

# Lore & Legacy

## DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

<b>6-7</b>	Action simple.
<b>8-9</b>	Action requérant un peu d'effort et/ou de concentration.
<b>10-11</b>	Action requérant beaucoup d'effort et/ou de concentration.
<b>12-13</b>	Action difficile.
<b>14-15</b>	Action très difficile.
<b>16-17</b>	Action à la fois délicate et complexe, demandant une grande maîtrise.
<b>18+</b>	Action surhumaine.

## DEGRÉS DE RÉUSSITE

< DD / 2	< DD	≥ DD	≥ DD x 1,5
Échec	Réussite Partielle	Réussite Standard	Réussite Majeure

## DEGRÉS DE RÉUSSITE ET EFFETS CHIFFRÉS

DEGRÉ DE RÉUSSITE	EFFET
Réussite Spectaculaire	Effet x2
Réussite Majeure	Effet x1,5
Réussite Standard	Effet normal
Réussite Partielle	Effet /2
Échec	Aucun effet
Échec Désastreux	Aucun effet et complications



**Texte et maquette :** Julien Pirou

**Illustration :** Jakub Rebelka

**Ornements :** John Grümph

## DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ ALCHEMIE

TYPE D'ACTION	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
Préparer une potion ou un antidote	8
Préparer un élixir	12
Préparer une panacée	16
Préparer une potion, antidote ou élixir concentré(e)	+ 2
Préparer une potion, antidote ou élixir supérieur(e)	+ 4
Préparer un poison	VALEUR DE NOCIVITÉ - 2
Préparer un remède (maladie)	VALEUR DE VIRULENCE + 2
Étudier une potion existante pour recréer la recette	DD de préparation + 2

## DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ MÉDECINE

TYPE D'ACTION	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
Soigner 8 PV	8
Soigner une blessure	10
Traiter un empoisonnement	Valeur de Nocivité
Traiter une maladie	Valeur de Virulence

## DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ NATATION

FORCE DU COURANT	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
Eau stagnante	8
Courant faible	10
Courant modéré	12
Courant puissant	14
Eau glacée	+ 2

## RÈGLE D'OR

**Toute action peut être entreprise, même si le personnage ne possède pas la Capacité liée.** Il utilisera alors simplement d6 + ATTRIBUT au lieu de d10 + CAPACITÉ.

## TABLE DES MULTIPLES

VALEUR	VALEUR / 2	VALEUR x 1,5	VALEUR x 2
1	1	2	2
2	1	3	4
3	2	5	6
4	2	6	8
5	3	8	10
6	3	9	12
7	4	11	14
8	4	12	16
9	5	14	18
10	5	15	20
11	6	17	22
12	6	18	24
13	7	20	26
14	7	21	28
15	8	23	30
16	8	24	32
17	9	26	34
18	9	27	36
19	10	29	38
20	10	30	40
21	11	32	42
22	11	33	44
23	12	35	46
24	12	36	48
25	13	38	50
26	13	39	52
27	14	41	54
28	14	42	56
29	15	44	58
30	15	45	60

DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ SURVIE EN MILIEU SAUVAGE

Type d'environnement	Degré de difficulté
Plaine, collines	8
Forêt, marais, savane	10
Montagne, jungle, toundra	12
Désert, terres désolées	14
Souterrains, grottes, ruines	16
Région corrompue par l'Altération	18

DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ VOYAGE

Type d'environnement	DD
Région connue et cartographiée	6
Région peu connue, le groupe possède une carte récente	8
Région peu connue, le groupe possède une carte ancienne	9
Région peu connue, le groupe ne possède pas de carte	10
Région hostile, le groupe possède une carte récente	12
Région hostile, le groupe possède une carte ancienne	13
Région hostile, le groupe ne possède pas de carte	14
Région inconnue, encore jamais explorée	16

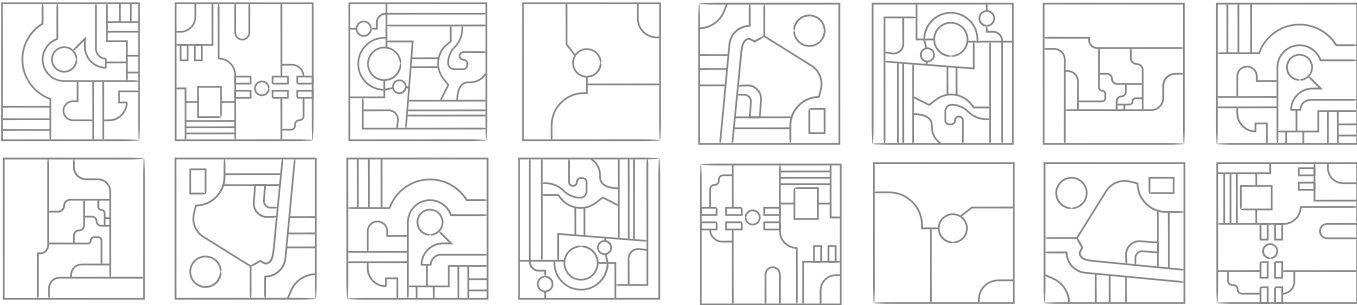
INDICE DE DANGER DES PNJ, ESPRITS ET CRÉATURES

Indice de danger	Puissance	En d'autres termes...
Inférieur à 30	Faible	« C'est juste une égratignure. »
Compris entre 30 et 60	Moyenne	« Si ça saigne, on peut le tuer. »
Compris entre 60 et 80	Forte	« Il va nous falloir un plus gros bateau. »
Supérieur à 80	Divine	« Atomisons tout depuis l'orbite, c'est le seul moyen d'être sûrs. »

**RÈGLE DES ARRONDIS**

Sauf mention contraire, on considère qu'un nombre divisé par deux ou plus sera **arrondi à l'entier supérieur** par défaut.

ESPACE POUR NOTES AUTOCOLLANTES



DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ EFFORT

Poids de la cible	DD	Exemples d'objets
Inférieur à 20 kg	6	Porte simple en bois
Entre 20 et 60 kg	8	Porte simple en métal
Entre 60 et 100 kg	10	Tube en acier, porte en bois renforcée
Entre 100 et 150 kg	12	Poutre en bois, porte en métal renforcée
Entre 150 et 250 kg	14	Poutre en métal
Entre 250 et 400 kg	16	Pan de mur en briques
Supérieur à 400 kg	18	Pan de mur en pierre

ATTRIBUTS ET CAPACITÉS LIÉES

Caractère	Discernement	Maîtrise	Prestance	Robustesse	Vigueur
Concentration (P)	Alchimie (A)	Acrobatie (A)	Charme (A)	Endurance (P)	Armure Légère (P)
Domestication (A)	Arcanotech (A)	Ambidextrie (A)	Déguisement (A)	Immunité (A)	Armure Lourde (P)
Esprit Critique (P)	Archéologie (A)	Combat à Distance (A)	Discrétion (A)	Monte (A)	Bouclier (P)
Intimidation (A)	Investigation (A)	Combat Rapproché (A)	Glamour (A)	Natation (A)	Charge (A)
Provocation (A)	Médecine (A)	Dextérité (A)	Marchandage (A)	Pilotage de Karkan (A)	Effort (A)
Rhétorique (A)	Mysticisme (P)	Esquive (P)	Présence Apaisante (A)	Survie en Milieu Sauvage (A)	Escalade (A)
Spiritisme (A)	Observation (A)	Fabrication (A)	Représentation (A)	Voyage (A)	Morsure (A)
	Réparation (A)	Mécanique (A)	Optimisation (P)		Musculation (P)
	Sorcellerie (A)				

DIFFICULTÉ DE LA CAPACITÉ EFFORT À BORD D'UN KARKAN

Poids de la cible	Degré de difficulté
Inférieur à 200 kg	6
Compris entre 200 et 600 kg	8
Compris entre 600 kg et 1 tonne	10
Compris entre 1 et 1,5 tonnes	12
Compris entre 1,5 et 2,5 tonnes	14
Compris entre 2,5 et 4 tonnes	16
Supérieur à 4 tonnes	18

(A) : CAPACITÉ ACTIVE ; (P) : CAPACITÉ PASSIVE.

UNITÉS DE TEMPS ET DE LIEUX EMPYRÉENNES

L'année empyréenne est découpée en 15 mois, chacun comptant 5 semaines de 7 jours, soit 35 jours par mois pour un total de 525 jours par an. Chaque journée est divisée en 28 heures de 60 minutes. La nuit dure environ 12 heures.

Les quinze mois de l'année sont nommés **UJMAI, ISMAI, QIMAI, TEHMAI, PIMAI, SOMAI, CANMAI, USAMAI, EXIMAI, CHUMAI, HUMAI, NIMAI, SAMAI, TAMAI**, et **CHISMAI**. Les sept jours de la semaine sont nommés **UJTA, ISTA, QITA, TEHTA, PITA, SOTA**, et **CANTA**.

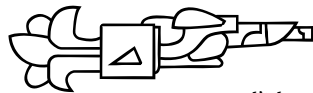
On dénombre 3 saisons, chacune associée à la prédominance d'une lune. Elles durent environ 5 mois : **WATASI**, la saison froide, commence au milieu du mois de Nimai et se termine au milieu du mois d'Ismi. **KILLASI**, la saison douce, commence au milieu du mois d'Ismi et se termine au milieu du mois de Canmai. **WILLASI**, la saison chaude, commence au milieu du mois de Canmai et se termine au milieu du mois de Nimai.

EXEMPLES DE NOMS EMPYRÉENS

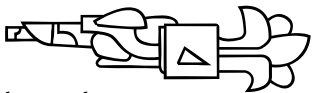
PEUPLE	NOMS
Ælfyn	Achlæ, Acilar, Ænina, Batyn, Belem, Cathæ, Eth, Læran, Mænerfa, Neris, Osinas, Osir, Phersu, Ræth, Ren, Resa, Selvan, Thesan, Turan, Veaa...
Agamide	Bhik, Chogdin, Dolka, Dorje, Hâmo, Jampa, Jâvhan, Kalzân, Lhâmia, Mahâna, Netâ, Norbo, Pujar, Puran, Rinzin, Rolmâ, Sherin, Tandjin, Yamtso, Woren...
Dakti	Areias, Calis, Cydon, Dysia, Enyo, Ériane, Érope, Haweli, Karman, Iphys, Itoné, Krès, Limène, Manasa, Mosyne, Oaxos, Paion, Rhéa, Talos, Théia...
Désincarné (Astarite)	Acahuan, Auxi, Ayar, Catexil, Kekko, Huaman, Huanxa, Killa, Kuxho, Lakuna, Maitan, Oxollo, Pachari, Palla, Qenti, Quero, Toxo, Uchu, Uxun, Yako...
Humain	Akim, Alys, Aminia, Bela, Chan, Dishì, Evelina, Feng, Khamisi, Kylie, Li, Mayleen, Nishan, Quinn, Raelene, Sloane, Wagaye, Xiao, Zhi, Zuvena...
Orc	Akaman, Arôhé, Awidé, Barawit, Khabalé, Niréna, Karôr, Khatasha, Mak, Mémidé, Nétrôr, Nisha, Qadité, Qérem, Rakam, Shakhét, Sété, Takama, Tanyi, Teqéri...

RÉUSSITES SPÉCIALES AVEC DÉ DE FORTUNE ET/OU D'ADVERSITÉ

RÉSULTAT DU JET DE DÉS	EFFET	EXEMPLES DE CONSÉQUENCES
Résultat maximum sur le dé de fortune ET l'action est une Réussite Standard ou Majeure	RÉUSSITE SPECTACULAIRE	L'ennemi reçoit un coup fatal, une attaque inflige le double de dégâts, les membres du groupe sont inspirés par l'action de leur camarade et bénéficieront de dés de fortune sur leurs prochaines actions, les monstres terrifiés décident de battre en retraite...
Résultat maximum sur le dé d'adversité ET l'action est une Réussite Partielle ou un Échec	ÉCHEC DÉSASTREUX	L'arme du personnage se brise, les monstres redoublent de férocité et bénéficieront de dés de fortune sur leurs prochaines actions, le personnage rate sa cible et blesse un de ses alliés, le personnage trébuche et subit une Blessure...
Résultats maximums sur le dé de fortune et le dé d'adversité, quel que soit le Degré de Réussite de l'action	COUP DU SORT	Le sortilège de boule de feu échappe à tout contrôle et déclenche un incendie, une colonne porteuse se brise et le bâtiment commence à s'effondrer, le chef ennemi se révèle soudain avoir un lien de parenté avec l'un des héros, des systèmes de défense astarites endormis depuis des siècles s'éveillent...



GÉNÉRER UN MANDAT DE MISSION



En panne d'idées pour la prochaine partie ? Lancez un p8 pour chacune des colonnes du tableau ci-dessous...

D8	MANDATAIRE	OBJECTIF PRINCIPAL*	OBJ. SECONDAIRE OU CACHÉ**	CADRE	DANGER PRINCIPAL	AUTRES DANGERS**	RÉCOMPENSE	ASTRES (BASE)
1	Guilde des Francs-Lanciers	Escorte	Escorte	Grande ville	Pillards ou Gobnouilles	Pillards ou Gobnouilles	200 tael par F.-L.	2
2	Consortium de Patéra	Exploration	Exploration	Cité-État	Esprits	Esprits	500 tael par F.-L.	2
3	Communauté ou village	Extermination	Extermination	Village	Ogres ou Empuses	Ogres ou Empuses	1000 tael par F.-L.	3
4	Arcanologue	Investigation	Investigation	Région connue	Drones	Drones	1000 tael (groupe)	3
5	Marchand	Médiation	Médiation	Région peu connue	Animaux sauvages	Animaux sauvages	2000 tael (groupe)	4
6	Seigneur indépendant	Protection	Protection	Région hostile (désert, jungle...)	Mercenaires	Mercenaires	3000 tael (groupe)	4
7	Nation empyréenne	Récupération	Récupération	Ruines	Mortambules	Mortambules	5000 tael (groupe)	5
8	Individu fortuné	Sécurisation	Sécurisation	Région Altérée	Pièges	Pièges	Autre (sort, objet...)	5

\*Voir Livre de Règles, page 196.

\*\*En cas de résultat identique à celui de l'étape précédente, relancer le p8.