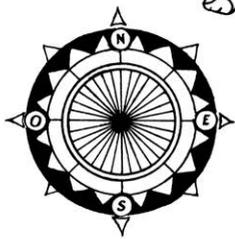
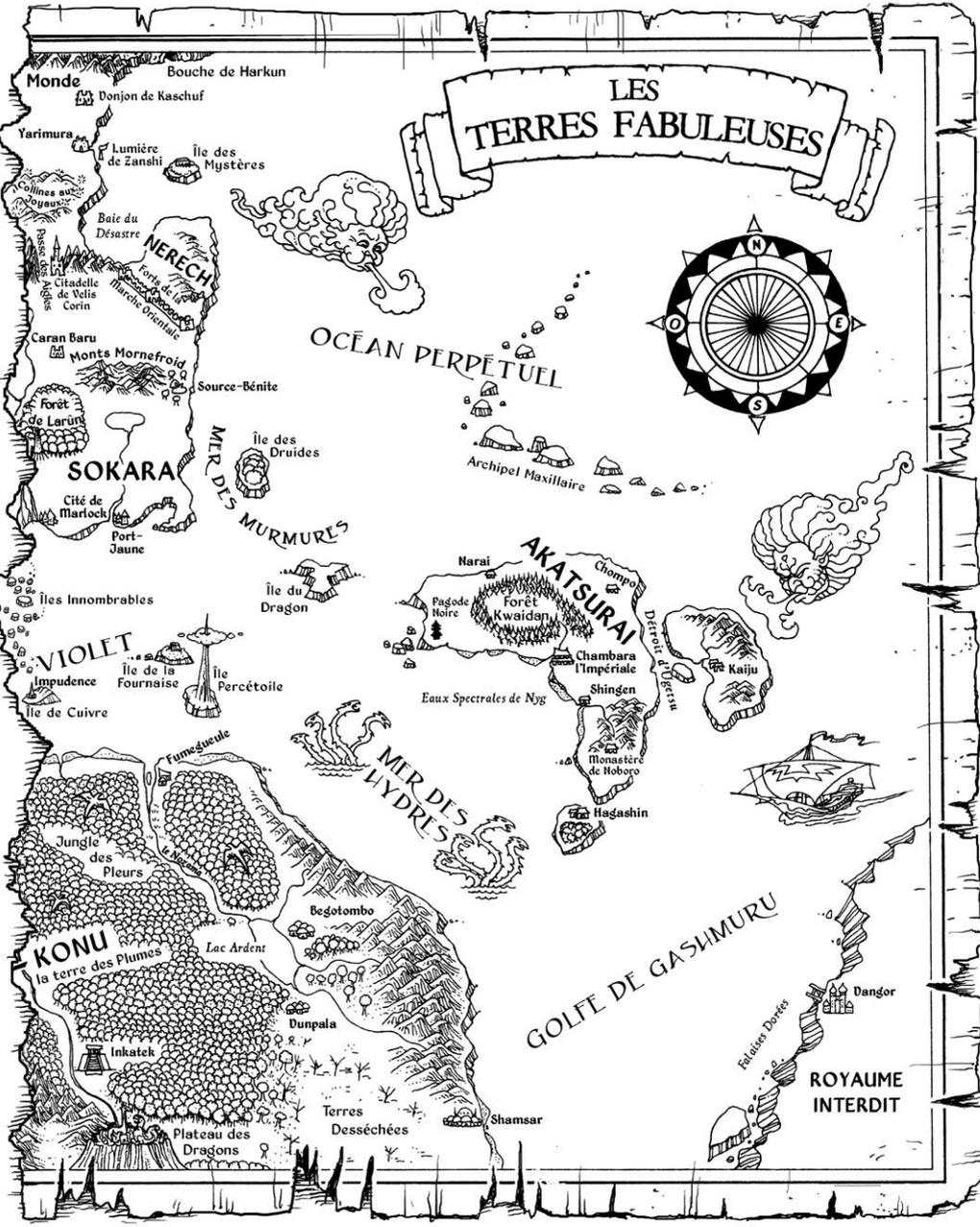


LES TERRES FABULEUSES



Océan Perpétuel



Monde
Bouche de Harkun
Donjon de Kaschuf

Yarimura
Lumière de Zanshi
île des Mystères

Baie du Désastre
NERECH
Collines aux Yeux
Citadelle de Velis Corin
Cours de la Marche Orientale

Caran Baru
Monts Mornefroid
Source-Bénite
SOKARA
Forêt de Larun
Cité de Marlock
Port-Jaune

MER DES MURMURES
île des Druides

îles Innombrables
VIOLLET
île de la Impudence
île de la Fournaise
île Percétoile
île de Cuivre

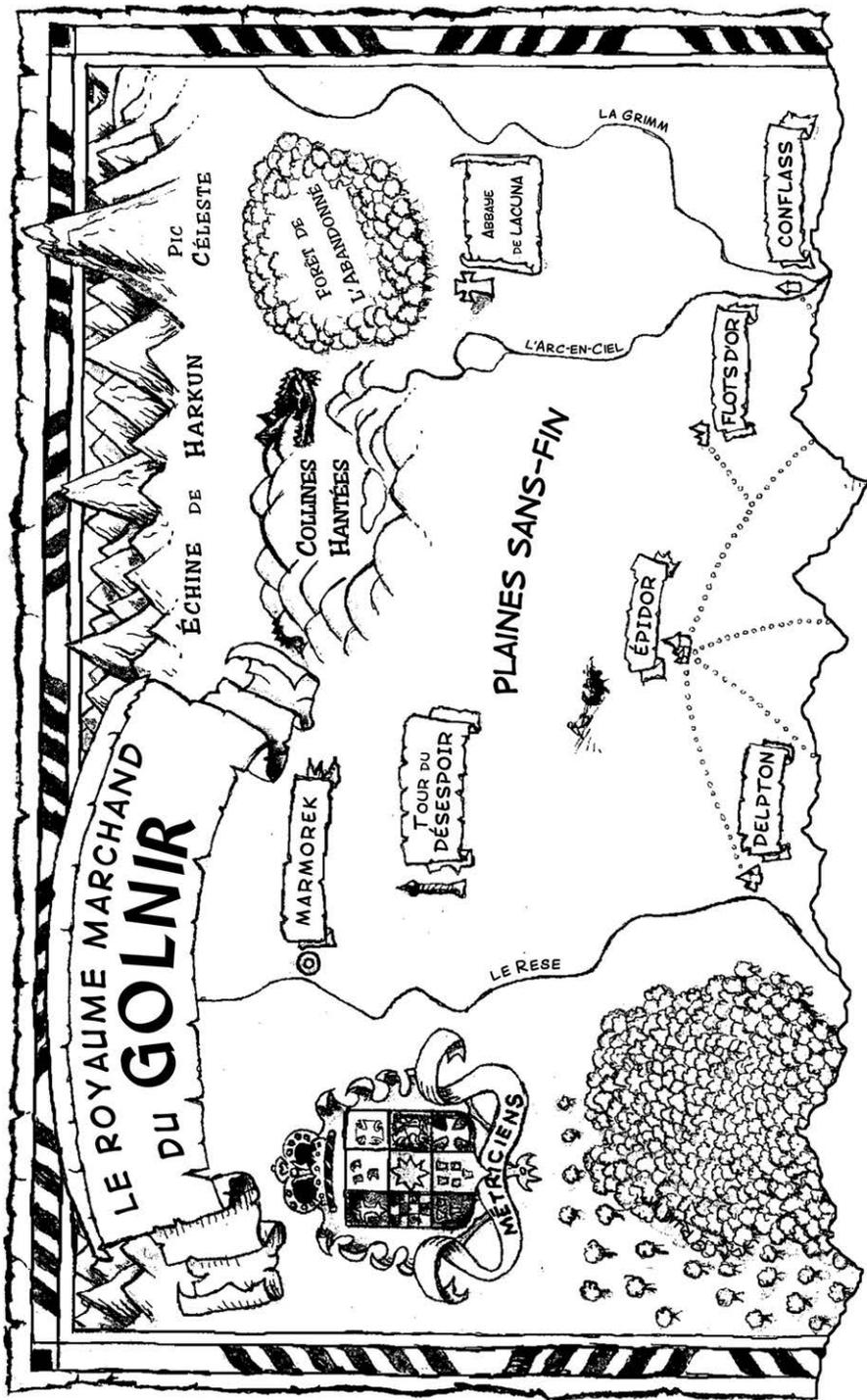
KONU
la terre des Plumes
Jungle des Pleurs
Lac Ardent
Bégotombo
Dunpala
Inkatek
Plateau des Dragons
Terres Desséchées
Shamsar

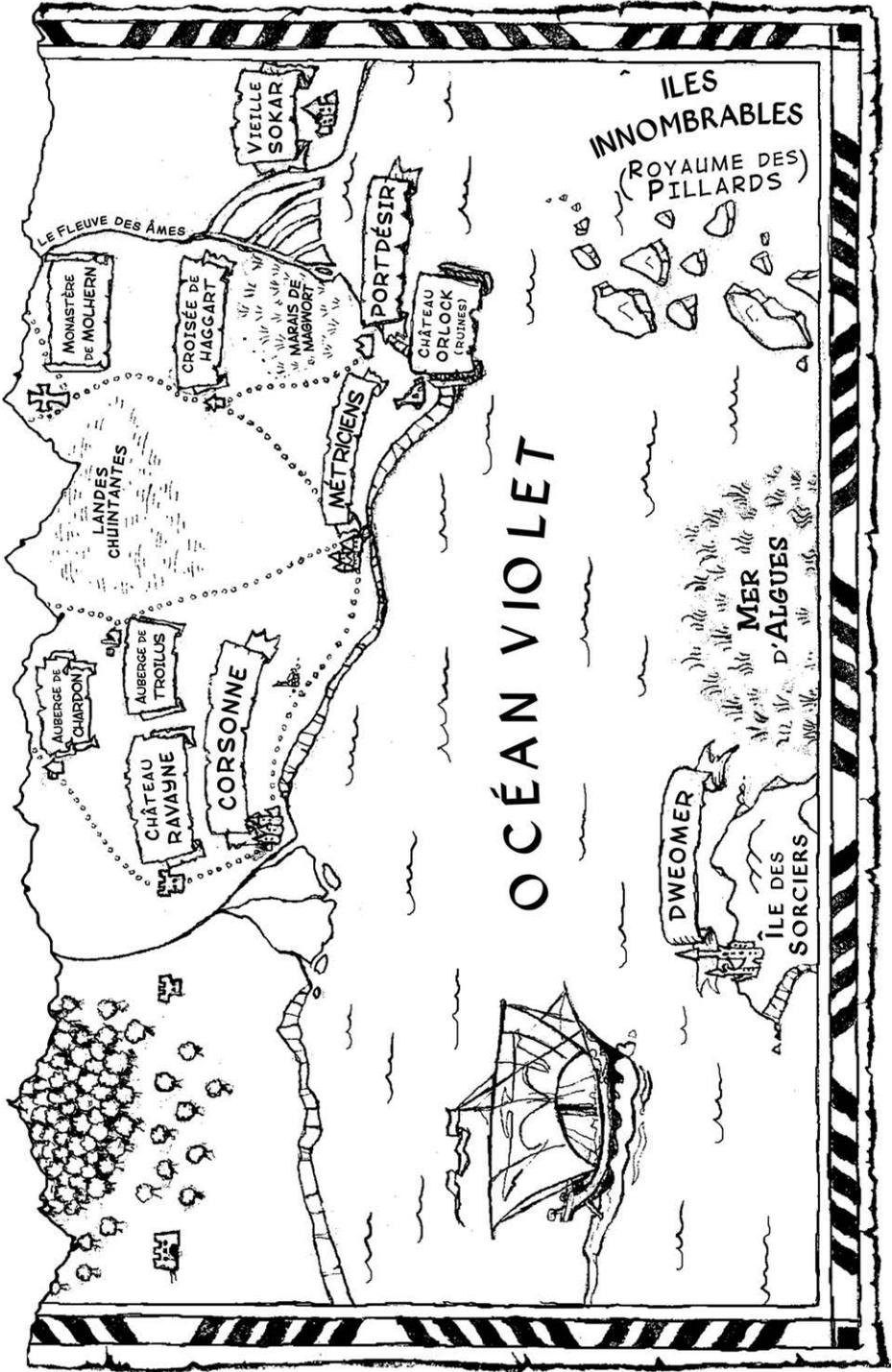
MER DES LYDRES

AKATSURAI
Narai
Chompo
Pagode Noire
Forêt Kwaïdan
Chambara l'Impériale
Shinden
Monastère de Noboro
Hagashin
Eaux Spectrales de Nys
Droit de l'Est

GOLFE DE GASHMURU

Falaises Dorées
Dangor
ROYAUME INTERDIT





Océan Violet

ILES INNOMBRABLES
(ROYAUME DES PILLARDS)

MER D'ALGUES

DWEOMER

ÎLE DES SORCIERS

LE FLEUVE DES ÂMES

MONASTÈRE DE MOLHERN

CROISÉE DE HAGGART

MANS DE MASHOUP

PORTDÉSIR

CHÂTEAU ORLOCK (PRUNES)

MÉTRICIENS

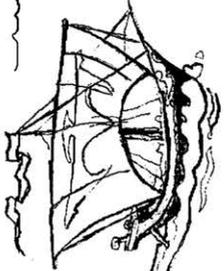
LANDES CHUINANTANTES

AUBERGE DE CHARPOON

AUBERGE DE TROILUS

CHÂTEAU RAVAYNE

CORSONNE





Feuille d'Aventure



NOM

PROFESSION

DIVINITÉ

NIVEAU

DÉFENSE

COMPÉTENCES

Total

CHARISME	___
COMBAT	___
MAGIE	___
PIÉTÉ	___
EXPLORATION	___
ADRESSE	___

POSSESSIONS

Maximum : 12

ENDURANCE

Total maximal	___
Total actuel	___

RÉSURRECTION

BOURSE

TITRES ET HONNEURS

BÉNÉDICTIONS

Codes

- | | | | |
|-------------------------------------|---|--|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bafoué | <input type="checkbox"/> Bastion | <input type="checkbox"/> Blême | <input type="checkbox"/> Brosse |
| <input type="checkbox"/> Bagarre | <input type="checkbox"/> Belle | <input type="checkbox"/> Bobine | <input type="checkbox"/> Bulbe |
| <input type="checkbox"/> Balivernes | <input type="checkbox"/> Beltaine | <input type="checkbox"/> Bohémiennes | <input type="checkbox"/> Buste |
| <input type="checkbox"/> Balustre | <input type="checkbox"/> Bernacle | <input type="checkbox"/> Bosquet | |
| <input type="checkbox"/> Bandeau | <input type="checkbox"/> Bibliothécaire | <input type="checkbox"/> Bourdonnement | |
| <input type="checkbox"/> Banderole | <input type="checkbox"/> Bissection | <input type="checkbox"/> Braqueur | |



Manifeste de navire

NOM DU NAVIRE	
TYPE DE NAVIRE	
QUALITÉ DE L'ÉQUIPAGE	
CARGAISON MAXIMALE	
CARGAISON ACTUELLE	
LIEU D'AMARRAGE	

Règles rapides

Utiliser des Compétences (Combat, Adresse, etc.)

Lancez deux dés et additionnez le résultat au total de la Compétence concernée. Une réussite se traduit par un total supérieur au nombre symbolisant la Difficulté.

2 dés + Compétence > Difficulté ⇒ Réussite

2 dés + Compétence ≤ Difficulté ⇒ Échec

Exemple

Vous désirez calmer un aubergiste furieux. Cela requiert un jet de CHARISME de 10. Disons que votre CHARISME est à 6. Vous devrez donc faire 5 ou plus avec les deux dés pour parvenir à apaiser sa colère.

Endurance

Les augmentations et diminutions de votre score maximal d'Endurance s'appliquent aussi à votre score actuel

Défense

Votre Défense est égale à : Niveau + bonus d'armure + COMBAT (sans bonus)

Affrontements

Les affrontements impliquent une série de jets de COMBAT. La Difficulté de ces jets équivaut à la Défense de votre adversaire. La différence entre le résultat du lancer et la Difficulté, donc la Défense de l'adversaire, représente le nombre de points d'Endurance perdus par celui-ci.

Vous attaquez :

2 dés + COMBAT (vous) – Défense (adv.) = Endurance (adv.) perdue

Puis votre adversaire vous attaque :

2 dés + COMBAT (adv.) – Défense (vous) = Endurance (vous) perdue

... À répéter jusqu'à la mort de l'un ou de l'autre.

Navire et équipage

Les différents niveaux d'un équipage sont :

mauvais ► moyen ► bon ► hors pair