

# Courant Fractal

Créatures et guerriers types  
de la Pangée fractale

Dernière mise-à-jour : 26 décembre 2016

# Table des Matières

Avant-propos .....	3	Guerrier hittite .....	52
Lexique .....	6	Guerrier hittite, vétéran .....	53
<b>Chapitre I : Animaux .....</b>	<b>7</b>	Anonyme .....	54
Aigle .....	8	Anonyme, vétéran .....	55
Âne .....	9	Soldat prussien .....	56
Belette .....	10	Soldat prussien, vétéran .....	57
Bison .....	11	Chevaucheur tallijien .....	58
Chat .....	12	Chevaucheur tallijien, vétéran .....	59
Cheval .....	13	Soldate tiamite .....	60
Cheval éthosien .....	14	Soldate tiamite, vétéran .....	61
Cheval de trait .....	15		
Cheval hittite .....	16		
Chien .....	17		
Chien d'attaque prussien .....	18		
Corbeau .....	19		
Cougar .....	20		
Couleuvre .....	21		
Faucon .....	22		
Hibou .....	23		
Loup .....	24		
Loup prussien .....	25		
Loup sombre .....	26		
Mule .....	27		
Ours noir .....	28		
Ours brun asgardien .....	29		
Rat .....	30		
Sanglier .....	31		
Vipère noire .....	32		
<b>Chapitre II : Guerriers types .....</b>	<b>33</b>		
Soldat anunnaki .....	34		
Soldat anunnaki, vétéran .....	35		
Guerrier asgardien .....	36		
Guerrier asgardien, vétéran .....	37		
Soldat astherite .....	38		
Soldat astherite, vétéran .....	39		
Soldat avalonien .....	40		
Soldat avalonien, vétéran .....	41		
Soldat carthaginois .....	42		
Soldat carthaginois, vétéran .....	43		
Soldat elphique .....	44		
Soldat elphique, vétéran .....	45		
Milicien élysien .....	46		
Milicien élysien, vétéran .....	47		
Soldat éthosien .....	48		
Soldat éthosien, vétéran .....	49		
Soldat fengothien .....	50		
Soldat fengothien, vétéran .....	51		



# Avant-propos

# Avant-propos

---

Vous trouverez dans ce manuel les règles suggérées de création d'animaux et de PNJ de chaque nation ainsi que des exemples de plusieurs d'entre eux. Voici tout d'abord les règles utilisées pour générer ceux-ci.

Afin de créer un personnage non-joueur RÉGULIER, ses caractéristiques doivent tout d'abord avoir une valeur de 2. Ensuite, les modificateurs de nation sont ajoutés. Le -1 diminue la caractéristique associée à 1, le +1 l'augmente à 3 et le +2 augmente aussi la caractéristique associée à 3 seulement. Il est recommandé pour un PNJ de cet acabit de ne pas dépasser une valeur de 3 puisque ce chiffre désigne un individu doué dans son domaine, ce qui concerne environ 12% de la population mondiale. Ici, le bonus de +2 place la caractéristique à 3 afin de refléter non pas une forte base, mais une prédisposition dans ce domaine. Ensuite, pour refléter l'entraînement et le mode de vie parfois éprouvant de ces guerriers, deux points peuvent être répartis parmi les caractéristiques restantes, toujours avec un maximum suggéré de 3. Un nombre a été placé entre parenthèses afin d'indiquer où il est recommandé d'investir ces points pour créer un soldat typique de cette nation.

Pour créer un personnage non-joueur VÉTÉRAN, il suffit de prendre les valeurs suggérées pour le RÉGULIER et de pratiquer quelques changements. Tout d'abord, la prédisposition génétique du PNJ s'est manifestée avec le temps et la caractéristique bénéficiant du modificateur de nation de +2 passe maintenant à 4. De plus, deux nouveaux points peuvent être répartis parmi ses caractéristiques. Un maximum de 4 est désormais recommandé pour ces personnages; cette valeur se trouvant, après tout, chez uniquement 3% de la population mondiale. Une nouvelle fois, des suggestions ont été mises entre parenthèses.

Vous trouverez parfois des choix à faire dans les compétences de ces personnages non-joueurs. Il s'agit ici d'une tentative de refléter la diversité que l'on peut trouver chez les différents guerriers de chaque nation. Dans ces circonstances, vous devez déterminer quelle compétence serait la plus appropriée pour le type de personnage que vous avez en tête. Quand vous regarderez les compétences du Vétéran de cette nation, vous trouverez souvent des choix basés sur ceux faits précédemment. Évidemment, vous devez dans ce cas choisir en conséquence et sélectionner des compétences selon celles que vous avez choisies pour l'archétype précédent.

En ce qui concerne les animaux, le processus est simple. Ceux-ci sont divisés en 5 catégories : très petit, petit, moyen, grand et très grand. La première regroupe les créatures de la taille d'une tête humaine ou moins, la deuxième désigne ceux qui sont globalement la moitié plus petits qu'un humain. La catégorie « moyen » regroupe ceux dont la taille et les compétences physiques sont similaires à celle de l'homme en général et leurs caractéristiques peuvent donc être comparées à celui-ci. La catégorie « grand » regroupe les animaux plus gros qu'un humain, tels que les ours ou les chevaux. Finalement, la catégorie « très grand » regroupe tous les animaux dépassant largement la



taille et les aptitudes physiques des autres représentants du règne animal. Les animaux présents dans ce manuel voient leurs caractéristiques classées en comparaison des autres animaux de leur catégorie. Cette distinction entre les catégories permet de classer les créatures sur une échelle appropriée et d'éviter de comparer l'incomparable. À ces catégories se pose ensuite un multiplicateur de force, d'endurance et de PV minimum. Ces multiplicateurs sont, respectivement,  $\times \frac{1}{4}$ ,  $\times \frac{1}{2}$ ,  $\times 1$ ,  $\times 2$ ,  $\times 4$ . Ainsi, il est possible de comparer les animaux entre catégories en ajustant leurs valeurs de force et d'endurance selon ces multiplicateurs. Par exemple, un cheval appartient à la catégorie « grand » et possède une force de trois. Comparé aux autres créatures de sa catégorie, il possède effectivement une force de 3, mais comparativement à une créature de taille « moyenne », tel un homme, ce trois équivaut au double, donc à un 6. De plus, ses PV minimaux sont de  $40+16 \times \text{Endurance}$ .

Pour finir, à ces mêmes catégories s'applique un modificateur à la défense passive de +4, +2, +0, -2, -4 respectivement, en raison de leur taille.



# Lexique

## Caractéristiques

FOR	Force
AGI	Agilité
END	Endurance
CHA	Charisme
PPIC	Perspécacité
EMO	Émotions
INT	Intelligence
PER	Perception
VOL	Volonté

## Combat

PA	Points d'actions
DP	Défense passive
RA	Réduction d'armure
PV	Points de vie
SBG	Seuil de blessure grave

## Qualités spéciales

### Endurance

Une créature avec la qualité spéciale *Endurance* gagne +1 à son endurance pour les jets d'habiletés contre la fatigue.

### Fou furieux

Une créature avec la qualité spéciale *Fou furieux* combat jusqu'à la mort.

### Odorat

Une créature avec la qualité spéciale *Odorat* gagne +1 à leur perception pour les jets d'habiletés utilisant leur sens de l'odorat.

### Poison

Vipère noir : La victime souffre d'une fièvre pour 3 à 5 jours. La victime souffre aussi d'une pénalité de -2 quand mordu et de -4 après une journée.

### Robuste

Une créature *robuste* ajoute +4 à leur SBG.

### Transport

Une créature avec la qualité spéciale *Transport* gagne +1 à leur force pour les jets d'habiletés visant à transporter ou à tirer un poids.

### Trébucher

Une créature avec la qualité spéciale *Trébucher* peut exécuter un fauchage immédiatement après avoir mordu sa cible.

### Vision nocturne

Une créature avec la qualité spéciale *Vision nocturne* ne souffre d'aucune pénalité à ses jets d'habiletés de perception dans des conditions de faible luminosité.

### Vol

Une créature en vol utilise son coût de déplacement en vol. Il en coûte 10 PA pour tourner de plus de 45 degrés en vol. Une créature en vol reçoit aussi +16 à sa défense passive.



Chapitre I

Animaux

# Aigle

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 3      PER : 4  
END : 3      ÉMO : 1      VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+6  
DP : 9                      En vol : 25  
RA : 1  
PV : 36  
SBG : 8

## Aptitudes

Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3  
Perception 4  
Vigilance 5

## Qualités spéciales

Vision nocturne  
Vol : 1 PA par 5 mètres

## Taille :

Petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

24

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou paire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts et montagnes tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Asgard, Elphen, Élysia,  
Éthos, Fengothie, Hith, Néant, Nouvelle-  
Prusse.

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Ergot	5	3d6+6	1d6+6	Tranchant





# Âne

---

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 2  
END : 3      ÉMO : 1      VOL : 4

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 12  
RA : 1  
PV : 36  
SBG : 10

## Aptitudes

Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2

## Qualités spéciales

Endurance  
Odorat  
Transport  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

2 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

16

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Terrain semi-aride

## Nations trouvées :

Tous sauf Asgard, Anûn et Hith.

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Sabot x 2	5	2d6+6	1d6+4	Contondant



# Belette

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 2  
END : 2      ÉMO : 1      VOL : 1

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 8  
RA : 0  
PV : 9  
SBG : 2

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Escroquerie 2  
Habilités manuelles 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3

## Qualités spéciales

Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

16

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Collines et terrains accidentés

## Nations trouvées :

Avalon, Fengothis, Hith, Néant.

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	6	1d6+6	(1d6+1)/2	Perforant



# Bison

## Caractéristiques

FOR : 4      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 2  
END : 4      ÉMO : 1      VOL : 1

## Combat

PA : 2d6+4  
DP : 14  
RA : 3  
PV : 78  
SBG : 12

## Aptitudes

Maniement des armes de puissance 2  
Armes contondantes de mêlée 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3

## Qualités spéciales

Odorat  
Vision nocturne  
Charge : Une charge additionne un +2 de dégât pour chaque mètre parcouru à concurrence de +20 dégâts après 10 mètres.

## Taille :

Grand

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

28

## Nombre dans un groupe sauvage :

6d6 (6 à 36)

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Plaines tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Hith

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Charge déplacement	4+	3d6+8	1d6+8	Contondant



# Chat

## Caractéristiques

FOR : 2    CHA : 2    INT : 1  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 2  
END : 2    ÉMO : 1    VOL : 1

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 9  
RA : 0  
PV : 18  
SBG : 3

## Aptitudes

Athlétisme 2  
    Performances physiques 3  
    Mobilité 4  
Escroquerie 2  
    Habilités manuelles 3  
    Furtivité 4  
    Mouvements silencieux 5  
Maniement des armes de précision 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2

## Qualités spéciales

Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

2 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

16

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Plaines tempérées, Société

## Nations trouvées :

Tous sauf Asgard, Astherith et le Néant

	Coût en	Jet		Types de
Nom	PA	d'attaque	Dégâts	Dégâts
Griffes x 2	5	2d6+6	(1d6+4)/2	Tranchant
Morsure	6	2d6+6	(1d6+1)/2	Perforant



# Cheval

---

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 2  
END : 3      ÉMO : 2      VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 12  
RA : 2  
PV : 38  
SBG : 10

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2

## Qualités spéciales

Endurance  
Transport  
Vision nocturne

## Taille :

Grand

## Déplacement :

1 PA par 2 mètres

## Position de course :

1 PA par 3 mètres

## Difficulté de dressage de base :

12

## Nombre dans un groupe sauvage :

4d6 (4 à 24)

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Plaines tempérées et semi-arides

## Nations trouvées :

Tous

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Sabot x 2	5	2d6+6	1d6+5	Contondant



# Cheval éthosien

## Caractéristiques

FOR : 4    CHA : 1    INT : 1  
AGI : 2    PPIC : 3    PER : 3  
END : 4    ÉMO : 3    VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+6  
DP : 15  
RA : 4  
PV : 94  
SBG : 15

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes contondantes de mêlée 3  
Survie 2

## Qualités spéciales

Endurance  
Transport  
Vision nocturne

## Taille :

Grand

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

16

## Nombre dans un groupe sauvage :

Aucun

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Aucun

## Nations trouvées :

Éthos

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Sabot x 2	5	3d6+8	1d6+6	Contondant
Plaquage	10+	3d6+8	1d6+4	Contondant + plaquage



# Cheval de trait

---

## Caractéristiques

FOR : 5      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 2  
END : 3      ÉMO : 3      VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 12  
RA : 3  
PV : 78  
SBG : 15

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2

## Qualités spéciales

Endurance  
Transport  
Vision nocturne

## Taille :

Grand

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

12

## Nombre dans un groupe sauvage :

Aucun

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Aucun

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Asgard, Elphen, Élysia,  
Éthos, Fengothie, Néant, Nouvelle-Prusse

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Sabot x 2	5	2d6+10	1d6+6	Contondant



# Cheval hittite

## Caractéristiques

FOR : 3    CHA : 1    INT : 1  
AGI : 3    PPIC : 3    PER : 3  
END : 4    ÉMO : 1    VOL : 3

## Combat

PA : 3d6+6  
DP : 13  
RA : 4  
PV : 52  
SBG : 14

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
  Armes contondantes de mêlée 3  
Survie 2

## Qualités spéciales

Endurance  
Transport  
Vision nocturne

## Taille :

Grand

## Déplacement :

1 PA par 3 mètres

## Position de course :

1 PA par 5 mètres

## Difficulté de dressage de base :

20

## Nombre dans un groupe sauvage :

4d6 (4 à 24)

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Plaines hittites

## Nations trouvées :

Hith

	Coût en	Jet		Types de
Nom	PA	d'attaque	Dégâts	Dégâts
Sabot x 2	5	3d6+6	1d6+5	Contondant





# Chien

---

## Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 2      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 3      PER : 2  
END : 3      ÉMO : 1      VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+6  
DP : 13  
RA : 1  
PV : 44  
SBG : 10

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Maniement des armes de précision 2  
Survie 2  
Chasse 3  
Traquer 4  
Reconnaissance 3  
Perception 4

## Qualités spéciales

Odorat  
Trébucher  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

12

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou 1d6+4 (5 à 10)

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Plaines Tempérées, Société

## Nations trouvées :

Tous

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	6	2d6+4	1d6+3	Perforant



# Chien d'attaque prussien

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 3      PER : 3  
END : 4      ÉMO : 2      VOL : 3

## Combat

PA : 3d6+6  
DP : 12  
RA : 1  
PV : 52  
SBG : 14

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Maniement des armes de précision 2  
    Armes perforantes de mêlée 3  
Survie 2

## Qualités spéciales

Odorât  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

16

## Nombre dans un groupe sauvage :

Aucun

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Société

## Nations trouvées :

Nouvelle-Prusse

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	4	3d6+6	1d6+4	Perforant



# Corbeau

---

## Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 1      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 3      PER : 3  
END : 2      ÉMO : 1      VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+6  
DP : 9                      En vol : 25  
RA : 1  
PV : 36  
SBG : 8

## Aptitudes

Escroquerie 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3

## Qualités spéciales

Vision nocturne  
Vol : 1 PA par 3 mètres

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

20

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Asgard, Elphen, Élysia,  
Éthos, Fengothis, Hith, Néant, Nouvelle-  
Prusse.

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Griffes x 2	5	1d6+6	1d6+3	Tranchant



# Cougar

## Caractéristiques

FOR : 4    CHA : 1    INT : 1  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 2  
END : 3    ÉMO : 2    VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 17  
RA : 2  
PV : 44  
SBG : 10

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Escroquerie 2  
  Habilités manuelles 3  
Maniement des armes de précision 2  
  Armes tranchantes de mêlée 3  
Maniement des armes de puissance 2  
  Armes perforantes de mêlée 3  
Survie 2

## Qualités spéciales

Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

30

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts et montagnes tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Elphen

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Griffes x 2	5	3d6+8	1d6+6	Tranchant
Morsure	6	3d6+8	1d6+4	Perforant



# Couleubre

---

## Caractéristiques

FOR : 1      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 3  
END : 1      ÉMO : 2      VOL : 1

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 11  
RA : 0  
PV : 7  
SBG : 1

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Escroquerie 2  
Habilités manuelles 3  
Furtivité 4  
Maniement des armes de précision 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3

## Qualités spéciales

Odorat

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

20

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou 1d6/2 (1 à 3)

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Environnements tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Asgard, Elphen, Éthos,  
Fengothie, Hith, Nouvelle-Prusse.

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	6	2d6+6	(1d6+1)/2	Perforant



# Faucon

## Caractéristiques

FOR : 1      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 4      PPIC : 3      PER : 4  
END : 2      ÉMO : 2      VOL : 2

## Combat

PA : 4d6+6  
DP : 11              En vol : 27  
RA : 0  
PV : 18  
SBG : 4

## Aptitudes

Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3  
Perception 4  
Vigilance 5

## Qualités spéciales

Vision nocturne  
Vol : 1 PA par 4 mètres

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

24

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou paire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Deserts et Plaines

## Nations trouvées :

Tous

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Ergot	5	3d6+8	1d6+5	Tranchant



# Hibou

## Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 3      PER : 3  
END : 2      ÉMO : 2      VOL : 2

## Combat

PA : 4d6+6  
DP : 11              En vol : 27  
RA : 1  
PV : 36  
SBG : 8

## Aptitudes

Escroquerie 2  
Habilités manuelles 3  
Furtivité 4  
Mouvements silencieux 5  
Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3  
Perception 4

## Qualités spéciales

Vision nocturne  
Vol : 1 PA par 3 mètres

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

28

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Asgard, Elphen, Élysia,  
Éthos, Fengothie, Hith, Nouvelle-Prusse.

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Griffes x 2	5	2d6+6	1d6+3	Tranchant



# Loup

## Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 2  
END : 3      ÉMO : 1      VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 16  
RA : 1  
PV : 44  
SBG : 10

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Escroquerie 2  
Maniement des armes de précision 2  
    Armes perforantes de mêlée 3  
Survie 2  
    Chasse 3

## Qualités spéciales

Endurance  
Odorat  
Trébucher  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

20

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou 4d6 (4 à 24)

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Elphen, Élysia, Éthos,  
Fengothie, Hith, Nouvelle-Prusse.

	Coût en	Jet		Types de
Nom	PA	d'attaque	Dégâts	Dégâts
Morsure	6	3d6+6	1d6+3	Perforant





# Loup prussien

---

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 2      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 4      PER : 2  
END : 4      ÉMO : 2      VOL : 4

## Combat

PA : 3d6+8  
DP : 13  
RA : 2  
PV : 60  
SBG : 18

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Escroquerie 2  
Maniement des armes de précision 2  
    Armes perforantes de mêlée 3  
    Maniement à 1 main 4  
Survie 2

## Qualités spéciales

Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

2 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

24

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou paire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts tempérées

## Nations trouvées :

Nouvelle-Prusse

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	4	4d6+6	1d6+3	Perforant



# Loup sombre

## Caractéristiques

FOR : 4    CHA : 3    INT : 1  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 2  
END : 4    ÉMO : 1    VOL : 3

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 18  
RA : 2  
PV : 52  
SBG : 14

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Escroquerie 2  
  Habilités manuelles 3  
Maniement des armes de précision 2  
  Armes perforantes de mêlée 3  
  Maniement à 1 main 4  
Survie 2  
  Chasse 3

## Qualités spéciales

Endurance  
Odorat  
Trébucher  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

32

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou paire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêt Noire

## Nations trouvées :

Asgard

	Coût en	Jet		Types de
Nom	PA	d'attaque	Dégâts	Dégâts
Morsure	6	4d6+8	1d6+4	Perforant



# Mule

---

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 2  
END : 4      ÉMO : 2      VOL : 1

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 12  
RA : 2  
PV : 52  
SBG : 10

## Aptitudes

Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3

## Qualités spéciales

Endurance  
Transport  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

12

## Nombre dans un groupe sauvage :

Aucun

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Aucun

## Nations trouvées :

Tous

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Sabot x 2	5	2d6+6	1d6+5	Contondant



# Ours noir

## Caractéristiques

FOR : 4    CHA : 1    INT : 1  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 2  
END : 4    ÉMO : 2    VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 13  
RA : 3  
PV : 52  
SBG : 12

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Survie 2  
Chasse 3

## Qualités spéciales

Endurance  
Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

24

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou paire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêts tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Elphen, Élysia, Éthos,  
Fengothie, Hith, Nouvelle-Prusse

	Coût en	Jet		Types de
Nom	PA	d'attaque	Dégâts	Dégâts
Griffes x 2	5	2d6+8	1d6+7	Tranchant
Morsure	6	2d6+8	1d6+4	Perforant



# Ours brun asgardien

## Caractéristiques

FOR : 4      CHA : 1      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 2  
END : 3      ÉMO : 1      VOL : 3

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 19  
RA : 5  
PV : 78  
SBG : 15

## Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes contondantes de mêlée 3  
Maniement à 1 main 4  
Maniement des armes de précision 2  
Armes perforantes de mêlée 3  
Survie 2  
Chasse 3  
Reconnaissance 3

## Qualités spéciales

Endurance  
Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Grand

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

40

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêt Noire

## Nations trouvées :

Asgard

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Griffes x 2	5	4d6+12	2d6+15	Tranchant
Morsure	6	3d6+12	2d6+12	Perforant



# Rat

## Caractéristiques

FOR : 1      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 2  
END : 2      ÉMO : 1      VOL : 1

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 9  
RA : 0  
PV : 9  
SBG : 2

## Aptitudes

Athlétisme 2  
    Performances physiques 3  
    Mobilité 4  
Escroquerie 2  
    Habilités manuelles 3  
    Furtivité 4  
    Camouflage 5

## Qualités spéciales

Odorat  
Vision nocturne

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

4 PA par mètre

## Position de course :

2 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

12

## Nombre dans un groupe sauvage :

1d6 x 10 (10 à 60)

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Tous sauf désert

## Nations trouvées :

Tous

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	6	1d6+6	(1d6+1)/2	Perforant



# Sanglier

## Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 1      INT : 1  
AGI : 2      PPIC : 3      PER : 3  
END : 4      ÉMO : 1      VOL : 3

## Combat

PA : 2d6+6  
DP : 19  
RA : 4  
PV : 52  
SBG : 18

## Aptitudes

Maniement des armes de précision 2  
Armes perforantes mêlée 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3

## Qualités Spéciales

Fou furieux  
Odorat  
Robuste  
Vision Nocturne

## Taille :

Moyen

## Déplacement :

1 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par 2 mètres

## Difficulté de dressage de base :

28

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire ou 1d6+3 (4 à 9)

## Domestiqué : Oui

## Environnement naturel :

Forêts tempérées

## Nations trouvées :

Avalon, Anûn, Elphen, Élysia, Éthos,  
Fengothie, Hith, Nouvelle-Prusse

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Corne	6	3d6+6	2d6+3	Perforant



# Vipère noire

## Caractéristiques

FOR : 1    CHA : 2    INT : 1  
AGI : 4    PPIC : 2    PER : 2  
END : 2    ÉMO : 1    VOL : 2

## Combat

PA : 3d6+4  
DP : 14  
RA : 2  
PV : 36  
SBG : 8

## Aptitudes

Athlétisme 2  
    Performances physiques 3  
    Mobilité 4  
Escroquerie 2  
    Habilités manuelles 3  
    Furtivité 4  
Maniement des armes de précision 2  
Survie 2  
    Reconnaissance 3

## Qualités Spéciales

Odorat  
Poison : Vipère noire

## Taille :

Très petit

## Déplacement :

2 PA par mètre

## Position de course :

1 PA par mètre

## Difficulté de dressage de base :

44

## Nombre dans un groupe sauvage :

Solitaire

## Domestiqué : Non

## Environnement naturel :

Forêt Noire

## Nations trouvées :

Asgard

Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts
Morsure	6	2d6+8	1d6+2 + poison	Perforant





# Chapitre III

## Guerriers types

# Anûn

## Soldat anunnaki

### Caractéristiques

FOR : 3 (4)    CHA : 2    INT : 3  
AGI : 1 (2)    PPIC : 2    PER : 2  
END : 2    ÉMO : 2    VOL : 2

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Connaissances académiques 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Protection 2  
Sciences de la vie 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+10	2d6+7
DP :	19	16
RA :	7	
PV :	36	
SBG :	8	

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Katana	8	2d6+5	2d6+8	Tranchant	2 mains
Secondaire	Wakizashi	6	2d6+1	2d6+5	Tranchant	1 main

  

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Clibanion	-3	+2



# Anûn

## Soldat anunnaki, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 4      CHA : 2      INT : 4  
AGI : 2 (3)    PPIC : 2 (3)    PER : 2  
END : 2      ÉMO : 2      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+12	3d6+9
DP :	20	19
RA :	7	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Combat à mains nues 3  
Connaissances académiques 2  
Sciences fractales 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes 3  
Protection 2  
Armures 3  
Sciences de la vie 2  
Connaissance de l'elainā 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Katana	10	3d6+8	2d6+12	Tranchant	2 mains
Secondaire	Wakizashi	8	3d6+5	2d6+4	Tranchant	1 main

  

	Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
	Clibanion	-2	+2



# Asgard

## Guerrier asgardien

### Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 2 (3)      INT : 2  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 3  
END : 2      ÉMO : 1 (2)      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+10	2d6+4
DP :	14	11
RA :	2	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Athlétisme 2  
Escroquerie 2  
Maniement des armes de puissance 2  
    Armes tranchantes de mêlée 3  
Survie 2  
    Reconnaissance 3  
Maniement des armes de précision 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Épée d'armes	6	3d6+5	2d6+8	Tranchant	1 main
	Hachette	5	3d6+5	2d6+3	Tranchant	1 main
Secondaire	Arc court	7	2d6+5	2d6+6/2d6+10	Perforant	2 mains
	10 flèches perforantes et 10 flèches à tête large					

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Cuir souple	-1	0



# Asgard

## Guerrier asgardien, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 4      CHA : 3      INT : 2  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 3  
END : 2 (3)      ÉMO : 2      VOL : 2 (3)

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+10	2d6+4
DP :	15	12
RA :	2	
PV :	44	
SBG :	12	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Athlétisme 2  
Combat à mains nues 3  
Escroquerie 2  
(Habilités manuelles 3)  
Maniement des armes de précisions 2  
(Armes de jet 3)  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
(Maniement à une main 4)  
Protection 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3  
(Perception 4)

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Épée d'armes	6	4d6+8	2d6+10	Tranchant	1 main
	Hachette	5	4d6+8	2d6+4	Tranchant	1 main
Secondaire	Arc court	7	2d6+6	2d6+6/2d6+12	Perforant	2 mains
	10 flèches perforantes et 10 flèches à tête large					

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Cuir souple	0	0



# Astherith

## Soldat astherite

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 2    INT : 2  
AGI : 2    PPIC : 1 (2)    PER : 2  
END : 3    ÉMO : 2    VOL : 3

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+11	2d6+16
DP :	24	19
RA :	8	
PV :	44	
SBG :	12	

### Aptitudes

Athlétisme 2  
(Arts et métiers 2)  
(Connaissances académiques 2)  
Maniement des armes de précision 2  
Armes perforantes de mêlée 3  
Protection 2  
Boucliers 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Glaive	8	3d6-1	2d6+3	Perforant	1 main
Primaire	Écu	11	3d6+1	2d6+3	Contondant	1 main
Secondaire	Lance longue	14	3d6+1	3d6+7	Perforant	2 mains

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Crevise	-5	+2



# Astherith

## Soldat astherite, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 3 (4)    CHA : 2    INT : 2  
 AGI : 2 (3)    PPIC : 2    PER : 2  
 END : 4    ÉMO : 2    VOL : 3

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+11	3d6+16
DP :	27	22
RA :	8	
PV :	52	
SBG :	14	

### Aptitudes

Athlétisme 2  
 Combat à mains nues 3  
 (Arts et métiers 3)  
 (Connaissances académiques 3)  
 Maniement des armes de précision 2  
 Armes perforantes de mêlée 3  
 Maniement à une main 4  
 Protection 2  
 Armures 3  
 Boucliers 3  
 Petits 4  
 Survie 2  
 Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Glaive	8	4d6+3	2d6+4	Perforant	1 main
Primaire	Écu	11	4d6+5	2d6+4	Contondant	1 main
Secondaire	Lance longue	14	4d6+5	3d6+11	Perforant	2 mains

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Crevise	-3	+2



# Avalon

## Soldat avalonien

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 3    INT : 2  
AGI : 1 (2)    PPIC : 2    PER : 2  
END : 2    ÉMO : 2    VOL : 3

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Protection 2  
Armures 3

### Combat

#### Primaire

PA : 2d6+13  
DP : 24  
RA : 7  
PV : 36  
SBG : 10

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Sabre	9	3d6+6	2d6+6	Tranchant	1 main
Primaire	Écu	11	2d6+3	2d6+3	Contondant	1 main
	Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse			
	Clibanion	-3	+2			





# Avalon

## Soldat avalonien, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 3 (4)    CHA : 3    INT : 2  
AGI : 2 (3)    PPIC : 2    PER : 2  
END : 2    ÉMO : 2    VOL : 4

### Combat

#### Primaire

PA : 3d6+13  
DP : 26  
RA : 7  
PV : 36  
SBG : 12

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Mobilité 4  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Maniement à une main 4  
Protection 2  
Armures 3  
  Lourdes 4  
  Boucliers 3  
Survie 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Sabre	9	4d6+7	2d6+7	Tranchant	1 main
Primaire	Écu	11	3d6+7	2d6+4	Contondant	1 main
	Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse			
	Clibanion	-1	+2			



# Carthage

## Soldat carthaginois

### Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 2      INT : 2 (3)  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 3  
END : 2      ÉMO : 2      VOL : 1 (2)

### Aptitudes

Arts et métiers 2  
(Talents manuels 3)  
Connaissances académiques 2  
(Sciences fractales 3)  
Maniement des armes de précision 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Escroquerie 2  
Survie 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+9	2d6+6
DP :	18	16
RA :	4	
PV :	36	
SBG :	8	

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Cimeterre	8	2d6+4	2d6+5	Tranchant	1 main
	Targe	7	1d6+4	1d6+3	Contondant	1 main
Secondaire	Arbalète légère 3/8 24 carreaux		2d6+4	2d6+2	Perforant	2 mains

	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Armures Haubergeon	-2	+1



# Carthage

## Soldat carthaginois, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 2      INT : 3  
AGI : 2 (3)    PPIC : 2 (3)    PER : 4  
END : 2      ÉMO : 2      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+11	3d6+6
DP :	18	13
RA :	4	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

Arts et métiers 2  
(Talents manuels 3)  
Connaissances académiques 2  
(Sciences fractales 3)  
Escroquerie  
Habilités manuelles 3  
Maniement des armes de précision 2  
Armes de jet 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Protection 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Cimeterre	8	3d6+5	2d6+5	Tranchant	1 main
Primaire	Coutelas	6	3d6+5	1d6+6	Tranchant	1 main
Secondaire	Arbalète légère 24 carreaux	3/8	3d6+7	2d6+2	Perforant	2 mains

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Haubergeon	-1	+1



# Elphen

## Soldat elphique

### Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 2 (3)      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 3      PER : 2  
END : 1 (2)      ÉMO : 2      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+13	3d6+10
DP :	20	23
RA :	4	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

(Aptitudes sociales 2)  
(Connaissances académiques 2)  
(Escroquerie 2)  
Maniement des armes de précision 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Protection 2  
Sciences de la vie 2  
(Survie 2)

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Coutelas	8	2d6+5	1d6+5	Tranchant	1 main
	Écu	10	2d6+3	2d6+5	Contondant	1 main
Secondaire	Javelot (4)	8	2d6+3	2d6+2	Perforant	1 main

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Haubergeon	-1	+1



# Elphen

## Soldat elphique, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 3    INT : 2  
AGI : 4    PPIC : 3    PER : 2 (3)  
END : 2    ÉMO : 2    VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	4d6+13	4d6+10
DP :	23	26
RA :	4	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

(Aptitudes sociales 2)  
(Connaissances académiques 2)  
Escroquerie 2  
Maniement des armes de précision 2  
  Armes de jet 3  
Maniement des armes de puissance 2  
  Armes tranchantes de mêlée 3  
Protection 2  
  Boucliers 3  
Sciences de la vie 2  
Survie 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Coutelas	8	3d6+7	1d6+6	Tranchant	1 main
	Écu	10	3d6+5	2d6+6	Contondant	1 main
Secondaire	Javelot (4)	8	3d6+5	2d6+3	Perforant	1 main

  

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Haubergeon	-1	+1



# Élysia

## Milicien élysien

### Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 3      INT : 3  
AGI : 2 (3)    PPIC : 2      PER : 2  
END : 1 (2)    ÉMO : 2      VOL : 2

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Athlétisme 2  
(Arts et métiers 2)  
Connaissances académiques 2  
(Escroquerie 2)  
Maniement des armes de précision 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+9	3d6+6
DP :	12	11
RA :	1	
PV :	36	
SBG :	8	

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Rapier	6	2d6+6	2d6+3	Perforant	1 main
Secondaire	Dague	5	2d6+6	1d6+4	Perforant	1 main

  

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Gambison	0	0



# Élysia

## Milicien élysien, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 4    INT : 3  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 2 (3)  
END : 2    ÉMO : 2    VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+9	3d6+6
DP :	15	14
RA :	1	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Expression 3  
Athlétisme 2  
Combat à mains nues 3  
(Arts et métiers 2)  
Connaissances académiques 2  
Sciences générales 3  
(Escroquerie 2)  
Maniement des armes de précision 2  
Armes perforantes de mêlée 3  
Protection 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Rapier	6	3d6+6	2d6+4	Perforant	1 main
Secondaire	Dague	5	3d6+6	1d6+5	Perforant	1 main

  

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Gambison	0	0



# Éthos

## Soldat éthosien

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 2    INT : 2  
AGI : 2    PPIC : 2    PER : 2  
END : 3    ÉMO : 1 (2)    VOL : 3

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+13	2d6+13
DP :	23	15
RA :	6	
PV :	44	
SBG :	12	

### Aptitudes

(Aptitudes sociales 2)  
Athlétisme 2  
Maniement des armes de précision 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Protection 2  
(Armures 3)  
(Boucliers 3)  
(Survie 2)

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Épée d'armes	8	2d6+5	2d6+5	Tranchant	1 main
Primaire	Écu	11	2d6+5/2d6+4/ 3d6+5/3d6+4	2d6+6	Contondant	1 main
Secondaire	Lance de joute	13	2d6+5	2d6+7	Perforant	2 mains

  

	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Armures Haubert	-1/-2	+2





# Éthos

## Soldat éthosien, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 3 (4)    CHA : 2 (3)    INT : 2  
 AGI : 2        PPIC : 2        PER : 2  
 END : 3        ÉMO : 2        VOL : 4

### Combat

	Primaire	Secondaire	Tertiaire
PA :	2d6+13	2d6+13	2d6+12
DP :	23	15	24
RA :	6		
PV :	44		
SBG :	12		

### Aptitudes

(Aptitudes sociales 2)  
 Athlétisme 2  
 Performances physiques 3  
 Connaissances académiques 2  
 Maniement des armes de précision 2  
 Armes perforantes de mêlée 3  
 Maniement des armes de puissance 2  
 Armes tranchantes de mêlée 3  
 Protection 2  
 Armures 3  
 (Lourdes 4)  
 Boucliers 3  
 (Grands 4)  
 (Survie 2)

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Épée d'armes	8	2d6+5/3d6+7	2d6+7	Tranchant	1 main
Primaire et Tertiaire	Écu	11	3d6+8/3d6+7/ 4d6+8/4d6+7	2d6+7	Contondant	1 main
Secondaire	Lance de joute	13	2d6+5/3d6+6	2d6+7	Perforant	2 mains
Tertiaire	Fléau d'armes	11	2d6+7/2d6+6	3d6+4	Contondant	1 main

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Haubert	0/-1	+2



# Fengothie

## Soldat fengothien

### Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 1 (2)      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 2      PER : 3  
END : 2 (3)      ÉMO : 1      VOL : 2

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Protection 2  
    Armures 3  
Survie 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+9	3d6+6
DP :	18	16
RA :	4	
PV :	44	
SBG :	10	

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Sabre	8	2d6+4	2d6+5	Tranchant	1 main
	Gantelet plaqué	6	2d6+6	1d6+3	Contondant	1 main
Secondaire	Poignard	5	1d6+6	1d6+2	Perforant	1 main

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Haubergeon	0	+1



# Fengothie

## Soldat fengothien, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 2    INT : 2  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 4  
END : 3    ÉMO : 1 (2)    VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+9	3d6+6
DP :	20	18
RA :	5	
PV :	44	
SBG :	10	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Expression 3  
Athlétisme 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Maniement des armes de précision 2  
Protection 2  
Armures 3  
  Lourdes 4  
Survie 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Sabre	9	3d6+6	2d6+6	Tranchant	1 main
	Gantelet plaqué	7	2d6+6	1d6+4	Contondant	1 main
Secondaire	Poignard	6	2d6+6	1d6+4	Perforant	1 main

  

	Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Cuirasse		0	+2



# Hith

## Guerrier hittite

### Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 2      INT : 1 (2)  
AGI : 2      PPIC : 2      PER : 3  
END : 2 (3)      ÉMO : 2      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire	Tertiaire
PA :	2d6+7	2d6+10	2d6+4
DP :	13	14	12
RA :	3		
PV :	44		
SBG :	10		

### Aptitudes

Arts et métiers 2  
Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Maniement des armes de précision 2  
Escroquerie 2  
Habilités manuelles 3  
Survie 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Hache d'armes	8	3d6+4	3d6+4	Tranchant	1 main
Secondaire	Lance courte	7	2d6+4	2d6+3	Perforant	1 main
Tertiaire	Arc composite	10	2d6+4	3d6+8/3d6+10 3d6+12	Perforant	2 mains

8 flèches perforantes, 8 flèches bodkins et 8 flèches à tête large

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Brigandine	-2	0



# Hith

## Guerrier hittite, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 4      CHA : 2      INT : 2  
 AGI : 2 (3)    PPIC : 2 (3)    PER : 3  
 END : 3      ÉMO : 2      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire	Tertiaire
PA :	3d6+9	3d6+12	3d6+6
DP :	15	18	14
RA :	3		
PV :	44	<b>Quatenaire</b>	
SBG :	10	3d6+12	
		15	

### Aptitudes

Arts et métiers 2  
 (Talents manuels 3)  
 Athlétisme 2  
 Performances physiques 3  
 Équitation 4  
 Esroquerie 2  
 Habilités manuelles 3  
 Maniements des armes de précisions 2  
 (Armes de jet 3)  
 Maniement des armes de puissance 2  
 Armes tranchantes de mêlée 3  
 Protection 2  
 Survie 2  
 Chasse 3  
 Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
<b>Primaire</b>	Hache d'armes	8	3d6+7	3d6+5	Tranchant	1 main
<b>Secondaire</b>	Lance courte	7	2d6+8	2d6+4	Perforant	1 main
<b>Tertiaire</b>	Arc composite	10	3d6+5/ 2d6+5	3d6+10/3d6+12 3d6+14	Perforant	2 mains
	8 flèches perforantes, 8 flèches bodkins et 8 flèches à tête large					
<b>Quatenaire</b>	Épée d'armes	6	3d6+7	2d6+6	Tranchant	1 main

	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
<b>Armures</b>		
Brigandine	-1	0



# Néant

## Anonyme

### Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 1      INT : 2  
AGI : 2 (3)    PPIC : 2      PER : 2  
END : 2 (3)    ÉMO : 3      VOL : 3

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Connaissances académiques 2  
Escroquerie 2  
Habilités manuelles 3  
Maniement des armes de précision 2  
Sciences de la vie 2  
Survie 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+6	3d6+4
DP :	11	11
RA :	1	
PV :	44	
SBG :	12	

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Dague	5	2d6+6	1d6+4	Perforant	1 main
Secondaire	Arbalète poing 12 carreaux	2/7	2d6+4	2d6	Perforant	1 main
	Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse			
	Gambison	0	0			



# Néant

## Anonyme, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 1    INT : 2  
AGI : 3    PPIC : 2    PER : 2 (3)  
END : 3    ÉMO : 4    VOL : 3

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+6	3d6+4
DP :	14	14
RA :	1	
PV :	44	
SBG :	12	

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Combat à mains nues 3  
Connaissances académiques 2  
Sciences générales 3  
Escroquerie 2  
Habilités manuelles 3  
Furtivité 4  
Maniement des armes de précision 2  
Armes perforantes de mêlée 3  
Armes de jet 3  
Protection 2  
Sciences de la vie 2  
Connaissance de l'ergon 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Dague	5	3d6+6	1d6+5	Perforant	1 main
Secondaire	Arc court	7	3d6+6	2d6/2d6+2 2d6+4	Perforant	2 mains

5 flèches perforantes, 5 flèches bodkins et 5 flèches à tête large

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Gambison	0	0



# Nouvelle-Prusse

## Soldat prussien

### Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 2      INT : 3  
AGI : 2      PPIC : 1 (2)      PER : 2  
END : 2      ÉMO : 3      VOL : 2 (3)

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+9	2d6+4
DP :	13/11	12/10
RA :	4/2	
PV :	36	
SBG :	10	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Compréhension sociale 3  
(Arts de métiers 2)  
(Athlétisme 2)  
Connaissances académiques 2  
Maniement des armes de précision 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Protection 2

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Sabre	8	2d6+3	2d6+5	Tranchant	1 main
Secondaire	Arbalète lourde	3/12	2d6+3	3d6+2	Perforant	2 mains
	12 carreaux (division du mur)					

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Haubergeon	-1	+1
Cuir souple (division marine)	0	0





# Nouvelle-Prusse

## Soldat prussien, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 2    INT : 4  
 AGI : 2    PPIC : 2    PER : 2  
 END : 3    ÉMO : 3 (4)    VOL : 3

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	2d6+9	2d6+4
DP :	15/13	13/11
RA :	6/2	
PV :	44	
SBG :	12	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
 Compréhension sociale 3  
 (Arts et métiers 2)  
 (Talents manuels 3)  
 Athlétisme 2  
 (Performances physiques 3)  
 Connaissances académiques 2  
 (Sciences générales 3)  
 (Sciences fractales 3)  
 Maniement des armes de précision 2  
 Maniement des armes de puissance 2  
 Armes tranchantes de mêlée 3  
 Protection 2  
 Armures 3  
 (Science de la vie 2)

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Sabre	8	3d6+5	2d6+6	Tranchant	1 main
Secondaire	Arbalète lourde	4/13	2d6+3	3d6+2	Perforant	2 mains
	12 carreaux (division du mur)					

	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Armures		
Haubert	-1	+2
Cuir souple (division marine)	0	0



# Tallijiah

## Chevaucheur tallijen

### Caractéristiques

FOR : 2 (3)    CHA : 2 (3)    INT : 2  
AGI : 3        PPIC : 3        PER : 1 (2)  
END : 2        ÉMO : 2        VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+9	3d6+6
DP :	16	13
RA :	2	
PV :	36	
SBG :	8	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Connaissances académiques 2  
Maniement des armes de précision 2  
Armes de jet 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Protection 2  
Survie 2  
Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Cimeterre	7	3d6+5	2d6+5	Tranchant	1 main
Secondaire	Arbalète lourde 12 carreaux	2/11	3d6+3	3d6+2	Perforant	2 mains
	Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse			
	Cuir bouilli	-1	0			



# Tallijiah

## Chevaucheur tallijen, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 3      CHA : 3 (4)      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 4      PER : 2  
END : 2 (3)      ÉMO : 2      VOL : 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+9	3d6+6
DP :	16	13
RA :	2	
PV :	44	
SBG :	10	

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Expression 3  
Compréhension sociale 3  
Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Équitation 4  
Connaissances académiques 2  
Sciences générales 3  
Maniement des armes de précision 2  
Armes de jet 3  
Maniement des armes de puissance 2  
Armes tranchantes de mêlée 3  
Maniement à une main 4  
Protection 2  
Armures 3  
Survie 2  
Reconnaissance 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Cimeterre	7	4d6+6	2d6+5	Tranchant	1 main
Secondaire	Arbalète lourde	2/11	3d6+4	3d6+2	Perforant	2 mains
	12 carreaux					

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Cuir bouilli	0	0



# Tiamakon

## Soldate tiamite

### Caractéristiques

FOR : 1 (2)    CHA : 3    INT : 2  
AGI : 2 (3)    PPIC : 2    PER : 2  
END : 2    ÉMO : 2    VOL : 3

### Aptitudes

Athlétisme 2  
Aptitudes sociales 2  
Connaissances académiques 2  
Maniement des armes de précision 2  
Maniement des armes de puissance 2  
Protection 2

### Combat

	Primaire	Secondaire
PA :	3d6+7	3d6+13
DP :	17	13
RA :	4	
PV :	36	
SBG :	10	

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Cimeterre	8	2d6+1	2d6+4	Tranchant	1 main
Secondaire	Fouet	10	2d6+3	2d6+2	Tranchant	1 main

Armures	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Armure d'écailles	-3	+1



# Tiamakon

## Soldate tiamite, vétéran

### Caractéristiques

FOR : 2      CHA : 4      INT : 2  
AGI : 3      PPIC : 2 (3)      PER : 2 (3)  
END : 2      ÉMO : 2      VOL : 3

### Combat

	Primaire	Secondaire	Tertiaire
PA :	3d6+9	3d6+15	3d6+6
DP :	17	13	17
RA :	4		
PV :	36		
SBG :	10		

### Aptitudes

Aptitudes sociales 2  
Compréhension sociale 3  
(Expression 3)  
Athlétisme 2  
Performances physiques 3  
Connaissances académiques 2  
(Sciences générales 3)  
Maniement des armes de précision 2  
Maniements des armes de puissance 2  
Arme tranchante de mêlée 3  
Protection 2  
Armures 3

### Description :

	Nom	Coût en PA	Jet d'attaque	Dégâts	Types de Dégâts	Maniement
Primaire	Cimeterre	8	3d6+2	2d6+4	Tranchant	1 main
Secondaire	Fouet	10	3d6+4	2d6+2	Tranchant	1 main
Tertiaire	Javelot (6)	8	2d6+2	2d6+2	Perforant	1 main

	Pénalité de jets	Pénalité de vitesse
Armures		
Armure d'écailles	-2	+1

