







MURIEL 2008  
14/2008 W



## CARACTERISTIQUES

<b>Force</b>	1d20 permet de casser quelque chose, de tenir quelqu'un
<b>Dextérité</b>	1d20 permet faire des choses précises de ses mains, et de se libérer d'une emprise
<b>Constitution</b>	mesure la résistance et la santé
<b>Sagesse</b>	mesure l'intuition et la volonté
<b>Intelligence</b>	mesure le raisonnement et d'apprentissage
<b>Charisme</b>	mesure la capacité à influencer sur les autres

## CARACTERISTIQUES DE COMBAT

<b>Attaque</b>	1d20 pour attaquer
<b>Défense</b>	1d20 pour esquiver une attaque (-4 si l'attaque n'est pas vue)
<b>Sauvegarde</b>	1d20 pour éviter un piège, un poison, un éboulement

## JET DE DES EN COMBAT

<b>Action</b>	1d20+Attaque ⇔ 1d20+Défense <i>L'Attaquant a l'avantage en cas d'égalité</i>
<b>Dégâts</b>	Xd6 + Force + Atouts - Protection

## JET DE DES QUELCONQUE

<b>Action</b>	1d20+Compétence Si aucune compétence ne correspond, 1d20 + Caractéristique
<b>Difficulté du jet contre les éléments</b>	Difficulté déterminée par le conteur.
<b>Difficulté du jet contre un personnage</b>	Chaque personnage jette 1d20+Bonus <i>Le personnage ayant l'initiative à l'avantage</i>

## VIE QUOTIDIENNE

<b>Boisson courante (1 verre)</b>	1 DA
<b>Repas ordinaire</b>	1 DA
<b>Repas de qualité</b>	5 DA
<b>Vêtements courants</b>	1 DA
<b>Vêtements de citadin</b>	1 DO

## MONNAIES

1 Dragon de Platine = 10 Dragon d'Or  
1 Dragon d'Or = 10 Dragon d'Argent  
1 Dragon d'Argent = 10 Dragon de Cuivre

## COMPETENCES

<b>*Acrobaties</b>	Pour sauter et faire d'autres acrobaties
<b>Bluff</b>	Pour mentir <i>Contré par psychologie</i>
<b>Concentration</b>	Pour se concentrer (ex : Pouvoir Magique)
<b>Connaissances</b>	Apporte les connaissances du domaine cité
<b>Déguisement</b>	Pour se déguiser <i>Contré par Perception</i>
<b>Diplomatie</b>	Pour convaincre sans mentir
<b>*Discrétion</b>	Pour ne pas se faire remarquer <i>Contré par Perception</i>
<b>Dressage</b>	Pour se faire obéir des animaux
<b>Equitation</b>	Pour monter sur le dos d'un animal
<b>*Escalade</b>	1 <sup>er</sup> jet raté = rien 2 <sup>ème</sup> jet raté = chute
<b>*Escamotage</b>	Pour voler discrètement <i>Contré par Perception</i>
<b>*Evasion</b>	Pour se libérer de liens et passer dans des passages étroits
<b>Fouille</b>	Pour trouver les secrets d'une pièce
<b>Intimidation</b>	Pour convaincre les gens <i>Contré par Sauvegarde</i>
<b>Métier</b>	Permet d'exercer un métier
<b>*Natation</b>	Pour nager
<b>Perception</b>	Pour percevoir un son, un bruit, un détail dans une pièce
<b>Psychologie</b>	Pour découvrir les imposteurs et les menteurs
<b>Renseignement</b>	Pour trouver facilement des infos
<b>Survie</b>	Pour survivre en milieu hostile

*Les compétences précédées d'un \* sont soumises à l'encombrement. C'est-à-dire que lorsque le personnage est trop encombré, la compétence a un malus*

## ENCOMBREMENT

Un personnage peut porter 10 + 10 × Force kg  
Au-delà un malus d'encombrement de -2  
Au-delà du double, malus de -4

## ASSOMMER

Attaque ⇔ Défense + 4

Dégâts ⇔ Sauvegarde

## LUTTE

Agripper : Attaque ⇔ Défense

Maintenir : Force ⇔ Force

Dégâts : 1d6 + Force

La personne maintenue a -4 sur tous les jets physiques sauf Force

## CAPTURE (BOLAS, FOUET, LASSO...)

Agripper : Attaque ⇔ Défense

Maintenir : Attaque initial ⇔ Force

## COUP DE GRACE

(Sur une personne sans défense)

1d20 + Attaque > 10

Si les dégâts sont suffisants pour l'armure,

1d20 + Sauvegarde > 20 pour survivre

## SAUT

Le joueur lance 1d20 + Acrobatie. Par tranche de 5 dans le résultat, le personnage saute :

**En longueur avec élan** Sa taille

**En longueur sans élan** Sa taille / 2

**Hauteur** Sa taille / 4

## COOPERATION

Tous les joueurs font le même test.

On relève le plus haut score et on lui ajoute 2 pour chaque autre résultat au dessus de 15.

## INTERVENTION DIVINE

Le joueur lance autant de dK qu'il le souhaite si un dK vaut 6, le Dieu intervient (selon le MJ)  
Le joueur perd 6 PE pour chaque dK à 6.

## NUMEROS DE PAGES

Poisons	110
Armes d'amusement Massif	129
Matériel	130
Dieux du Darshan	148
Générateur Automatique d'Inspiration Scénaristique	168
Carte du Monde	183
Bestiaire	214
Têtes à Claques	231
Personnages Notables	234

## ARMES

**Quelconques** 1d6 + For

**Amateurs** 1d6 + For 0 → 15 DO

**Professionnelles** 2d6 + For 10 → 20 DO

**Brutasses** 3d6 + For 20 → 50 DO

L'utilisation d'une arme professionnelle ou de brutasse sans l'atout donne un malus de 4 sur le jet d'Attaque

Lestage : +2 dégâts, coût x5

## ARMURES & BOUCLIERS

**Armures Amateurs** 2 0 → 15 DO

**Armures Pro** 4 200 → 400 DO

**Armures Brutasses** 6 1500 DO

**Boucliers Amateurs** 2 0 → 5 DO

**Boucliers Pro** 4 30 → 60 DO

**Boucliers Brutasses** 6 60 → 100 DO

L'utilisation d'une armure ou d'un bouclier donne un malus d'encombrement égal à la protection qu'elle apporte.

Sans atout le malus d'encombrement est attribué à tous les jets (pas seulement ceux avec une étoile)

## MAGIE

Contre un objet, réussit en temps normal ou

1d20 + Concentration > 15 en action Rapide.

Contre quelqu'un, Concentration ⇔ Sauvegarde

	Commun	Mineur	Majeur
<b>Coût</b>	1	1d6	2d6
<b>Portée</b>	20 + Niveau + Sagesse (mètres)		
<b>Durée</b>	Instantané ou 1 min ou 5 tours		
<b>Volume</b>	1m <sup>3</sup>	1m <sup>3</sup> /niv	1m <sup>3</sup> /niv
<b>Zone</b>	10m <sup>2</sup>	10m <sup>2</sup> /niv	10m <sup>2</sup> /niv
<b>Victimes</b>	1	1/niv	1/niv
<b>Dégâts</b>	1	1d6	2d6
<b>Gêne</b>	-2	-4	-8

**Récupération de l'énergie** : Niv × 1 PE/Heure

**Maintenir** : Idem lancement tout les 5 tours

**Gêne** : La cible a un malus sur tous ses d20

Si les points d'énergie d'un héros arrivent à zéro, il est mal en point

## RECETTES

Pour un pouvoir Commun ou Mineur :

Coût des ingrédients : 1d6 DA

Pour un pouvoir Majeur :

Table des ingrédients : p.156

Coût des ingrédients : 10d6 DO

**Préparation** : 1d20 + Métier (Alchimiste) > 15

Echec : Ingrédients détruits

**Utilisation** : Comme la magie, mais c'est le Chaman qui fait les tests, même si ce n'est pas lui qui utilise le produit.

## ATOUTS DE COMBAT (ATTENTION LISTE VOLONTAIREMENT INCOMPLETE)

<b>Artiste de la tripaille</b>	Agresseur doit réussir un jet de 1d20 + Sauvegarde > 10 + 1 par adversaire tué
<b>Arts Martiaux</b>	<i>Pendant un combat à main nues</i> Dégâts : 2d6 + Force
<b>Attaque défensive</b>	Bonus d'Attaque : -2 Bonus de Défense : +4
<b>Attaque dévastatrice</b>	Bonus d'Attaque : -2 Dégâts : +1d6
<b>Attaque à répétition</b>	<i>Avec une arme d'amateur</i> +1 Attaque Bonus d'Attaque : -2
<b>Attaque sournoise</b>	<i>Avec un effet de surprise</i> Dégâts : +1d6
<b>Charge furieuse</b>	<i>Après avoir couru le tour précédent</i> Dégâts : Double le nombre de d6
<b>Combat monté</b>	Le cavalier peut faire des <i>Charges Furieuses</i> <i>Après échec de défense</i> 1d20 + Equitation > Jet d'Attaque initial ↳ Permet de choisir si c'est la monture ou le personnage qui prends les dégâts
<b>Cri de Guerre</b>	<i>Après avoir poussé un cri de guerre à l'engagement du combat.</i> Bonus de défense : -2 pour les adversaires lors de leur premier jet
<b>Cri de Ralliement</b>	<i>Après avoir poussé un cri de ralliement (une fois par combat)</i> <i>Alliés :</i> Bonus d'Attaque : +2 Bonus de Sauvegarde : +2
<b>Enchaînement</b>	<i>Après avoir mis un adversaire hors combat au corps à corps ce tour ci.</i> +1 Attaque
<b>Gladiateur des Tavernes</b>	<i>Avec une arme improvisée</i> Dégâts : 2d6 + Force
<b>Lancer de gens</b>	Lanceur : 1d20 + Attaque ⇔ Lancé : 1d20 + Sauvegarde <i>La personne est toujours lancée. Si elle échoue son test :</i> Dégâts : 2d6 + Force <i>Si lancée sur quelqu'un, mêmes tests et mêmes dégâts.</i>
<b>Maître en Arts Martiaux</b>	<i>Pendant un combat à main nues</i> Dégâts : 3d6 + Force
<b>Parade de projectiles</b>	<i>Après un échec de défense à distance</i> 1d20 + Attaque > jet d'Attaque initial ↳ Le projectile est dévié. Utilisable : 2 × Nv. Parade de Projectiles par tour
<b>Piétinement</b>	<i>A l'engagement d'un adversaire à pied</i> Dégâts : +Dégâts de la monture
<b>Provocateur</b>	(Personnage) Bluff ⇔ (Provoqué) Psychologie Pendant le tour, le Provoqué à : Bonus d'Attaque : -4 Bonus de Défense : -4
<b>Science de l'Embuscade</b>	<i>Après une minute de préparation et pour alliés ayant 1d20 + Discrétion &gt; 15</i> Pendant un tour Bonus d'Attaque : +2 Dégâts : +1d6
<b>Sous la ceinture</b>	<i>Lors de l'utilisation de Krâsse pendant le combat</i> +1dK
<b>Tir de loin</b>	Pas de malus lors d'un tir sur une cible éloignée
<b>Tir rapide</b>	<i>Avec une arme de distance</i> +1 Attaque Bonus d'Attaque : -2
<b>Uppercut</b>	<i>Lors d'une tentative d'assommer</i> Pas de malus d'Attaque

## ATOUTS D'ORIGINE (ATTENTION LISTE VOLONTAIREMENT INCOMPLETE)

<b>Bon sens Souard</b>	Pas de Krâsse pendant les mensonges des PNJ. <i>Lors d'une illusion magique</i> Bonus de Sauvegarde : +4
<b>Turf Attitré</b>	<i>Si le personnage est dans la région choisie :</i> Renseignements : +4 Connaissances : +4 Diplomatie : +4 Survie : +4
<b>Troll</b>	Peur de l'eau : Sauvegarde de difficulté : 10 à 30 fonction de la quantité d'eau

## ATOUTS MAGIQUES (ATTENTION LISTE VOLONTAIREMENT INCOMPLETE)

<b>Longue durée</b>	Double la durée des effets magiques
<b>Longue portée</b>	Double la portée de la magie
<b>Pompe à Energie</b>	Peut lancer des dés Krâsses pour récupérer 6 PE pour chaque 6 obtenu
<b>Pouvoir dévastateur</b>	<i>Après avoir doublé la qté de PE dépensée</i> Dégâts : Double le nombre de d6
<b>Pouvoir Discret</b>	Concentration ⇔ Perception Le pouvoir est activé sans être vu
<b>Pouvoir Etendu</b>	Double le volume, la surface ou le nombre de cibles des pouvoirs
<b>Puissance Magique</b>	<i>Lors de l'utilisation de la magie</i> Concentration : +2
<b>Zone Etendue</b>	Rayon d'action d'un sage d'Eckmül augmenté du niveau du personnage

## ATOUTS SOCIAUX (ATTENTION LISTE VOLONTAIREMENT INCOMPLETE)

<b>Alliés</b>	Dans un endroit connu, si le joueur réussit un jet de Krâsse il trouve un PNJ du type choisi en prenant l'Atout.		
<b>Ame de chef</b>	Les alliés obéissant aux ordres ont +2 sur tous les d20.		
<b>Chevalier Blanc</b>	<i>Si votre identité est connue</i>	Diplomatie : +4	
	<i>Têtes à claques alliées dans les 10m</i>	Attaque : +2	Sauvegarde : +2
<b>Contacts</b>	1d20 + Renseignements, si échec : la personne ne sait pas. La recherche d'un autre contact dure le double du temps précédent (le premier nécessite 30min)		
<b>Croque-mitaine</b>	<i>Si votre identité est connue</i>	Intimidation : +4	
	<i>Têtes à claques 10m : 1d20 + Sav &gt; 12</i>	Echec : Attaque : -2	Sauvegarde : -2
<b>Gros bras à la pelle</b>	Une fois par aventure, peut recruter Charisme + 1/dé Krâsse têtes à claques nv.1		
<b>Identité Secrète</b>	<i>Si sous l'identité d'emprunt</i>	Intimidation : +4	
<b>Relations</b>	Lancé de Krâsses. Si il y a au moins un 6, un PNJ intervient.		
<b>Sexy</b>	Si l'interlocuteur est attiré par le personnage	Bluff : +4	Diplomatie : +4

## ATOUTS HEROÏQUES (ATTENTION LISTE VOLONTAIREMENT INCOMPLETE)

<b>Boussole Vivante</b>	<i>Pour un jet de Survie destiné à l'orientation</i>	Survie : +4
<b>Chanceux</b>	<i>Une fois par partie</i>	Le joueur peut relancer tous les des d'une Krâsse
<b>La musique adoucit</b>	<i>Après avoir joué au moins un air</i>	Diplomatie : +4 Bluff : +4
<b>Porte poisse</b>	<i>Les PNJ à moins de 3m</i>	Sauvegarde : -2
<b>Que d'un Oeil</b>	<i>Pendant le sommeil</i>	A droit aux jets de Défense, Sauvegarde et Perception
	Dans le cas de la perception, le joueur choisit si le personnage reste endormi	
<b>Yakoi ds ma poche ?</b>	<i>Dépense d'un dé de Krâsse</i>	Le personnage trouve le petit objet qui va bien...
<b>Résistant</b>	<i>Dans le cas d'une Maladie ou d'un Poison</i>	Sauvegarde : +4
<b>Sixième Sens</b>	<i>Après avoir détecté une embuscade</i>	Le personnage à droit à une action immédiate
<b>Sommeil Réparateur</b>	<i>Après 6h de Sommeil</i>	Récupère : (1d6 + Constitution) PV

## JOYEUSES MUTILATIONS & DEMEMBREMENTS FESTIFS

Sur un 6 avec 1d6 (Dégât ou Krâsses)

<b>1</b> Rien	<b>11</b> Bras Directeur
<b>2</b> Mâchoire	<b>12</b> Jambe
<b>3</b> Langue	<b>13</b> Bassin
<b>4</b> Genou	<b>14</b> Colonne vertébrale
<b>5</b> Aine	<b>15</b> Ventre
<b>6</b> Visage	<b>16</b> Cage Thoracique
<b>7</b> Yeux	<b>17</b> Egorgé
<b>8</b> Main Directrice	<b>18</b> Crâne
<b>9</b> Autre Main	<b>19</b> Artère Majeure
<b>10</b> Pied	<b>20</b> Mort

## AUTRES DEGATS

<b>Chute</b>	1d6 tous les 3m de chute -1d6 Pour une chute volontaire -1d6 pour 1d20 + Acrobatie > 15
<b>Noyade</b>	1d20 + Natation > 10 à 30 1d6 dégâts par tour en échec
<b>Feu</b>	1d6 dégâts par tour en feu 1d20 + Sauvegarde > 15 pour éteindre

## SOINS

<b>Métier</b>	1d20 + Metier (Guérisseur) > 15 à 20 (Guérisseur) Donne 1d6 PV <i>Les dK sont ajoutés aux PV</i> <i>Seulement une fois par blessure</i>
<b>Naturelle</b>	(1d6 + Constitution) PV
<b>Jour de Repos</b>	+1d6 Si assisté par un Guérisseur
<b>Naturelle</b>	Récupère sa Constitution en PV
<b>6h de Sommeil</b>	

## NIVEAUX D'XP

Tous les 100 PX, le perso gagne un niveau :

- + (5 + Constitution) PV
- + (1 + Sagesse) PE
- +1 dans Att, Def ou Sav (2 fois)

Et l'une des propositions suivantes :

- +1 degré dans (4 + Int) compétences  
*1 nouvelle compétence par niveau max.*
- Nouvel Atout
- +1 dans une caractéristique  
*Une fois tous les 5 niveaux max.*