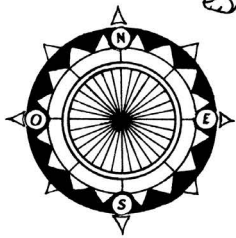
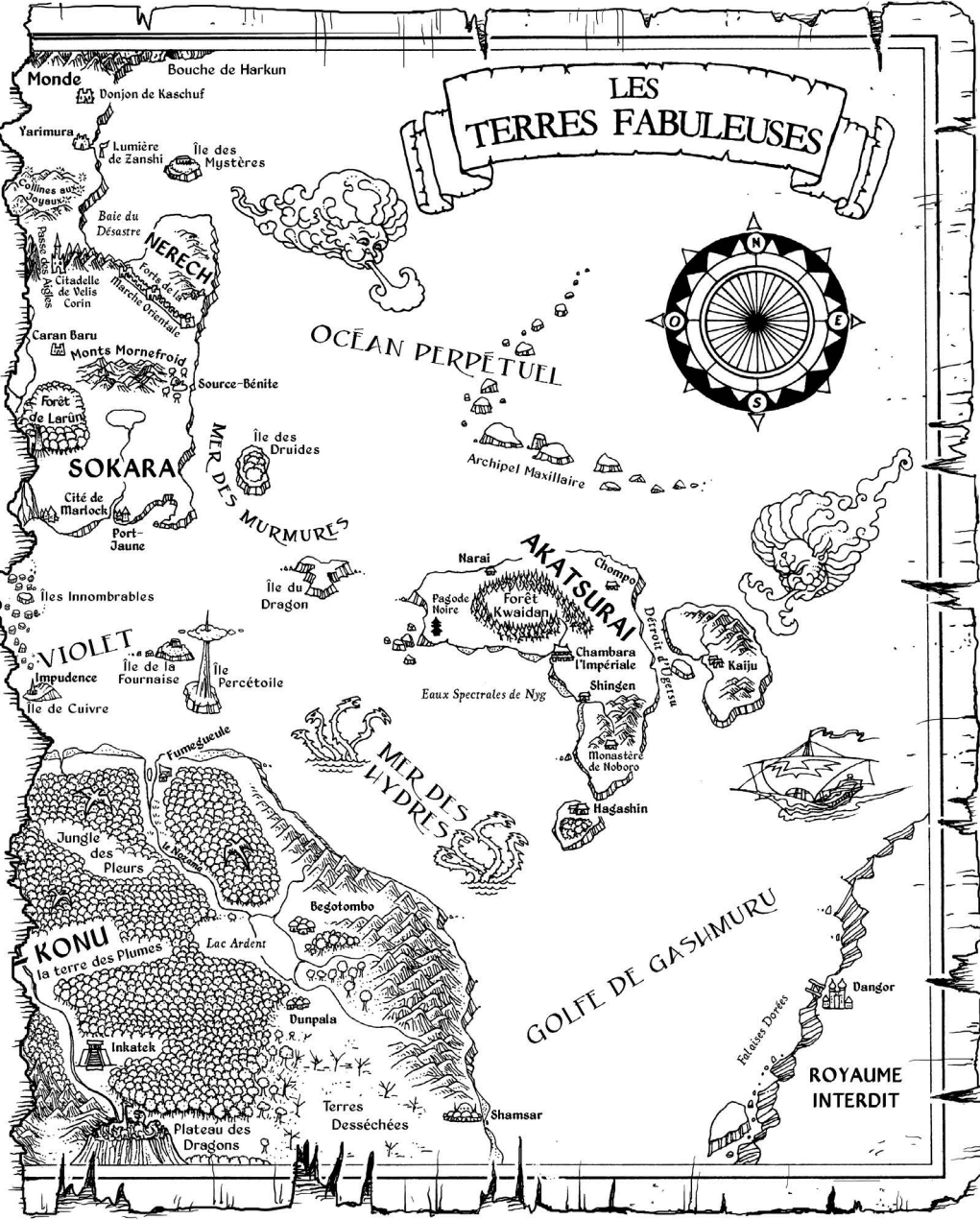


LES TERRES FABULEUSES



Océan Perpétuel



MONDE

NERECH

SOKARA

MIR DES MURMURES

AKATSURAI

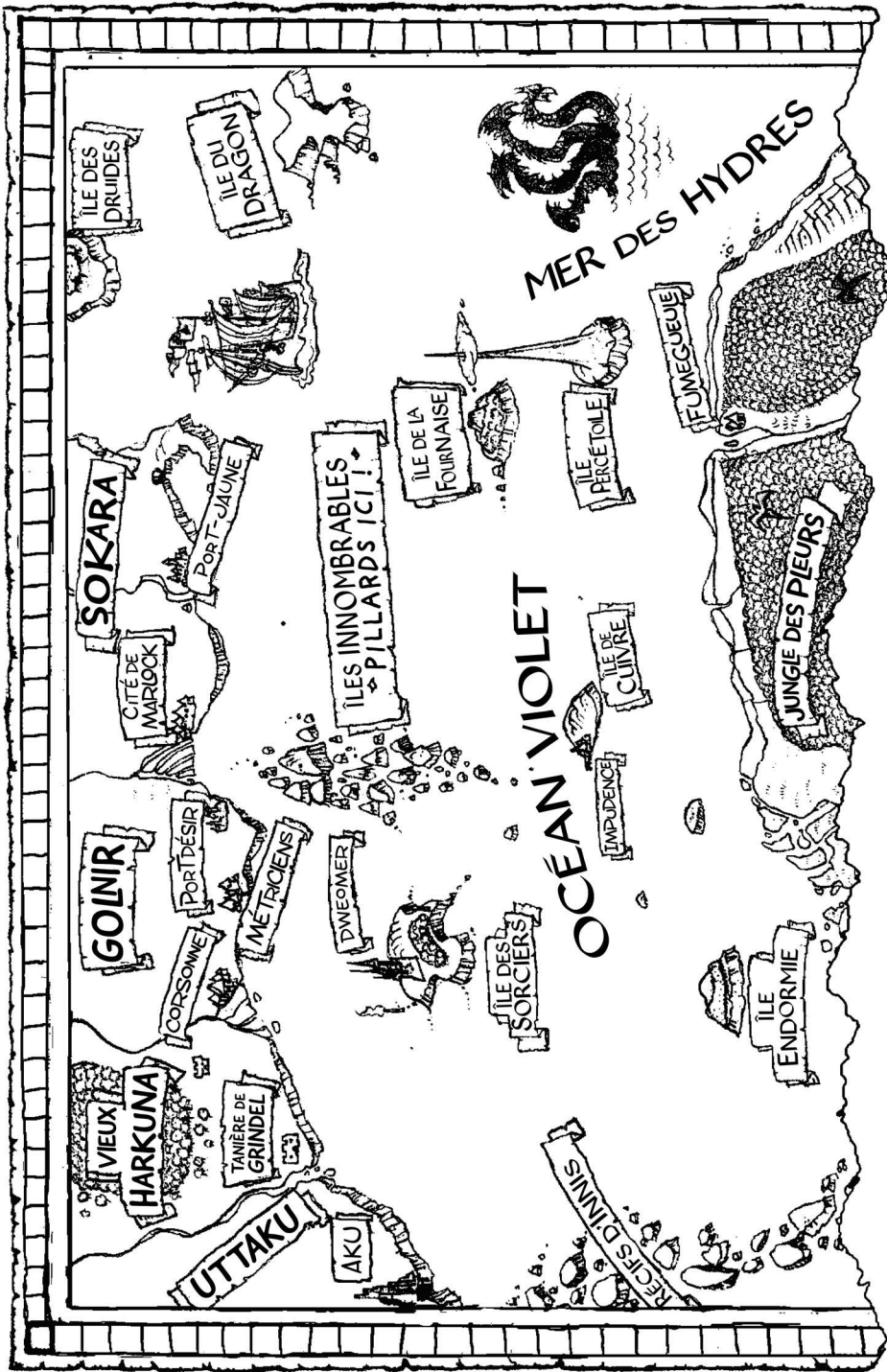
VIOLET

MIR DES LYDRES

KONU

GOLFE DE GASHMURU

ROYAUME INTERDIT



ILE DES DRUIDES

ILE DU DRAGON

MER DES HYDRES

SOKARA
PORT-JAUNE

CITÉ DE MARLOCK

ILES INNOMBRABLES
PILLARDS ICI!

ILE DE LA FOURNAISE

ILE PERCUTOLE

FUMEGUEULE

GOLNIR

PORT D'ESPIR

METROCIENS

DWEOMER

ILE DES SORCIERS

ILE DE LA CUIRRE

JUNGLE DES PLEURS

VIEUX HARKUNA

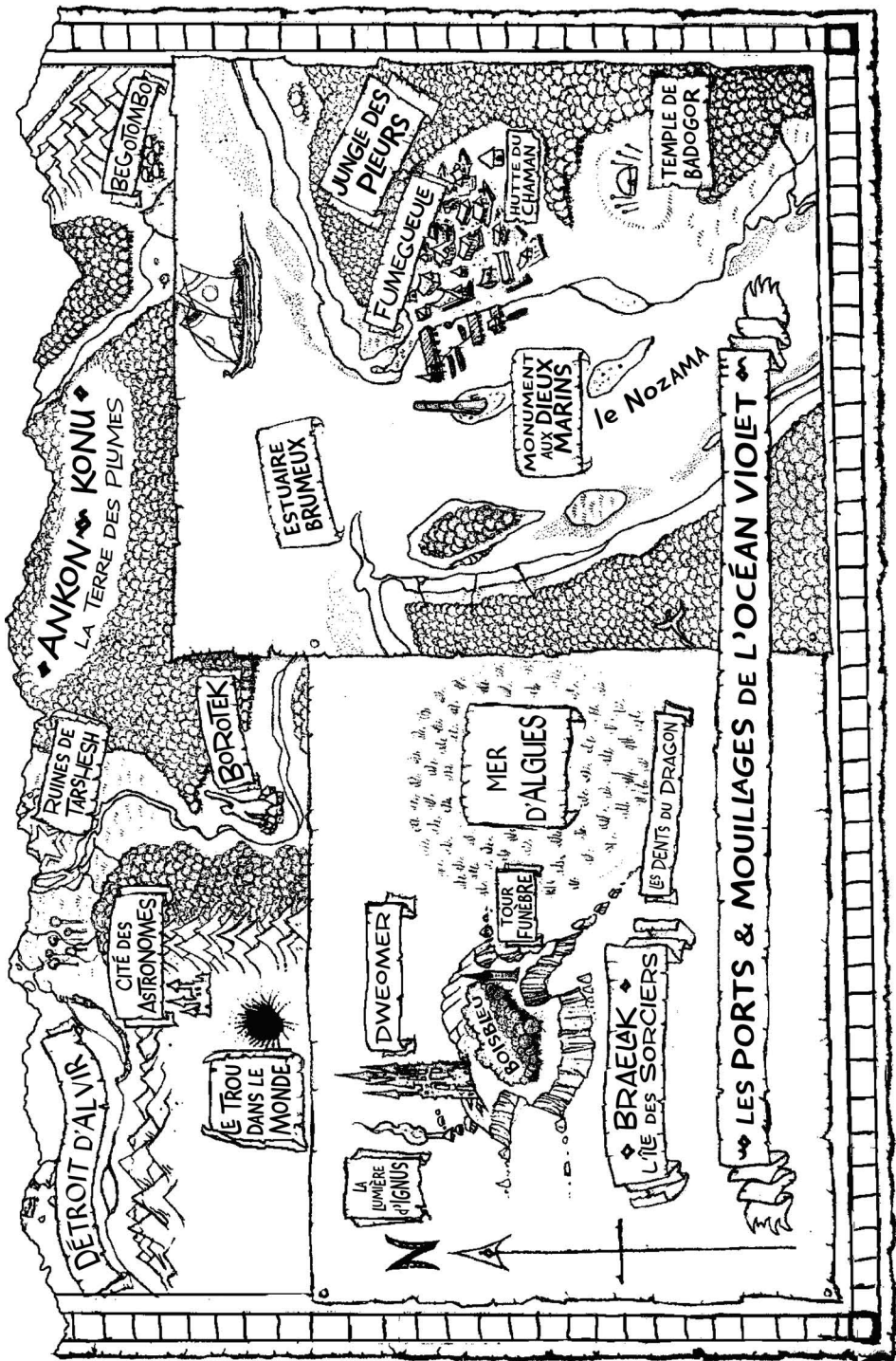
TANIÈRE DE GRINDEL

UTTAKU

AKU

RECÈS D'INNS

ILE ENDORMIE





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"/> Cailler | <input type="checkbox"/> Cérumen | <input type="checkbox"/> Civique | <input type="checkbox"/> Coutelas |
| <input type="checkbox"/> Caillette | <input type="checkbox"/> Cessation | <input type="checkbox"/> Colombe | <input type="checkbox"/> Créterinerie |
| <input type="checkbox"/> Calcium | <input type="checkbox"/> Chances | <input type="checkbox"/> Coma | <input type="checkbox"/> Creux |
| <input type="checkbox"/> Calleux | <input type="checkbox"/> Cheddar | <input type="checkbox"/> Concentration | <input type="checkbox"/> Crocus |
| <input type="checkbox"/> Calme | <input type="checkbox"/> Cheops | <input type="checkbox"/> Confortable | <input type="checkbox"/> Cruel |
| <input type="checkbox"/> Catalyseur | <input type="checkbox"/> Choix | <input type="checkbox"/> Convoitise | <input type="checkbox"/> Culte |
| <input type="checkbox"/> Cénotaphe | <input type="checkbox"/> Cithare | <input type="checkbox"/> Coracle | <input type="checkbox"/> Cyclopes |
| <input type="checkbox"/> Certain | <input type="checkbox"/> Citron | <input type="checkbox"/> Couleur | |

Règles rapides

|  Manifeste de navire | |
|---|--|
| NOM DU NAVIRE | |
| TYPE DE NAVIRE | |
| QUALITÉ DE L'ÉQUIPAGE | |
| CARGAISON MAXIMALE | |
| CARGAISON ACTUELLE | |
| LIEU D'AMARRAGE | |

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