le compte des gains en XP de chacun de leurs PJ au cours de la partie, en fonction de ce que leur attribue le MJ en se référant au tableau ci-dessus.

En plus de ces actions standard qui rapportent des points d'XP de façon automatique, le maître de jeu peut s'il le souhaite attribuer ponctuellement de 5 à 10 points à un PJ qui effectue un coup d'éclat – réussir une action originale ou inventive, une interprétation convaincante en roleplay, un test contre une difficulté quasi-impossible, etc. Le MJ peut annoncer l'attribution de ces points sur le moment, ou à la fin de la partie sous forme de total, sans avoir à en préciser le détail.

### 3 – Les scénariis.

Ce chapitre aborde succinctement l'aspect narratif du jeu, aspect que les joueurs de jeux de rôles connaissent bien. Il n'existe pas réellement de règles mécaniques pour construire et faire jouer un scénario, néanmoins les lignes qui suivent vous permettront de dégager les points principaux à prendre en compte.

Les scénariis constituent la trame de vos aventures. Vous en déterminez librement la difficulté et la complexité, de la simple quête de trésors ou chasse aux monstres, jusqu'à des intrigues tortueuses impliquant de nombreux personnages et retournements de situation. Ces intrigues peuvent consister par exemple en une enquête à résoudre, une prophétie à accomplir ou une catastrophe à empêcher. Ainsi, au fil de leurs pérégrinations, au gré de leurs rencontres, les joueurs pourront glaner des indices que vous aurez semés à leur intention.

Les suppléments **Settings** vous proposeront des scénariis prêts à jouer, généralement simples, et des pistes pour élaborer des histoires plus touffues. Vous pouvez également développer vos propres scénariis en partant de zéro ou en vous inspirant de vos lectures ou de films.



### 3-1 – Unité de lieu, unité de temps.

Une partie se jouant sur table avec des figurines, le scénario entier devra se dérouler dans un seul et même lieu, ou tout au moins dans des lieux proches, qui seront tous représentés en décors. Le talent du MJ consiste alors à donner corps au cadre de jeu, en l'agrémentant de descriptions verbales.

De la même façon, la trame de votre scénario débute et s'achève dans une même partie. Si vous voulez faire jouer une intrigue se déroulant sur un temps fictif long, prévoyez de la découper en plusieurs parties qui seront jouées séparément. C'est le principe des campagnes narratives.

### 3-2 – Décors.

Les décors délimitent l'espace de jeu. Ils permettent de se dissimuler ou de se protéger des tirs, ils matérialisent les différentes zones de la table de jeu et d'une façon générale influent directement sur le déroulement du jeu.

Ils peuvent être figurés par des blocs de carton, des plateaux imprimés (tuiles de jeu) ou des maquettes. Vous trouverez un vaste choix de tuiles de jeu et de décors à monter dans les boutiques spécialisées, ainsi que des éléments de décors prêts à l'emploi en résine ou en plastique (bâtiments, accessoires, etc). Si vous êtes un peu bricoleur, vous pouvez également construire vos décors vous-mêmes à base de carton, de balsa ou de plâtre. Vous trouverez conseil pour cela dans les boutiques de modélisme et les magasins de bricolage.

Certains décors sont dotés d'un nom et d'une fonction bien particulière. Chacun d'entre eux est matérialisé par un token spécifique à placer sur l'élément de décor.

#### L'auberge

C'est l'endroit où les PJ peuvent se procurer des objets d'intendance comme de la nourriture ou des remèdes divers. Lorsque vous recrutez de nouveaux PJ avant une partie, vous déployez automatiquement vos figurines au contact de l'auberge au début de la partie. Toutes vos tables de jeu doivent comporter une auberge, sauf si le scénario se déroule en milieu non-urbain (forêt, jungle, désert, etc). En l'absence d'auberge, il est impossible de recruter de nouveaux PJ pour la partie.

#### L'armurerie

Il s'agit de l'échoppe où les PJ peuvent acheter des outils et de l'arsenal, ainsi que des objets d'intendance comme de la poudre à canon, des balles ou des explosifs.

#### Le bazar

Cette échoppe propose des artefacts et des outils, ainsi des objets d'intendance aux vertus magiques, comme des philtres, des poudres enchantées ou des herbes et racines.

Vous êtes libre par ailleurs de créer d'autres décors à votre convenance, selon les besoins de vos scénarii. N'oubliez pas que les objets ne peuvent être achetés qu'en cours de partie, proposez donc un maximum de choix aux joueurs.

### 3-3 – Objectifs de scénario.

Un scénario est défini par ses objectifs. Ce sont les trésors à trouver, les monstres à vaincre, les mystères à élucider. Chaque scénario comporte un objectif principal et un ou plusieurs objectifs secondaires. Remplir un objectif rapporte 25 points d'XP pour l'objectif principal et 15 points pour un objectif secondaire.

### 3-4 – Personnages neutres et objets cachés.

Avant le début de la partie, le MJ dispose sur la table de jeu un certain nombre de tokens et de figurines. Ce sont les trésors, les pièges, les personnages neutres et les créatures à combattre.

Les trésors contiennent de 1 à 10 points de ressources (pièces d'or, etc) et/ou un objet de n'importe quel type, pour peu qu'ils soit suffisamment petit pour tenir dans un coffre.

Vous trouverez plus d'informations sur les personnages neutres et les créatures au chapitre 4 – les PNJ.

Répartissez sur la table des tokens d'objets et de pièges à destination des joueurs. Placez les tokens face cachée. Vous disposez pour cela d'un budget en point de ressource égal au nombre de compagnies présentes multiplié par 20.

Le prix d'un trésor est égal à la somme de tous les objets qu'il contient. Les pièges ont un coût fixe de 5 points de ressource. Les tokens de pièges et de trésors étant numérotés, nous vous conseillons de noter le détail ou le contenu de chacun sur un aide-mémoire.

Lorsqu'un personnage termine son mouvement au contact d'un token, il peut le retourner gratuitement. Si le token représente un trésor, le PJ peut en prendre possession. Saisir un objet ou déplacer un objet lourd est une action naturelle. Si le token représente un piège, résolvez ses effets immédiatement et retirez le token.

#### Pièges.

Le MJ lance un d10 et applique les effets comme suit :

**1-5 : Mécanisme caché** : le personnage vient de mettre le pied sur une mine ou un piège à loup. Il encaisse immédiatement 3 dégâts. Déduisez la valeur d'encaissement de son armure.

**6-8 Créature sournoise** : un monstre tapi en quête de proies s'en prend au personnage qui l'a débusqué. Le PJ subit un jet d'Attaque égal à 1d10 +3. Il peut effectuer un jet de Parade en dépensant un point d'action. Calculez les dégâts normalement. Une créature sournoise n'est pas un PNJ.

**9-10 Piège magique** : le personnage a involontairement activé une gemme qui libère un sort de Souffrance. Il effectue alors un test sous caractéristique en Psychisme. En cas d'échec, il perd 2 points d'équilibre.





## 4 – LES PNJ.

Les figurines présentes sur la table qui ne sont pas gérées par les joueurs sont appelées personnages non-joueurs (PNJ). Ils sont dirigés par le maître de jeu, qui les crée et les gère comme des PJ, et sont répartis en trois rôles, les **PNJ acteurs**, les **PNJ mercenaires** et les **PNJ hostiles**.

Le profil d'un PNJ est détaillé sur une **carte de personnage** qui lui est propre.

### PNJ acteurs.

Ce sont les personnages qui délivrent des informations ou des récompenses aux PJ, qui leur apprennent des Sorts ou leur vendent des objets. Ils peuvent également confier des missions aux PJ moyennant rétribution en points de ressource (de 10 à 30 points par mission). Ces missions consistent par exemple à retrouver un objet, tuer un autre PNJ ou porter un message ou un objet à un endroit précis.

### PNJ mercenaires.

La plupart des cités des Contrées Secrètes regorgent de mercenaires prêts à vendre leurs services à qui en paye le prix. Ils peuvent escorter les PJ, les aider dans leur mission ou combattre à leurs côtés. La procédure pour engager un mercenaire est décrite dans la partie I au chapitre 6-2 – **Recrutement**. En principe, les PNJ mercenaires ne font pas partie du scénario.

### PNJ hostiles.

Ce sont les créatures, les monstres et les ennemis que combattent les PJ. Ils ne font pas forcément partie du scénario. Comme leur nom l'indique, ils tentent toujours de provoquer le combat lorsqu'un PJ se trouve dans leur rayon d'action.

**Règle spéciale – effectif limité** : la valeur total des PNJ hostiles pour un scénario doit toujours être inférieure ou égale à la valeur totale des PJ présents sur la table en début de partie.

Le maître de jeu peut placer des figurines de PNJ sur la table à tout moment durant la partie et les faire se déplacer normalement à **chaque fin de tour**. Cependant, s'il souhaite jouer un PNJ à un autre moment, il peut **interrompre** le tour et prendre immédiatement la main. Le MJ peut effectuer jusqu'à 3 interruptions par tour de jeu. Une interruption permet également d'introduire un PNJ sur un bord de table en cours de scénario.

Le nombre de PNJ acteurs et mercenaires présents lors d'une partie est laissé à sa libre appréciation.

En principe, les joueurs ne connaissent pas le rôle des PNJ avant de les avoir abordés. Le maître de jeu peut donc bluffer, par exemple en plaçant un PNJ acteur sur la table mais en le présentant comme PNJ mercenaire, puis en reprendre le contrôle quand il le souhaite.

### Créer ses PNJ.

Vous trouverez des cartes de personnage préremplies dans le Companion. Mais vous pouvez également créer vos propres PNJ à votre convenance. Attribuez-leur autant d'XP que nécessaire si vous souhaitez créer des adversaires difficiles à vaincre. A l'inverse, pour créer des PNJ plus faibles, qui ne donneront pas trop de fil à retordre à vos joueurs, vous pouvez choisir d'utiliser moins de points de création que les 18 normalement attribués à un personnage.

*Exemple : le MJ souhaite créer un PNJ de maître-nécromancien accompagné de quelques guerriers cadavériques. Pour le PNJ principal, il établit ses caractéristiques sur la base de 18 points de création, lui attribue 200 points de compétences, puis le dote de 600 points d'XP supplémentaires pour améliorer ses caractéristiques et acheter d'autres compétences. Voilà un ennemi qui donnera quelques sueurs froides aux joueurs même expérimentés !*

*Pour créer la piétaille qui accompagne le maître-nécromancien, le MJ décide de n'utiliser que 12 points de création par personnage, et de ne leur attribuer qu'une seule compétence chacun. Ces PNJ ne seront donc pas une menace trop sérieuse pour les joueurs, tout au plus les ralentiront-ils quelques temps.*

## 5 – Mener une campagne narrative.

Une campagne narrative est constituée de plusieurs parties jouées dans un ordre précis et dont les scénarii forment une suite logique. Ces scénarii s'articulent selon une trame globale écrite à l'avance par le MJ. Comme pour les scénarii de parties, la trame d'une campagne narrative peut être simple ou complexe, impliquer de nombreuses ramifications (intrigues, complots, etc) ou suivre un schéma basique (quête, exploration, etc). Vous trouverez des pistes de campagnes narratives dans les suppléments **Settings**.

Lorsque vous vous lancez dans une campagne narrative, déterminez en amont le synopsis de l'histoire, les personnages principaux et leur ordre d'apparition, et enfin l'enchaînement des événements importants. Prévoyez également plusieurs fins possibles, et n'hésitez pas à modifier ou adapter l'histoire en fonction de ce feront que les joueurs. En effet, contrairement aux RPG sur console ou en ligne, lorsque les joueurs échouent à remplir un ou plusieurs objectifs de scénario, vous ne recommencez pas indéfiniment la partie jusqu'à ce qu'ils y parviennent, mais vous enchaînez comme prévu sur la partie suivante. Puis au cours de campagne, notez les points importants de chaque partie ainsi que l'évolution des PJ et des PNJ principaux.

### Le temps hors-jeu.

Entre deux parties dans le cadre d'une campagne, les PJ peuvent dépenser leurs points d'XP, acquérir des sorts, soigner leurs blessures et, si cela est possible, recruter de nouveaux aventuriers.

Le recrutement a lieu au début de la partie et nécessite un décor de type auberge.

La phase de soins a lieu à la fin de la partie et nécessite de posséder un PJ doté de la spécialisation Rebutoux ou Guérisseur, ou maîtrisant un sort de Vie.

L'attribution et l'utilisation des points d'XP a lieu à la fin de la partie. Si un PJ acquiert une compétence ou un sort, il devra procéder à son activation dès la partie suivante.



## PARTIE IV – ANNEXES

### I – Liste des Compétences.

Lorsqu'un personnage acquiert une nouvelle compétence en dépensant des points d'XP, il doit procéder à son activation. L'activation consiste en un test à effectuer ou des conditions spécifiques à remplir (prérequis). Le joueur procède à l'activation juste d'avant d'utiliser la compétence pour la première fois. Si l'activation nécessite un test, en cas d'échec vous pouvez retenter votre chance lors des jets suivants. Les compétences acquises à la création du personnage ne nécessitent pas d'activation – les prérequis doivent cependant être respectés.

**Acrobate** (100 XP) : le personnage peut sauter 2 mètres de plus que la portée normale.

**Activation** : (prérequis) avoir une valeur minimum de 7 en Dextérité.

**Artilleur** (100 XP) : permet d'utiliser des armes de type Artillerie.

**Activation** : réussir le premier test de tir d'artillerie avec un malus -2 en Dextérité.

**Bonimenteur** (100 XP) : en réussissant un test sous caractéristique en Esprit, vous payez le prix des objets de tous types avec une réduction de 10% (arrondi à l'inférieur).

**Activation** : réussir un test sous caractéristique en Esprit avant le premier achat.

**Botte secrète – assassin** (300 XP) : vous pouvez choisir de retirer 3 à la Dextérité du personnage lors d'un jet de Parade. En cas de réussite, le personnage peut contourner son adversaire pour se placer derrière lui lors de son prochain jet d'Attaque, auquel cas l'adversaire ne peut pas lancer de dé pour parer. Déplacez la figurine.

**Activation** : réussir un test d'opposition en Dextérité contre le premier adversaire.

**Botte secrète – brute** (100 XP) : le personnage peut effectuer ses Attaques en utilisant sa Force au lieu de sa Dextérité.

**Activation** : avoir tué au moins deux adversaires lors de la partie précédente

**Botte secrète – double frappe** (300 XP) : le personnage peut frapper avec deux armes en même temps lors d'une Attaque, il lance un dé et additionne les valeurs de dégâts des armes. Les tokens des deux armes doivent être posés sur des cases hors besace. Cette compétence ne fonctionne pas avec une arme à deux mains ou une arme d'allonge.

**Activation** : (prérequis) avoir une valeur minimum de 7 en Force.

**Botte secrète – double lame** (300 XP) : le personnage peut attaquer avec deux armes en même temps lors d'une Attaque, il lance deux dés et additionne les bonus de combat des armes. Pour le calcul des dégâts, choisissez la valeur de dégâts d'une seule des deux armes. Les tokens des deux armes doivent être posés sur des cases hors besace. Cette compétence ne fonctionne pas avec une arme à deux mains ou une arme d'allonge.

**Activation** : (prérequis) avoir une valeur minimum de 7 en Dextérité.

**Botte secrète – duelliste** (200 XP) : le personnage désigne un adversaire lors d'une mêlée. Ce dernier est automatiquement en combat avec lui, et lui seul, jusqu'à ce que l'un des deux subisse un jet de dégât.

**Activation** : (roleplay) le joueur doit convaincre son adversaire d'accepter un combat singulier.

**Botte secrète – réflexes** (300 XP) : réussir un jet de Parade donne droit à un jet d'Attaque gratuit immédiatement ou la possibilité de quitter le combat en se déplaçant gratuitement hors du rayon d'action de l'adversaire.

**Activation** : réussir le premier jet de parade avec un malus de -2.

**Botte secrète – tireur expert** (100 XP) : les actions de tir sont considérées comme des actions naturelles. Effectuez tout de même les tests de tir normalement.

**Activation** : réussir un tir d'une difficulté minimum de 8.

**Chasseur** (100 XP) : lorsque le personnage tue une créature, il gagne un token supplémentaire.

**Activation** : avoir tué au moins cinq créatures ou monstres depuis la création du PJ.

**Colosse** (0XP) : le personnage peut manier une arme à deux mains en la considérant du point de vue des règles comme une arme améliorée.

**Activation** : (prérequis) être de Grande Taille ou avoir une valeur minimum de 8 en Force. Cette compétence ne peut s'acquérir qu'à la création du PJ. Ajoutez 5 à sa Valeur.

**Dissimulation** (300 XP) : lorsque que le personnage est hors de toute ligne de vue, il peut se dissimuler. Se dissimuler coûte un point d'action et immunise aux tirs et aux effets magiques ciblés – si un sort affecte la zone dans laquelle il se trouve, il est affecté malgré tout. Le personnage reste dissimulé tant qu'il n'effectue aucun tir, ne combat pas et ne lance pas de sort.

**Activation** : réussir un test sous caractéristique en Dextérité ou en Esprit avec un malus de -2.

**Dissimulation** (300 XP) : lorsque que le personnage est hors de toute ligne de vue, il peut se dissimuler. Se dissimuler coûte un point d'action et immunise aux tirs et aux effets magiques ciblés – si un sort affecte la zone dans laquelle il se trouve, il est affecté malgré tout. Le personnage reste dissimulé tant qu'il n'effectue aucun tir, ne combat pas et ne lance pas de sort.

**Activation** : réussir un test sous caractéristique en Dextérité ou en Esprit avec un malus de -2.

**Effrayant** (0 XP) : le personnage cause la peur aux autres PJ, qui doivent réussir un test sous caractéristique en Psychisme lors qu'ils se trouvent dans son rayon d'action. Echouer à ce test fait perdre des points d'équilibre.

**Activation** : cette compétence ne peut s'acquérir qu'à la création du PJ. Ajoutez 5 à sa Valeur.

**Limier** (200 XP) : le personnage peut effectuer une action naturelle pour prendre connaissance des objets cachés dans une zone égale à son rayon d'action. Pour s'en saisir, il lui faut tout de même être au contact.

**Activation** : le joueur désigne un token posé face cachée dans le rayon d'action du PJ et parie sur sa nature (trésor ou piège). S'il tombe juste du premier coup, il pourra utiliser sa compétence pour révéler jusqu'à trois objets par action. Sinon il ne pourra en révéler qu'un par action.

**Monte-en-l'air** (100 XP) : le personnage considère tous les tests d'escalade comme ayant une difficulté fixe de 8, quelque soit la nature de la surface à escalader.

**Activation** : réussir un test d'escalade d'une difficulté minimum de 12.

**Négociateur** (100 XP) : vous pouvez embaucher des mercenaires avec une réduction de 10% sur leur Valeur (arrondi à l'inférieur).

**Activation** : (prérequis) avoir une valeur minimum de 7 en Esprit.





Découvrez également

## LE COMPANION

Le supplément gratuit et indispensable pour vos campagnes

### - L'univers.

Découvrez les six régions principales des Contrées Secrètes.

### - Bestiaire.

20 créatures et monstres avec profils complets et illustrés.

### - Capacités et Pouvoirs.

8 nouveaux Domaines de Magie.

### - Personnages prêtirés.

12 PNJ illustrés prêts à jouer.

### - Objets courants.

Plus de 80 tokens imprimables.



Poursuivez l'expérience avec

## LE CORE RULE BOOK

Un système de règles complet pour JDR tactique avec figurines

### - Nouvelles ethnies et carrières.

Plus de possibilités tactiques dans la création de vos compagnies.

### - Règles complètes.

Des règles avancées pour chaque chapitre.

### - Magie et Psychisme.

Maîtrisez la magie élémentaire !

### - Plus de choix.

20 nouvelles compétences, 12 nouveaux sorts, etc.

### - Entièrement illustré.

32 pages et 10 nouvelles illustrations couleurs.



<http://contrees.secretes.over-blog.com>

NOM				CARRIÈRE				ETHNIE				VALEUR			
Dextérité		Force		Esprit		Psychisme		Points d'action		Mouvement de base		BESACE		INTENDANCE	
○		○		○		○									
								Force + armure		Ceinture					
NIVEAU								XP total		XP dépensés					
Spécialisation(s) :															
ARMURE				COMPÉTENCES								SORTS			
Valeur Encaissement : Bouclier : + Prix				base								Points de ressources			
Encaissement (Force x3)				base											
Equilibre (Psychisme x3)															

NOM				CARRIÈRE				ETHNIE				VALEUR			
Dextérité		Force		Esprit		Psychisme		Points d'action		Mouvement de base		BESACE		INTENDANCE	
○		○		○		○									
								Force + armure		Ceinture					
NIVEAU								XP total		XP dépensés					
Spécialisation(s) :															
ARMURE				COMPÉTENCES								SORTS			
Valeur Encaissement : Bouclier : + Prix				base								Points de ressources			
Encaissement (Force x3)				base											
Equilibre (Psychisme x3)															

NOM				CARRIÈRE				ETHNIE				VALEUR			
Dextérité		Force		Esprit		Psychisme		Points d'action		Mouvement de base		BESACE		INTENDANCE	
○		○		○		○									
								Force + armure		Ceinture					
NIVEAU								XP total		XP dépensés					
Spécialisation(s) :															
ARMURE				COMPÉTENCES								SORTS			
Valeur Encaissement : Bouclier : + Prix				base								Points de ressources			
Encaissement (Force x3)				base											
Equilibre (Psychisme x3)															