

Wlcréeé !

Patrouilleur _____

Joueur _____

Peuple _____ Motivation _____ Initiation _____

Impérial, Cavalier, Norrois, Citadin, Sidhe, Chevaucheur, Longue-barbe ou Nez-de-cuir

Archéologue, Bâtisseur, Chasseur de trésor, Chroniqueur, Conquérant, Maraudeur, Mystique ou Tueur de monstre

Pèlerin 3/1/6/2, Adopté 4/3/4/1 ou Héritier 5/5/2/0 (vocation/métier/exaltation/persécution)

Vocations

Soldat Vigueur _____

Voyageur Réflexes _____

Érudit Volonté _____

Carnet de patrouille

Dés de vie Vie _____ Mana _____
ld8 par DV + soldat 2 par DV + érudit

Classe d'armure _____
10 + armure + bouclier + bonus de guerrier

Cartes _____ Vigilance _____
Exaltation Persécution 10 + voyageur + bonus d'assassin

Métiers

Alchimiste
 Fabriquer des potions entre deux séances

Archer
 Ajouter le rang aux dégâts à distance
 Portée + 5 mètres par rang

Assassin
 Attaque sournoise : ld8 dégâts supplémentaires par rang et par scène

Berzeker
 Ajouter le rang à l'attaque, CA II, 1 mana par tour
 Sanglier [] - Ours [] - Loup []

Barde
 Ajouter le rang aux jets de connaissance
 Une fois par scène donner un bonus à un allié

Druide
 Choisir une liturgie chtonienne par deux rangs

Guérisseur
 Soigner 4 x érudit x rang points de vie par jour
 Dépenser 3 mana pour ajouter rang

Guerrier
 Ajouter le rang aux dégâts en corps à corps
 Ajouter +1 à la CA par deux rangs
 Une fois par scène, donner un bonus à un allié

Magicien
 Choisir deux sorts par rang au début de l'aventure

Maître des bêtes
 Choisir un dé de vie de compagnon animal par rang

Marchand
 Ajouter le rang pour négocier et convaincre
 Une fois par scène, demander des pourparlés

Noble
 Ajouter le rang pour traiter avec les autorités
 Attirer des suivants

Patrouilleur
 Répartir le rang entre la CA et l'attaque.
 Ajouter le rang à un JS une fois par jour

Prêtre
 Choisir un mystère par rang dans son panthéon

Rôdeur
 Ajouter le rang pour les jets en extérieur
 Modifier le jet des cartes de patrouille

Voleur
 Ajouter le rang aux jets de subterfuge, de vol, de discrétion, d'athlétisme, de survie urbaine.
 Relancer un jet une fois par scène

Couleur des dés

Maitrise _____ Prouesse _____ Exaltation _____

Déni _____

Langues

Citadin + sa langue natale + une langue par rang de voyageur. Une langue écrite par rang d'érudit, y compris citadin et langue natale.

_____ ○
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Citadin, Impérial, Cavalier, Norrois, Draconique, Elfique, Venteux, Boissellier, Pierreux, Noirceux

Harnois Les lances, haches, marteaux, masses et épées peuvent être tenus à une main, avec un éventuel bouclier, ou à deux mains, pour un bonus de +2 aux dégâts

Lance
 +1 CA contre les adversaires sans bouclier ; +2 dégâts contre les grandes créatures

Épée ou épée longue
 Avec le bouclier ou un bonus de +2 aux dégâts

Dague
 -1 à la CA contre les adversaires équipés d'armes plus longue ou d'un bouclier

Hache, masse ou marteau à une main ou à deux mains
 -1 à l'attaque contre les combattants armés ; +2 dégâts contre les créatures et les animaux

Arc court
 Portée utile 50 mètres ; -1 par 5 mètres jusqu'à 150 mètres

Arc long
 Portée utile 100 mètres ; -1 par 10 mètres jusqu'à 250 mètres

Fronde
 Portée utile 30 mètres ; -1 par 5 mètres jusqu'à 100 mètres

Javeline
 Portée utile 20 mètres ; -1 par 5 mètres jusqu'à 70 mètres ; bonus de dégâts du guerrier

Armure _____
 Vêtements lourds +1, Cuirasse +2, Broigne +3, Cotel +4, Laurique +6

Bouclier
 CA +1

Dans le sac

Ressources immobilisées

Oultrée !

Manuel du patrouilleur

Prouesses

| DÉ | PROUESSE | MÉCANIQUE | NARRATIVE |
|----|----------------|---|---|
| 1 | Exceptionnelle | Imposer une condition temporaire à un adversaire (en danger, affaibli, immobilisé, à terre, contraint...) qu'il peut annuler par un jet de sauvegarde ou annuler une condition imposée à un allié (inconscient, affaibli, immobilisé, paralysé, en danger...) | Influencer fortement l'attitude des figurants présents, inventer un élément du décor qui change la situation de manière importante. |
| 2 | Majeure | Bonus de +1d8 au résultat du dé de maîtrise (dégâts ou niveau de réussite) ; saisir un adversaire plus grand que soi. | Énoncer un fait qui se vérifie (à la discrétion du meneur de jeu qui peut le modifier légèrement pour coller à l'histoire), jouer une carte d'exaltation au nom d'un allié. |
| 3 | Mineure | Changer les conditions générales (désarmer un adversaire, trouver un abri, gagner un bonus de +2 à la classe d'armure ou aux sauvegardes...) L'avantage dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à nouveau changement de condition. | Ajouter un élément pertinent au décor ou à l'histoire. |
| 4 | Marginale | Bonus de +2 à un jet ultérieur, pour soi ou un allié ; saisir un adversaire de sa taille ou plus petit. | Ajouter un élément mineur au décor ou influencer légèrement l'attitude générale. |

Grimoire Sorts, mystères et liturgies

Compagnons animaux (+1 aux jets de perception, +2 en survie)

Suivants

Porteurs (+2 aux jets de perception)

Mercenaires (2 DV par rang, CA13, arme +0)

Maîtrise

1 À 3 RÉUSSITE MINEURE : *oui mais...* l'action est réussie, mais votre personnage doit accepter un compromis mineur qui limite la portée de sa victoire.

4 À 7 RÉUSSITE NORMALE : *oui...* l'action est parfaitement réussie.

8 ET PLUS RÉUSSITE MAJEURE : *oui et...* l'action est une grande réussite et le meneur de jeu est invité à vous octroyer un avantage mineur pour la suite.

Manceuvres de combat

FRAPPER – vous frappez normalement votre adversaire. Vos dégâts sont déterminés par votre dé de maîtrise, votre arme et vos rangs de guerrier ou d'archer.

DEFENDRE – vous êtes affaibli pour le tour, mais vous ou l'un de vos alliés reçoit un bonus de +2 à la classe d'armure pour le même intervalle. Vous pouvez frapper.

SÉCURISER – vous ne pouvez pas vous déplacer ce tour, mais vous ou l'un de vos alliés reçoit un bonus de +2 à son prochain jet de sauvegarde. Vous pouvez frapper.

PRESSER – vous êtes affaibli pour ce tour, mais vous gênez, prenez en tenaille ou repoussez l'un de vos adversaires qui est en danger pour le même intervalle. Vous pouvez frapper.

CHARGER – vous chargez un adversaire. Vous êtes en danger pour le tour. Vous pouvez frapper. Vous avez un bonus de +1d8 aux dégâts.

RECULER – vous pouvez vous désengager d'un combat sans risque de prendre un mauvais coup. Vous ne pouvez pas frapper.

MARQUER – vous vous ouvrez à un adversaire en particulier. Vous êtes en danger vis-à-vis de lui uniquement, mais vous l'obligez à vous choisir pour cible de ses prochaines attaques. Vous pouvez frapper.

IMMOBILISER – vous vous précipitez en nombre sur un adversaire saisi par un de vos alliés. Celui-ci est hors de combat tant qu'il est maintenu et vous pouvez l'entraver.

Spécialistes (+4 dans un domaine particulier)

Oultrée !

En patrouille

Semaines



Basse

Haute

fuyante

Mois

| PRINTEMPS | ÉTÉ | AUTOMNE | HIVER |
|---------------------------------------|--|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Dragon | <input type="checkbox"/> Frondeur | <input type="checkbox"/> Troll | <input type="checkbox"/> Golem |
| <input type="checkbox"/> Saltimbanque | <input type="checkbox"/> Chat noir | <input type="checkbox"/> Centipède | <input type="checkbox"/> Soldat |
| <input type="checkbox"/> Centaure | <input type="checkbox"/> Faucheur | <input type="checkbox"/> Cyclope | <input type="checkbox"/> Veilleur |
| <input type="checkbox"/> Molosse ailé | <input type="checkbox"/> Reine barbare | <input type="checkbox"/> Forgeron | <input type="checkbox"/> Poisson-sommeil |
| <input type="checkbox"/> Numismate | <input type="checkbox"/> Guide | <input type="checkbox"/> Chimère | <input type="checkbox"/> Liche |

Évènement climatique

| D8 | Évènement ponctuel | Mod. |
|----|---|------|
| 1 | Pied-de-vent | 0 |
| 2 | Bourrasques | 0 |
| 3 | Brumes | +1 |
| 4 | Grêle | +1 |
| 5 | Orage | +2 |
| 6 | Brouillards épais | +2 |
| 7 | Rafales très violentes | +3 |
| 8 | Poussières corrompues (vigueur contre poison) | +4 |

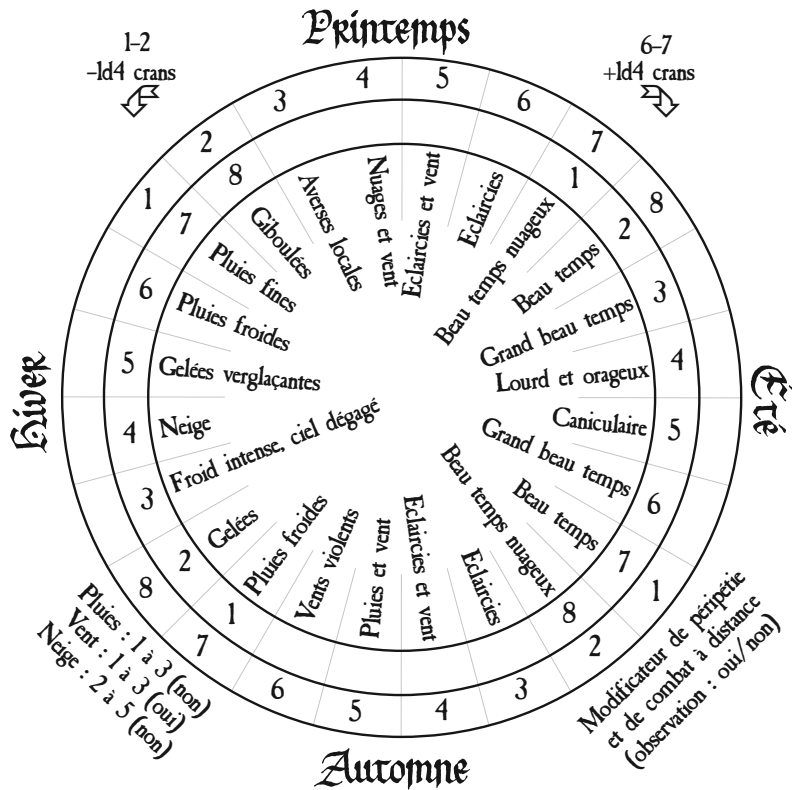
Climat

CHANGEMENTS DE CONDITION (CHAQUE MATIN)

3-5 Conditions inchangées

8 Évènement ponctuel

Changement de saison : +1d8 crans



Cartes de patrouille

2 OU MOINS - REFUGE - La pèripétie est positive et le groupe finit par en tirer 3 points de ressources.

3 À 5 - PÉRIPÉTIE - La pèripétie est relativement positive et le groupe finit par en tirer 1 point de ressources

6-9 - OBSTACLE - La pèripétie peut poser des soucis. Les personnages peuvent éventuellement perdre un point de ressource s'ils ne s'en dépêchent pas.

10-12 - DANGER - La pèripétie est une menace sérieuse pour le groupe, mais les personnages peuvent encore tenter de lui échapper.

13 OU PLUS - PÉRIL - La pèripétie explose à la figure des personnages. Ils sont peut-être surpris. Dans tous les cas, ils ne peuvent pas y échapper facilement.

Exploration

VOYAGE NORMAL : une carte par hex.

CHASSE : deux cartes au lieu d'une, mais récupération de 1d8 ressources.

OBSERVATION : deux cartes pour trouver un point haut + une carte par hex adjacents.

EXPLORATION PRUDENTE : effectuer deux jets de pèripétie et prendre le plus intéressant. Une fois par jour en voyage normal. Sinon, divise la vitesse de déplacement par deux.

MARCHE FORCÉE : une seule carte pour 5 hex. Jet de pèripétie modifiée par le nombre d'hex. +1 ressource par patrouilleurs.

DANGERS NOCTURNES : une carte par nuit, tirée par le MJ, uniquement active s'il s'agit d'une Rencontre.

DÉPECAGE : récupération de 1d8 ressources après un combat, avec l'approbation du MJ.

FOUILLE : 1d8 sous le nombre de cartes tirées à la fin de la journée.

Trésors

1 - Un indice, une rumeur, une piste, un bonus unique pour un autre lieu de la région

2 - 1d8 (explosif) points de ressource

4 - Un rang de métier pour l'un des personnages

8 - Un rang de vocation pour l'un des personnages

10 - Une solution ou un moyen pour affronter une autre menace majeure, comme un monstre

12 - Une relique ancienne, précieuse ou puissante !

Consommation

• Une ressource par jour et par patrouilleur

• Une ressource pour les porteurs, plus une par mercenaires et spécialistes

• +1 pour les animaux de bât, +1 pour la monte

• Une ressource pour le groupe après chaque combat, plus une par combattant blessé

• Une ressource par point d'armure réparé

Prix et ressources

1 POINT DE RESSOURCES - équipement bon marché : une corde, une perche de 3 mètres, du matériel de pêche, des torches, des rations de voyage, un bâton de marche, un repas en taverne, une tournée de bières, une nuit à l'auberge...

5 POINTS DE RESSOURCES - matériel courant : des outils de crochetage, une lanterne, une tente, une carriole, une mule, une arme, une potion alchimique commune, une nuit dans un très bon hôtel, une grosse fête à l'auberge...

25 POINTS DE RESSOURCES - matériel rare : un cheval, une cuirasse, du vin elfique, une potion alchimique complexe, une longue-vue, acheter un garde corrompu...

100 POINTS DE RESSOURCES - investissements importants : un cheval de guerre, une broigne, un animal exotique, un chariot lourd...

500 POINTS DE RESSOURCES - investissements lourds : un cotel ou une laurique, une petite maison...

1000 POINTS DE RESSOURCES ET PLUS - hors de prix : un fortin, un navire, un hôtel particulier en ville...

Compteurs et états préjudiciables

| | |
|---|--|
| <p>POINTS DE VIE</p> <p>PV Max <input type="text"/></p> | <p>POINTS DE MANA</p> <p>PM Max <input type="text"/></p> |
| <p><input type="radio"/> Contraint Vous ne lancez pas le dé d'exaltation</p> <p><input type="radio"/> Affaibli Les dés ne sont pas explosifs</p> <p><input type="radio"/> En danger Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes</p> | <p>BLESSURES</p> |

Compteurs et états préjudiciables

| | |
|---|--|
| <p>POINTS DE VIE</p> <p>PV Max <input type="text"/></p> | <p>POINTS DE MANA</p> <p>PM Max <input type="text"/></p> |
| <p><input type="radio"/> Contraint Vous ne lancez pas le dé d'exaltation</p> <p><input type="radio"/> Affaibli Les dés ne sont pas explosifs</p> <p><input type="radio"/> En danger Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes</p> | <p>BLESSURES</p> |

Compteurs et états préjudiciables

| | |
|---|--|
| <p>POINTS DE VIE</p> <p>PV Max <input type="text"/></p> | <p>POINTS DE MANA</p> <p>PM Max <input type="text"/></p> |
| <p><input type="radio"/> Contraint Vous ne lancez pas le dé d'exaltation</p> <p><input type="radio"/> Affaibli Les dés ne sont pas explosifs</p> <p><input type="radio"/> En danger Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes</p> | <p>BLESSURES</p> |

Compteurs et états préjudiciables

| | |
|---|--|
| <p>POINTS DE VIE</p> <p>PV Max <input type="text"/></p> | <p>POINTS DE MANA</p> <p>PM Max <input type="text"/></p> |
| <p><input type="radio"/> Contraint Vous ne lancez pas le dé d'exaltation</p> <p><input type="radio"/> Affaibli Les dés ne sont pas explosifs</p> <p><input type="radio"/> En danger Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes</p> | <p>BLESSURES</p> |

Compteurs et états préjudiciables

| | |
|---|--|
| <p>POINTS DE VIE</p> <p>PV Max <input type="text"/></p> | <p>POINTS DE MANA</p> <p>PM Max <input type="text"/></p> |
| <p><input type="radio"/> Contraint Vous ne lancez pas le dé d'exaltation</p> <p><input type="radio"/> Affaibli Les dés ne sont pas explosifs</p> <p><input type="radio"/> En danger Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes</p> | <p>BLESSURES</p> |

Compteurs et états préjudiciables

| | |
|---|--|
| <p>POINTS DE VIE</p> <p>PV Max <input type="text"/></p> | <p>POINTS DE MANA</p> <p>PM Max <input type="text"/></p> |
| <p><input type="radio"/> Contraint Vous ne lancez pas le dé d'exaltation</p> <p><input type="radio"/> Affaibli Les dés ne sont pas explosifs</p> <p><input type="radio"/> En danger Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes</p> | <p>BLESSURES</p> |

Oultrée !

Fiche d'aventure

Remplissez cette fiche en fonction de l'objectif choisi par les patrouilleurs.

Date et lieu _____

L'objectif

Les patrouilleurs présents

CA

Vigilance

Qu'est-ce qui peut aller mal ?

Qu'est-ce qui peut faire reculer ou changer d'avis les patrouilleurs ?

Qui peut vouloir leur mettre des bâtons dans les roues et pourquoi ?

Est-ce qu'il y a un élément du monde que vous voulez leur faire découvrir ?

Est-ce qu'il y a quelque chose en particulier qui vous ferait plaisir de jouer ou faire jouer aujourd'hui ?

Oultrée !

Fiche de ruine

Remplissez cette fiche pour créer une ruine sur le pouce.

Nom de la ruine _____

Hexagone _____

Date d'exploration _____

| | | |
|------------------------|-----|---|
| Le type de ruine _____ | Id8 | CONDITIONS INITIALES |
| | 1 | Bricolages improvisés, constructions branlantes |
| | 2-5 | Constructions solides mais rudimentaires |
| | 6-7 | Constructions solides et durables |
| | 8 | Architecture visionnaire, planification extrême |

| Id4+Id8 | 1 | 2 | 3 | 4 | Id8 | BÂTISSEURS | RAISONS |
|---------|------------------|------------------|---------------------------|-----------------|-----|-------------|---------------------------|
| 1 | Domaine agricole | Carrefour | Habitat troglodyte | Académie | 1 | Autres fées | Culte religieux |
| 2 | Village | Cercle druidique | Mégalithes | Cité naine | 2 | Citadins | Dépenses somptuaires |
| 3 | Bourgade | Monastère | Mine | Laboratoire | 3 | Dragon | Hasard démographique |
| 4 | Ville | Pont fortifié | Murailles | Observatoire | 4 | Impériaux | Inconnus |
| 5 | Cité | Sanctuaire | Nécropole | Sépulcre | 5 | Inconnus | Lieu de passage, col, gué |
| 6 | Camp abandonné | Temple | Palais d'été | Terre cavalier | 6 | Nains | Puissance militaire |
| 7 | Cité féerique | Tour | Pierre volante abandonnée | Tours sidhes | 7 | Norrois | Purement utilitaires |
| 8 | Forteresse | Tunnel | Puits | Tumulus elfique | 8 | Sidhes | Relais commercial |

L'histoire des ruines

PÉRIODE 1

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

| Id8 | ORIGINE DE LA CÉLÉBRITÉ | RAISON DE L'ABANDON | OCCUPATIONS ULTÉRIEURES | TRANSFORMATIONS |
|-----|-------------------------|---------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 1 | Catastrophe mystique | Changement social | Des animaux sauvages | Changement de style |
| 2 | Coup de folie | Corruption massive | Des fugitifs ou hors-la-loi | Dégradations majeures |
| 3 | Grande bataille | Désastre naturel | Des morts-vivants | Dégradations mineures |
| 4 | Histoire d'amour | Famine/ Épidémie | Personne | Enfouissement |
| 5 | Légende très ancienne | Guerre | Un clan féerique | Modernisations |
| 6 | Rencontre au sommet | Inconnue | Un dragon | Nouvelles constructions |
| 7 | Révélation divine | Magie | Un monstre | Piégeage |
| 8 | Satrapie impériale | Monstre | Une communauté naissante | Rénovation à l'identique |

Cartes d'exploration

POINTS DE TRÉSORS MAXIMUM _____
POINTS DE TRÉSORS DÉCOUVERTS _____