

MER DE FLATTEROCHE



LES ARCHES DE JARM



Krateros

Lac des Démon



Oranos

Forêt des Malheurs

ATTICALA

Oracle

Le Word



Teleos

Forêt des Rogrots

MER DES PILOTIS



Hoptas

Fort Vermeil

Kurani

Temple de l'Œil

CHRYSTOPRAIS

Auriculum

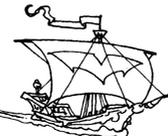


Carapace

La GRANDE TORTUE



Vortex d'Umbra



La Cité Végabonde

Pics du Bord du Bord du  
Pyramide de Xinoe  
Citadelle de Rubis

HORDE DES CIEUX GAONDANTS

HORDE DES MILLE VENTS

Grandes Steppes

Lac Éternel

Cité des Ruines

Pic Céleste

Échine de Harkun colline

VIEUX HARKUNA

Marmorek

Plaines Sans-Fin

Épidor

GOLNIR

Château Ravayne

Corsonne

Tanière de Grindel

Métriciens

Lumière d'Ignus

Dweomer

ÎLES DES SORCIERS

Océan

Île Endormie

UTTAKU

Aku

Recifs d'Innis

Détroit d'Alvir

Cité des Astronomes

Prairies Bleues

Le Trou dans le Monde

ANKON

Borotek

Le Grand Fleuve

Noral

Terre des Dissimulés

Chundor

Péthumar

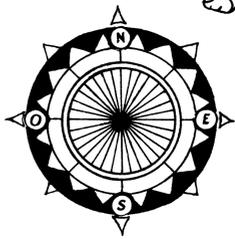
Désert d'os

Arches des Hommes Dorés

Pevetk

Koreovar

# LES TERRES FABULEUSES



Océan Perpétuel

Archipel Maxillaire

MER DES MURMURES

AKATSURAI

Narai  
Chompo  
Pagode Noire  
Forêt Kwaidan  
Chambara l'Impériale  
Shinden  
Monastère de Noboro  
Hagashin

Détroit d'Agastan

Eaux Spectrales de Nys

MIR DES LYDRES

GOLFE DE GASHMURU

ROYAUME INTERDIT

Monde

Bouche de Harkun

Donjon de Kasehuf

Yarimura

Lumière de Zanshi

Île des Mystères

Baie du Désastre

NERECH

Citadelle de Velis Corin

Caran Baru

Monts Mornefroid

Source-Bénite

Forêt de Larun

SOKARA

Cité de Marlock

Port Jaune

Île des Druides

Îles Innombrables

Île du Dragon

VIOLLET

Île de la Impudence

Île de la Fournaise

Île Percétoile

Île de Cuivre

KONU

la terre des Plumes

Inkatek

Plateau des Dragons

Jungle des Pleurs

Lac Ardent

Begotombo

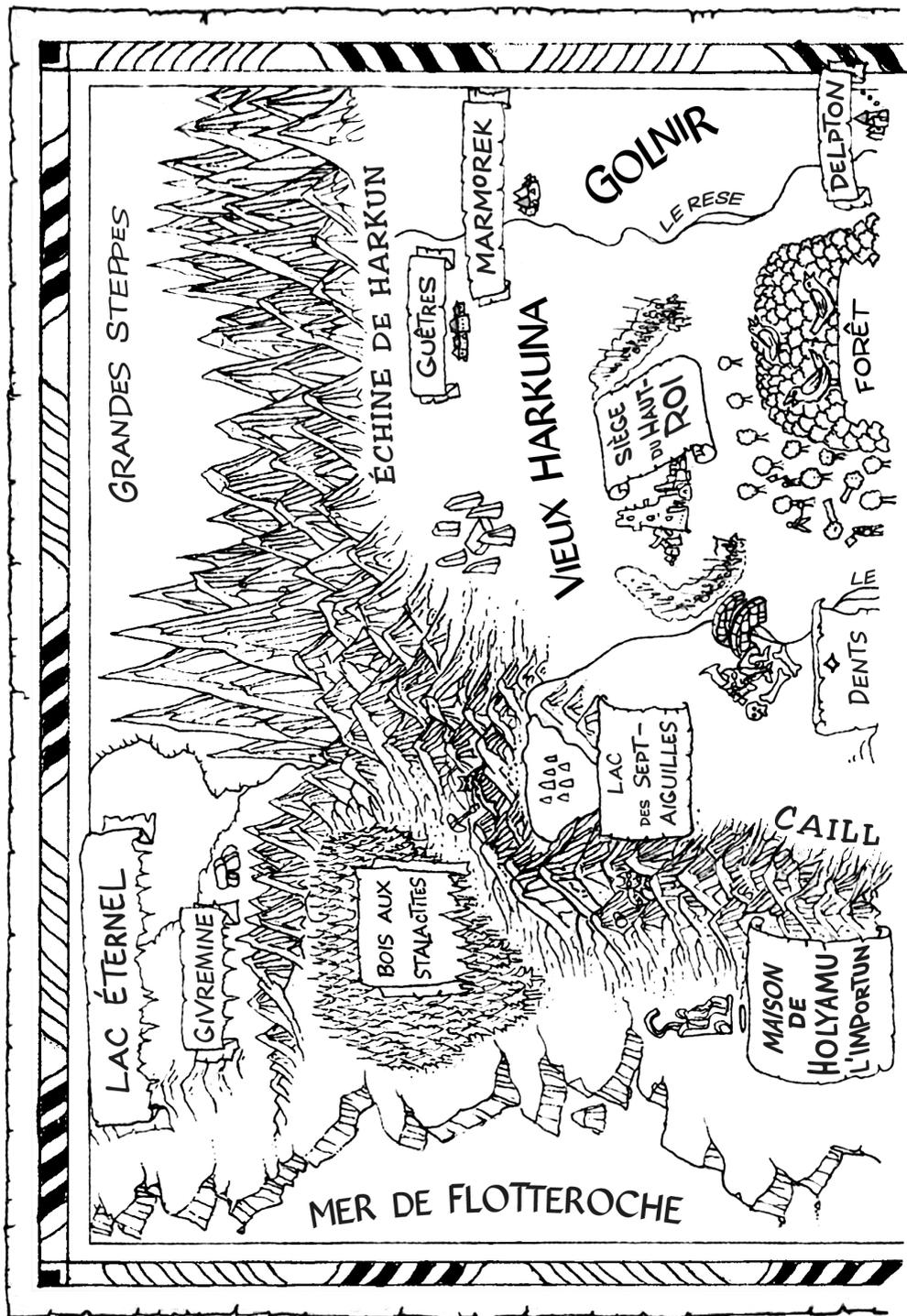
Dumpala

Terres Desséchées

Shamsar

Falaises Dorées

Dangor



GRANDES STEPPES

ÉCHINE DE HARKUN

VIEUX HARKUNA

GOLNIR

LE RESE

DELPTON

MARMOREK

GUËTRES

SIEGE DU HAUT-ROI

FORËT

DENTS

CAILL

MAISON DE HOLYAMU L'IMPORTUN

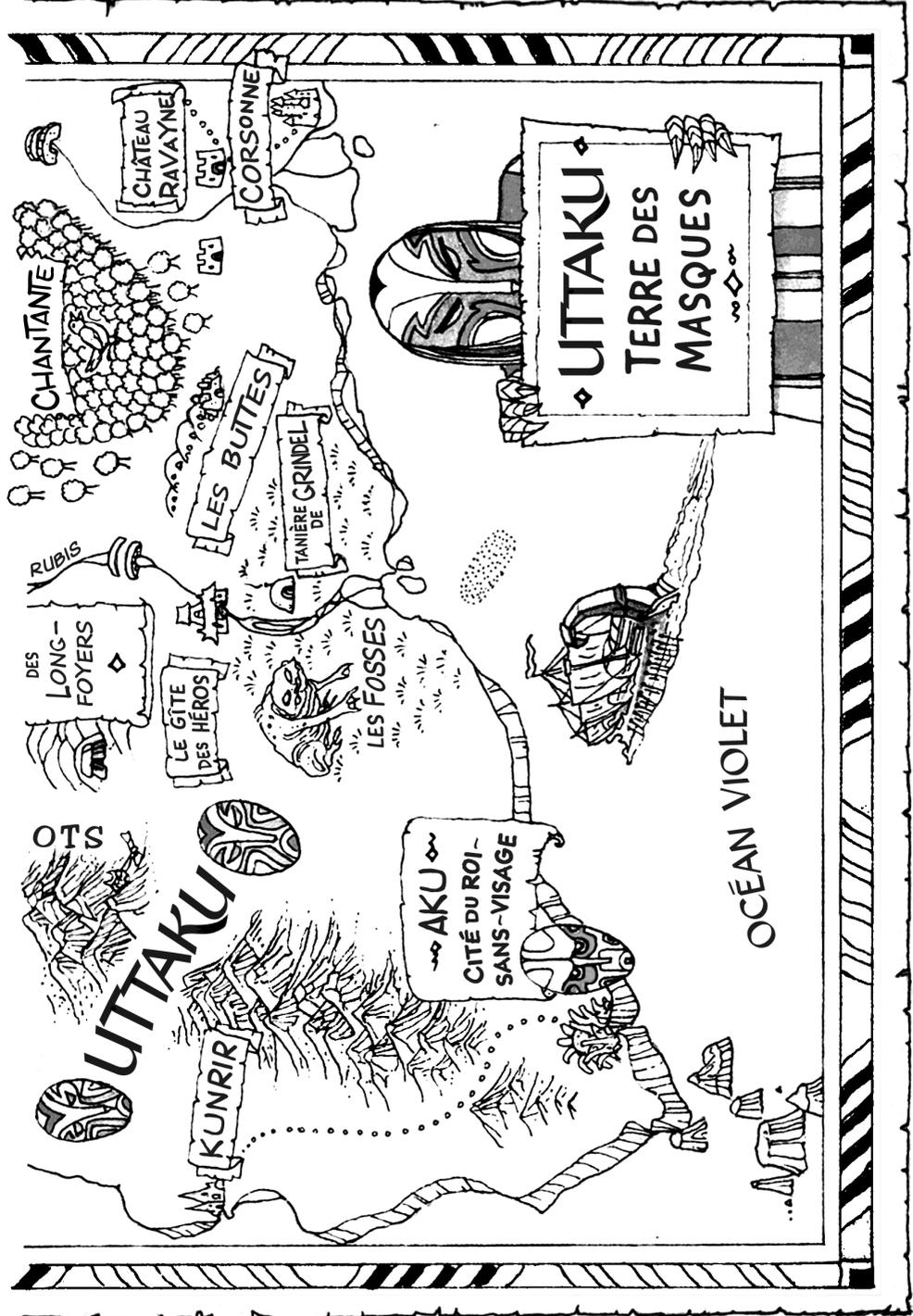
LAC DES SEPT-AIGUILLES

BOIS AUX STALAGMITES

GIVREME

LAC ÉTERNEL

MER DE FLOTTEROCHE



CHÂTEAU RAVAYNE

CORSONNE

CHANTANTE

LES BUTTES

TANIÈRE GRINDEL DE

LES FOSSES

LE GÎTE DES HÉROS

RUBIS

DES LONG-FOYERS

OTS

AKU CITÉ DU ROI SANS-VISAGE

KUNRIR

UTTAKU TERRE DES MASQUES

Océan Violet



# 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"/> Ébène          | <input type="checkbox"/> Éléphant | <input type="checkbox"/> Entropie | <input type="checkbox"/> Étrange    |
| <input type="checkbox"/> Ecclésiastique | <input type="checkbox"/> Élément  | <input type="checkbox"/> Envoi    | <input type="checkbox"/> Évacuation |
| <input type="checkbox"/> Échassier      | <input type="checkbox"/> Éléphant | <input type="checkbox"/> Éperdu   | <input type="checkbox"/> Évasion    |
| <input type="checkbox"/> Écho           | <input type="checkbox"/> Élite    | <input type="checkbox"/> Épicure  | <input type="checkbox"/> Éviction   |
| <input type="checkbox"/> Éclipse        | <input type="checkbox"/> Éloigner | <input type="checkbox"/> Épistole | <input type="checkbox"/> Exaction   |
| <input type="checkbox"/> Écoute         | <input type="checkbox"/> Éluder   | <input type="checkbox"/> Érèbe    | <input type="checkbox"/> Exécration |
| <input type="checkbox"/> Ectoplasme     | <input type="checkbox"/> Émail    | <input type="checkbox"/> Errant   | <input type="checkbox"/> Exorcisme  |
| <input type="checkbox"/> Édifice        | <input type="checkbox"/> Embrasé  | <input type="checkbox"/> Esprit   | <input type="checkbox"/> Expurger   |
| <input type="checkbox"/> Édifier        | <input type="checkbox"/> Émeraude | <input type="checkbox"/> Est      | <input type="checkbox"/> Extinction |
| <input type="checkbox"/> Éfrit          | <input type="checkbox"/> Énergie  | <input type="checkbox"/> Éternel  | <input type="checkbox"/> Extorsion  |
| <input type="checkbox"/> Élan           | <input type="checkbox"/> Énigme   | <input type="checkbox"/> Éternité | <input type="checkbox"/> Extraction |
| <input type="checkbox"/> Éléance        | <input type="checkbox"/> Enterré  | <input type="checkbox"/> Éthéré   | <input type="checkbox"/> Exultation |



## 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