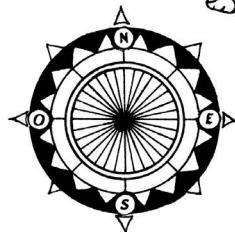


# LES TERRES FABULEUSES



Océan Perpétuel

Monde  
Bouche de Harkun  
Donjon de Kaschuf

Yarimura  
Lumière de Zanshi  
Île des Mystères

Collines aux Toyaux  
Citadelle de Velis Corin  
Monts Mornefroid  
Forêt de la Mort

Caran Baru  
Source-Bénite  
Forêt de Larün

SOKARA

Cité de Marlock  
Port-Jaune

MER DES MURMURES  
Île des Druides

îles Innombrables

VIOLET  
Impudence  
île de la Fournaise  
île Percétoile  
île de Cuivre

île du Dragon

KONU

la terre des Plumes

Inkatek

Plateau des Dragons

Begotombo

Dunpala

Terres Déséchées

Shamsar

MER DES LYDRES

Narai  
Pagode Noire  
Forêt Kwaïdan  
Chambara de l'Impérial  
Shingen  
Monastère de Noboro  
Hagashin

Eaux Spectrales de Nyg

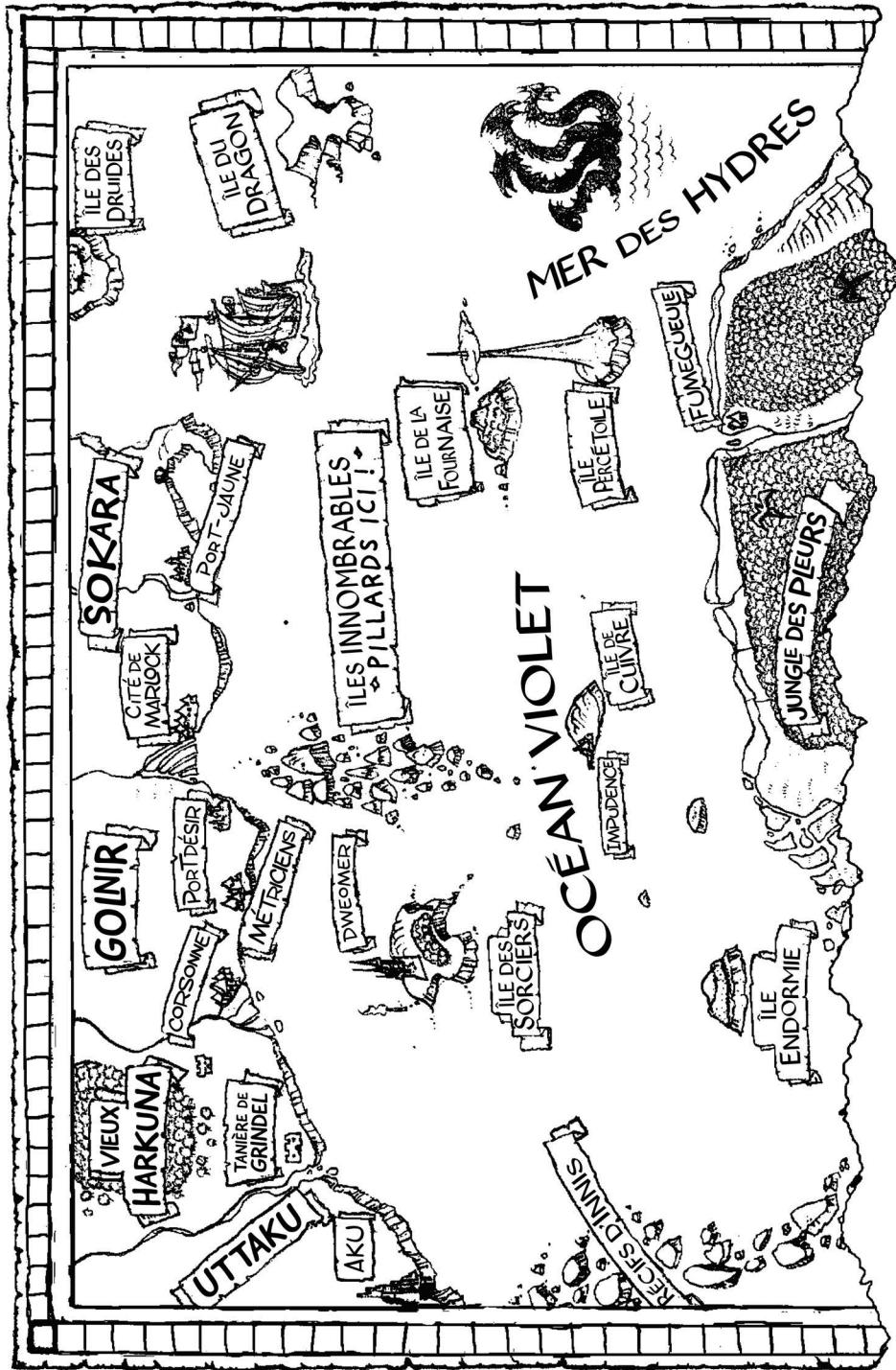
GOLFE DE GASHMURU

Dangor

Falaises Dorées

ROYAUME INTERDIT

Jungle des Pleurs  
Fuméeueule  
Lac Ardent



• ANKON KONU ♦  
LA TERRE DES PIUMES

DETROIT D'ALVIR  
CITE DES ASTRONOMES  
RUINES DE TARSHESH  
BOROTEK  
LE TROU DANS LE MONDE

BEGOTOMBOY  
JUNGLE DES PLEURS  
FUNEGRUE  
HUTTE DU CHAMAN  
MONUMENT AUX DIEUX MARINS  
le Nozama  
ESTUAIRE BRUMEUX

DWEOMER  
MER D'ALGUES  
TOUR FUNEBRE  
BOULEVARD  
LA LUMIERE d'IGNIS  
BRAEUK ♦  
L'ILE DES SORCIERS  
LES DENTS DU DRAGON

♦ LES PORTS & MOUILLAGES DE L'OCEAN VIOLET ♦



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"/> Crétinerie |
| <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

<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>	

## **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

