



Règles du jeu

- 1) [Création de personnage](#)
- 2) [Tests de Compétences](#)
- 3) [Liste des Compétences](#)
- 4) [Combats](#)
 - a) [Combat à distance](#)
 - b) [Combat au contact](#)
 - c) [Fuite](#)
- 5) [Feuille d'Aventure](#)
- 6) [Table de Hasard](#)

Création de personnage

Votre personnage est défini par une caractéristique : ses Points de vie. Ils représentent sa vitalité. Lorsqu'ils atteignent 0, vous êtes mort. Vous commencez votre première aventure avec 50 points de Vie.

Votre personnage dispose d'une Compétence de départ : la Navigation. Sur votre [Feuille d'Aventure](#), inscrivez +2 en face de cette Compétence. Vous pouvez en choisir deux autres, à lesquelles vous attribuerez un autre bonus +2.

Votre n'avez aucun équipement de départ.

Tests de Compétences

Lorsque le personnage doit accomplir une action qui demande une certaine maîtrise, on va effectuer un test de Compétence. Les tests de Compétence sont présentés sous la forme suivante : faites un *test de Compétence 6*.

Cela signifie qu'il faut tirer un nombre sur la Table de Hasard. Si le nombre obtenu est égal ou supérieur au nombre indiqué dans le texte, le test est réussi.

Le nombre tiré peut être ajusté en fonction de bonus ou malus. Certains peuvent être dus aux circonstances, d'autres à votre maîtrise de la Compétence testée.

La maîtrise d'une Compétence apporte en général un bonus de +2. Ce bonus peut varier au cours des aventures. Il peut également n'être que de +1. Vous commencez votre aventure avec la maîtrise de la Navigation et de la Survie.

Maîtriser la Compétence n'est pas nécessaire pour tenter le test. On peut tenter de tuer quelqu'un avec un sabre même si l'on n'a pas été formé au maniement des armes blanches.

Exemple :

Faites un *test de Navigation 8*. Si vous avez un bateau, ajoutez 3. Si le Timonier est avec vous, ajoutez 1. Si vous souffrez du Mal de la Vague de Cobalt, retranchez 4.

Le joueur tire un chiffre sur la Table de Hasard. Comme il a la compétence Navigation avec un bonus de +2, il rajoute 2 à son résultat. Il n'a pas de bateau, mais le Timonier est avec lui, donc son bonus final est de 3. Le joueur tire 7, auquel il ajoute 3, ce qui donne un total de 10, le résultat final est égal ou supérieur à 8 et le test est donc réussi.

Une Compétence peut avoir un bonus supérieur à +2. Certains objets ou l'entraînement permettent d'augmenter ce bonus.

📖 Liste des 🏆 Compétences :

Agilité : Elle représente la capacité à se mouvoir rapidement, à réagir promptement en cas d'attaque surprise, mais aussi la dextérité manuelle. A partir d'un bonus de +4, votre Défense lors des combats augmente de 1.

Charisme : Il représente la capacité à attirer la sympathie, à éviter les conflits, et aussi à convaincre les autres de se rallier à ses propres idées. Elle permet aussi le marchandage.

Endurance : Elle représente la capacité à encaisser les coups, la résistance physique à l'effort prolongé, ainsi que la natation.

Force : Elle représente la capacité à infliger des dégâts au combat, mais aussi à soulever et porter de lourdes charges. A partir d'un bonus de +3, vous augmentez vos dégâts avec des armes de contact de 1 point.

Furtivité : Elle représente la capacité à se dérober au regard des autres, à se dissimuler, et aussi à évoluer en silence sans se faire remarquer.

Navigation : Elle représente votre capacité à manier les bateaux et à se repérer sur la mer. Elle représente également votre connaissance du milieu marin.

Psychisme : Elle représente la force mentale, ainsi que la capacité à manipuler et à résister à la magie.

Survie : Cette Compétence vous permet de vous nourrir et de trouver de l'eau en milieu hostile, ainsi qu'à vous orienter et à observer attentivement l'environnement.

Capacité d'adaptation : Tous autres tests qui pourraient être tentés.

ombats

Les combats se présentent ainsi :

Vous affrontez un redoutable Tatou Géant.

Tatou Géant

Défense: 2/6

Protection : 4

Dégâts : +2/4

Points de Vie : 25

Vous êtes trop rapide pour qu'il vous morde. Votre Défense est de 8 contre ses coups de patte.

La Défense du tatou Géant est 2/6 ; cela signifie qu'il a une Défense de 2 contre les armes de jet ou les armes à feu, et de 6 en combat au contact. Si un seul chiffre est donné, il s'agit de la Défense lors du combat au contact.

ombat à distance

Vous aurez parfois la possibilité de tirer avant d'engager le combat avec une arme de poing. Les armes de jet ou les armes à feu ne peuvent être utilisées à chaque Assaut, car elles demandent du temps pour être rechargées. Sauf indication contraire, vous ne pouvez tirer qu'une seule fois avant le combat au contact.

Pour toucher votre adversaire, vous devez tirer un nombre sur la Table de Hasard. Si ce nombre est supérieur ou égal au premier chiffre de la Défense de votre adversaire (contre les armes de jet ou armes à feu), vous avez touché et vous pouvez appliquer les dégâts.

Les armes de jet ou les armes à feu ont des dommages fixes. Par exemple, on trouvera :

Pistolet d'Argent (8), Flèches d'obsidienne (7)

Les points de Protection doivent être retirés des dommages des armes à feu ou des armes de jet.

Vous disposez d'un arc et de flèches de bronze (6). Vous décidez de tirer sur le tatou Géant avant de venir au contact. La Table de Hasard vous donne un 8, ce qui est supérieur à premier chiffre de la Défense du Tatou Géant (contre les armes de jet ou les armes à feu) ; Vous avez donc touché le Tatou géant, qui perd $6-4=2$ Points de Vie. Lorsque commence le combat au contact, il dispose d'encore 23 Points de vie.

ombat au contact

Lors du combat au contact, sauf indication contraire, le joueur frappe toujours en premier.

Vous devez tirer un nombre sur la Table de Hasard et obtenir un résultat égal ou supérieur à la Défense de votre adversaire. Ce nombre peut être modifié par des Bonus de combat. Si vous réussissez, vous touchez votre adversaire et lui infligez des dégâts. Sinon, vous avez manqué votre coup et votre adversaire peut tenter de vous toucher.

Vous tirez pour lui un nombre sur la Table de Hasard et vous le comparez à votre Défense. Si le test est réussi, vous subissez des dégâts.

Votre Défense peut être modifiée d'un bonus ou d'un malus. Certains objets ou charmes l'augmenteront, et des malédictions ou des blessures graves la feront diminuer.

Vous frappez en premier le Tatou Géant. Vous tirez 4 sur la Table de Hasard. Votre arme magique vous donne un Bonus de combat de +1. Votre résultat est 5. La Défense du Tatou est de 6, vous avez donc raté votre coup. Le Tatou essaie de vous frapper. Comme vous êtes protégé par un charme magique, votre Défense est augmentée de 1, ce qui la monte à 9. Le tatou tire un 1, plus son Bonus de combat de +3, soit 4. Votre Défense (une fois modifiée) étant de 9, il vous rate. Vous tentez à nouveau de le toucher, et vous tirez 9, +1 de Bonus de combat, soit 10, ce qui est supérieur à la Défense du Tatou. Votre coup porte.

Pour calculer les dommages infligés à l'adversaire, tout dépend de l'arme utilisée. S'il s'agit d'une arme de contact, les dégâts sont notés ainsi :

Hache de bataille (+4/5)

Le +4 est le Bonus d'Arme, et le 5 est la Limite.

Cela signifie que, pour calculer les dégâts infligés, on tire un nombre sur la Table de Hasard, auquel on ajoute le Bonus d'Arme. La Limite est le maximum auquel on peut ajouter le Bonus d'Arme. Dans le cas de la Hache de bataille, cela donne :

$$0* + 4 = 4$$

$$1* + 4 = 5$$

$$2* + 4 = 6$$

$$3* + 4 = 7$$

$$4* + 4 = 8$$

$$5* + 4 = 9$$

$$6* + 4 = 9$$

$$7* + 4 = 9$$

$$8* + 4 = 9$$

$$9* + 4 = 9$$

* : Nombre tiré sur la table de hasard. Les tirages 6, 7, 8 et 9 sont Limités à 5, comme indiqué dans la description de l'arme.

Le héros inflige donc entre 4 et 9 points de dommages. Il retranche de ces dommages les éventuels points de protection de l'adversaire, et déduit le total des Points de Vie de son ennemi.

Vous avez touché le Tatou Géant. Pour déterminer les dommages, vous tirez 6 sur la table de hasard. Vous avez une Hache de bataille (+4/5), donc vous infligez 9 points de dommages (6 Limité à 5+4=9). Le Tatou Géant a 4 points de Protection, il perd donc 5 Points de Vie (9-4=5). Il lui en reste 18. C'est maintenant à lui de tenter de vous frapper.

Le combat continue ainsi jusqu'à la mort de l'un des protagonistes (Points de Vie = 0).

Fuite

La possibilité de fuir un combat peut vous être offerte, selon les indications du texte. Dans le cas le plus courant, votre Défense sera réduite lors de votre tentative de fuite et votre adversaire pourra vous toucher plus facilement.

Feuille d'Adventure

POINTS DE VIE	ÉQUIPEMENT	NOTES	
50			
COMPÉTENCES			
BONUS			
Agilité			
Charisme			
Endurance		ARMES	ARGENT
Force		DÉGÂTS	
Furtivité		Poings	+1/4
Navigation			
Psychisme			
Survie			
Capacité d'adaptation			

Table de Hasard

3	5	8	9	0	8	7	4	5	7
2	7	0	4	6	8	2	5	6	4
0	4	8	4	4	7	9	0	5	4
7	6	3	6	9	6	5	6	0	2
2	2	8	4	6	8	9	6	2	8
8	4	2	8	2	3	7	2	9	5
4	9	7	5	1	3	7	2	0	8
9	6	5	3	1	6	4	8	0	3
6	3	9	1	6	6	1	2	8	8
6	4	8	0	5	6	5	0	8	1