

MER DE FLOTTEROCHE

LES ARCHES DE JARM

Krateros

Lac des Démon

Oranos

Forêt des Malheurs

Cavernes de Thanatos

ATTICALA

Oracle

le Ward

Forêt des Regrets

MER DES PILOTIS

Hoptas

Fort Vermeil

Kurani

Temple de l'Œil

CHRYSTOPRAIS

Auriculum

Baie du Tigre

Pics du Bord du Rubis

Citadelle de Rubis

HORDE DES CIEUX GAONDANTS

HORDE DES MILLE VENTS

Grandes Steppes

Lac Éternel

Cité des Ruines

Pic Céleste

Givernine

Bois aux scéléastes

Echine de Harkun colline

VIEUX HARKUNA

Marmorek

Plaines Sans-Fin

GOLNIR

Château Ravayne

Corsonne

Métriciens

Dweomer

ÎLES DES SORCIERS

Océan

Île Endormie

Ruines de Tarshesh

Borotek

Le Grand Fleuve

ANKON

Noral

Terre des Dissimulés

Chundor

Pevok

Koreovar

Carapace

La GRANDE TORTUE

Vortex d'Umbari

La Cité Végabonde

UTTAKU

Aku

Recifs d'Innis

Détroit d'Alvir

Prairies Bleues

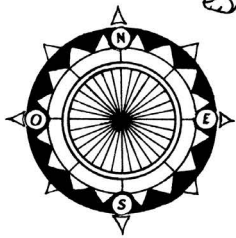
Le Trou dans le Monde

Péthumar

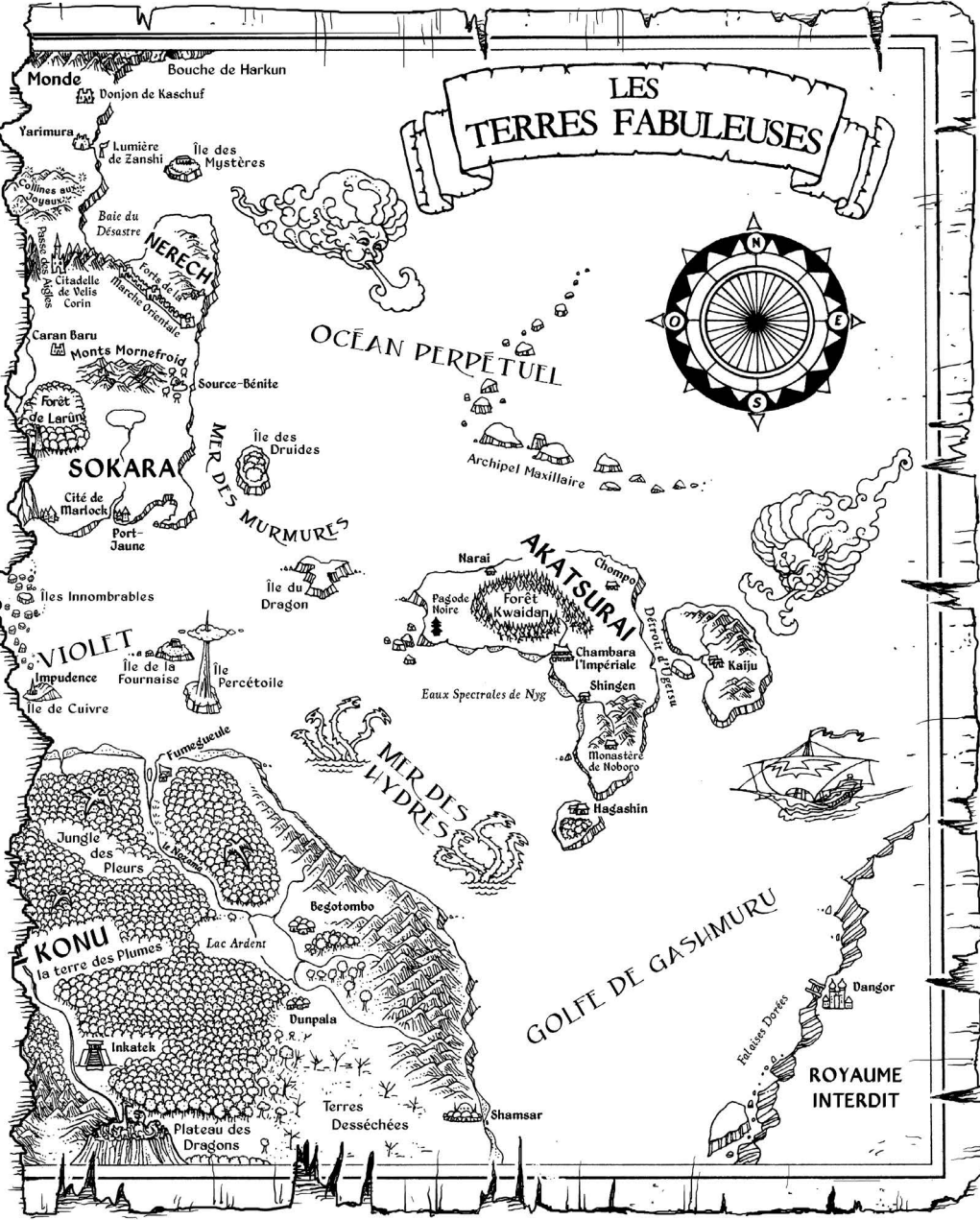
Désert d'os

Arches des Hommes Dorés

# LES TERRES FABULEUSES



Océan Perpétuel



MONDE

NERECH

SOKARA

VIOLLET

KONU

LES TERRES FABULEUSES

Océan Perpétuel

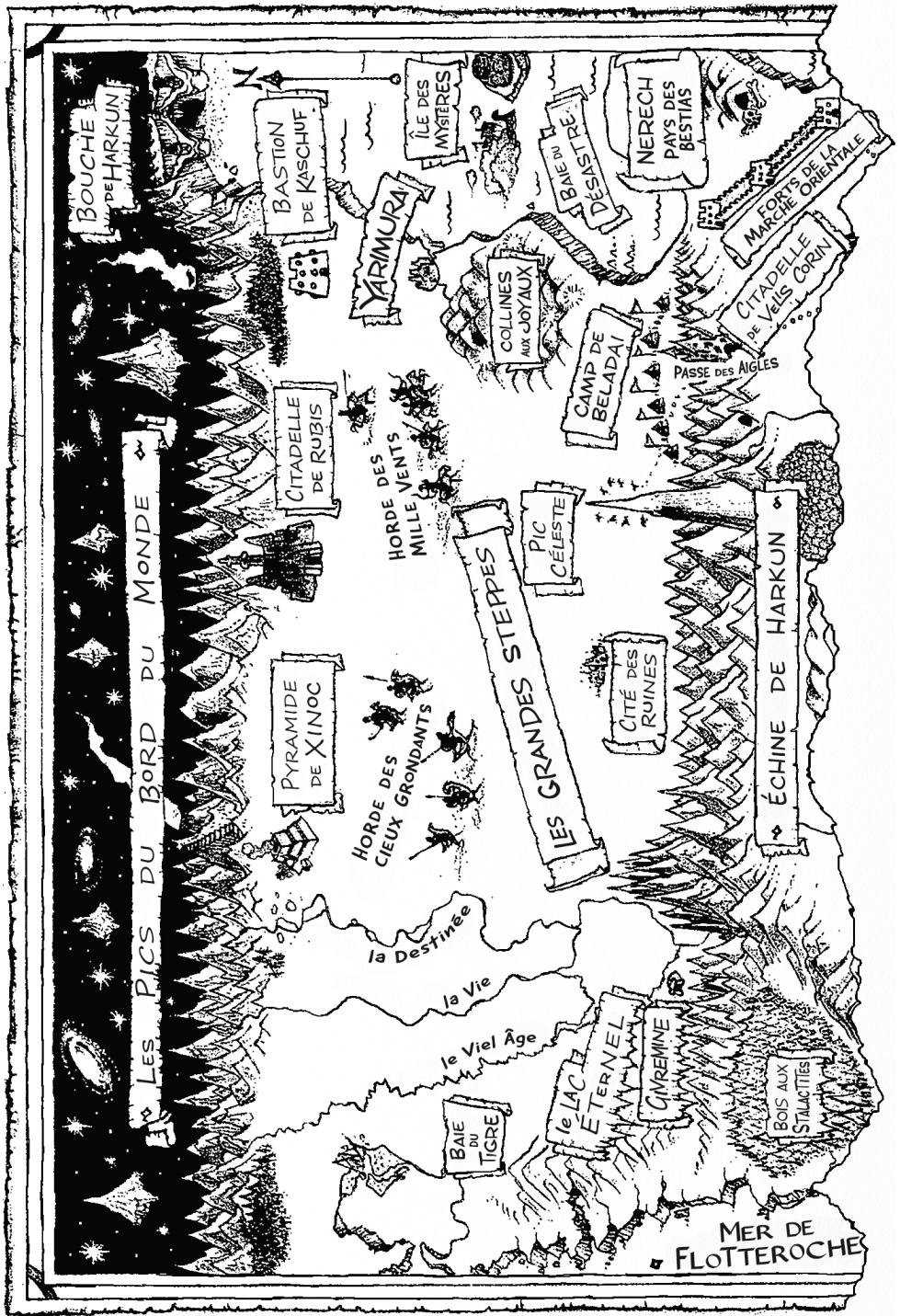
MERS DES MURMURES

AKATSURAI

MIR DES LYDRES

GOLFE DE GASHMURU

ROYAUME INTERDIT



BOUCHE DE HARKUN

LES PICS DU BORD DU MONDE

BASTION DE KASCHUF

ÎLE DES MYSTÈRES

BAIE DU DÉBASTÉ

NERECH PAYS DES BESTIAS

MARCHÉ DE LA FORÊT ORIENTALE

YARIMURA

COLLINES AUX JOYAUX

CAMP DE BELADAI

PASSE DES AIGLES

CITADELLE DE VÉLIS CORIN

CITADELLE DE RUBIS

HORDE DES MILLE VENTS

LES GRANDES STEPES

PIC CÉLESTE

PYRAMIDE DE XINOC

HORDE DES CIEUX GRONDANTS

CITÉ DES RUINES

ÉCHINE DE HARKUN

la Destinée

la Vie

le Vieil Âge

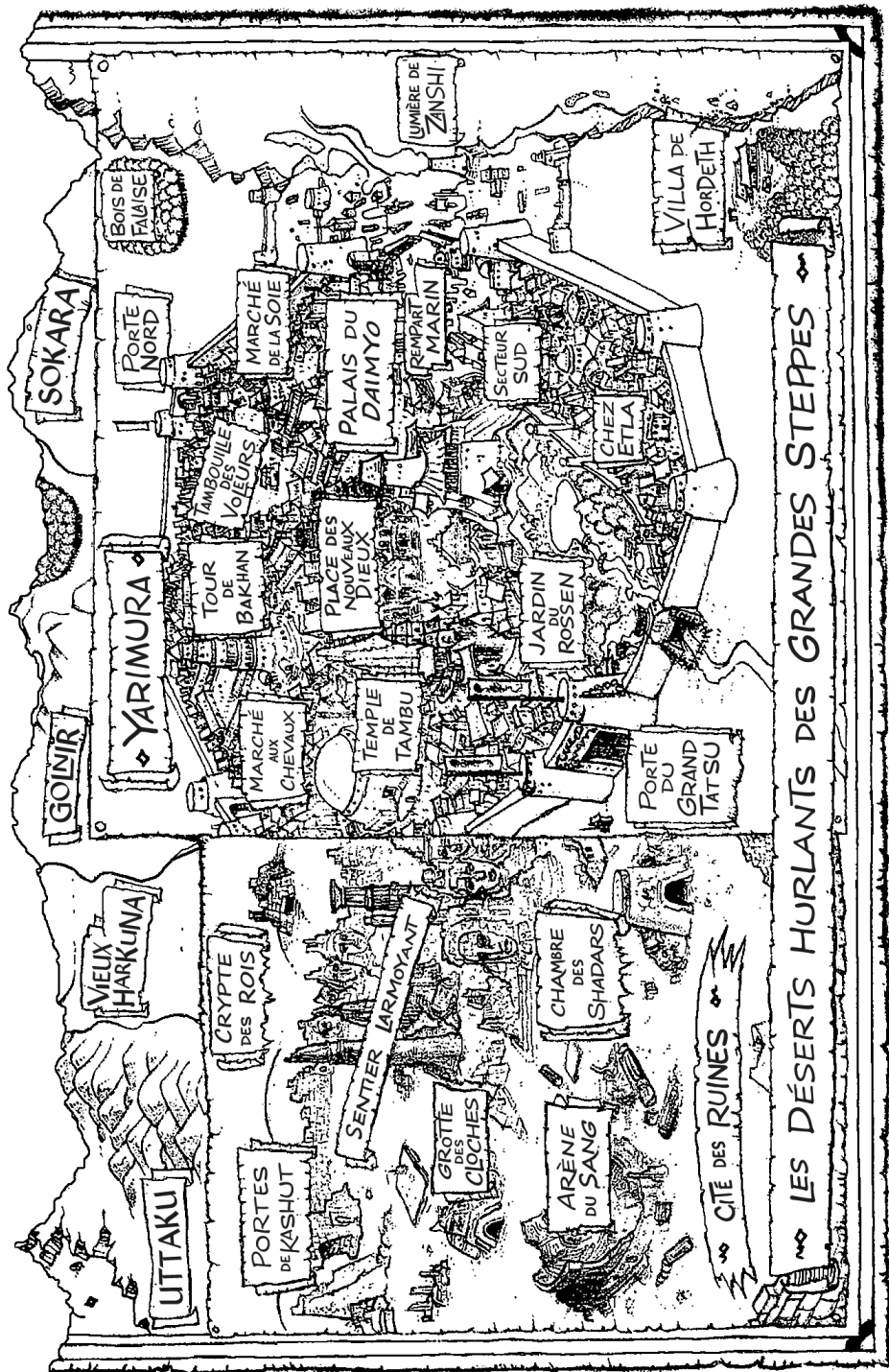
BAIE DU TIGRE

le LACTÉ ETERNEL

GIREMINE

BOIS AUX STALACTITES

MER DE FLOTTEROCHE



# 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"/> Dague       | <input type="checkbox"/> Défi           | <input type="checkbox"/> Dessin       | <input type="checkbox"/> Distribution |
| <input type="checkbox"/> Dante       | <input type="checkbox"/> Défunt         | <input type="checkbox"/> Destructible | <input type="checkbox"/> Diurne       |
| <input type="checkbox"/> Débarrasser | <input type="checkbox"/> Dégénérés      | <input type="checkbox"/> Dette        | <input type="checkbox"/> Dogue        |
| <input type="checkbox"/> Déclencheur | <input type="checkbox"/> Dégoûtant      | <input type="checkbox"/> Diamant      | <input type="checkbox"/> Double       |
| <input type="checkbox"/> Découverte  | <input type="checkbox"/> Déloyauté      | <input type="checkbox"/> Diminué      | <input type="checkbox"/> Drache       |
| <input type="checkbox"/> Décrépidité | <input type="checkbox"/> Dérive         | <input type="checkbox"/> Discretion   | <input type="checkbox"/> Dragon       |
| <input type="checkbox"/> Dédain      | <input type="checkbox"/> Désenvoûté     | <input type="checkbox"/> Disgrâce     | <input type="checkbox"/> Draperie     |
| <input type="checkbox"/> Défense     | <input type="checkbox"/> Désobstruction | <input type="checkbox"/> Dissipation  | <input type="checkbox"/> Draque       |



## Manifeste de navire

<b>NOM DU NAVIRE</b>	
<b>TYPE DE NAVIRE</b>	
<b>QUALITÉ DE L'ÉQUIPAGE</b>	
<b>CARGAISON MAXIMALE</b>	
<b>CARGAISON ACTUELLE</b>	
<b>LIEU D'AMARRAGE</b>	

# 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