

2.8 Les Aventuriers

Introduction	1	Eclaireur.....	3
Adaptation	1	Guerrier.....	4
1-Les Aventuriers	1	Magicien.....	4
Affiliation	1	Rôdeur.....	4
Voies de la Lumière.....	1	Sage.....	4
Méandres du Destin.....	2	Le Destin	4
Chemins du Pouvoir.....	2	Destin.....	4
Compagnie d'Aventure	2	Prouesse.....	5
Création d'une Compagnie.....	2	Thaumaturgie.....	5
Création d'Aventurier.....	2	3-L'Aventure	5
Livre des Merveilles.....	2	Expérience	5
2-Dons & Facultés	3	Gain d'Expérience.....	5
Niveau & Dons	3	Dons Supplémentaires.....	5
Utilisation des Dons.....	3	Butin.....	5
Gestion des Bonus.....	3	Progression.....	5
Les Vocations	3	Devenir Aventurier	6
Barbare.....	3	Progression d'Aventurier.....	6
Diplomate.....	3		

Introduction

Cette Extension est destinée à jouer à Cry Havoc dans les Iles Merveilleuses ou tout autre cadre de campagne héroïque, avec les Règles de bases et les règles avancées.

L'ensemble est une interprétation personnelle, utilisable avec les Pions des jeux de la série, aussi bien qu'avec les Planches sur lesquelles je travaille.

Adaptation

Les éléments ci-dessous permettent d'interpréter les informations données dans les jeux de Rôles concernés pour les adapter à Dagorlad.

JRTM / MERP

ATT = (BO/10) au +

DEF = [(BD/10) au +] + (PDC/50 au +).

MM MVT

-10 à -0 4

+5 à +15 6

+20 à 25 8

> + 30 10

DEF Taille Large = BD/10 + (PDC/25) au +

Tir = Pris en compte si BO > +50. Si BO > +100, alors *Tireur d'Elite*.

Tiers Age

ATT = Compétence + Attribut Carrure + Dégâts Arme Moyen.

DEF = Endurance + Bonus de Carrure

D&D 3ème Edition

ATT = Bonus d'Attaque

Tir : 0 à 6, pas de tir, 7 – 15 Arme de Tir et 16 +, *Tireur d'Elite*.

DEF = CA-10

MVT à ajuster en fonction de l'armure portée

1-Les Aventuriers

Les Aventuriers sont des personnages marqués par le Destin. Ils sont soumis aux impératifs de la lutte du Mal contre le Bien. Le terme Aventurier précise qu'un personnage est favorisé par le Destin, il n'est plus tout à fait un simple Personnage tel qu'il est décrit dans le Jeu.

Les Aventuriers ne peuvent en aucun cas rester neutre dans le conflit qui oppose le Mal au Bien, et se doivent donc d'appartenir à l'une des Parties en Présence : Voies de la Lumière, Sentiers du Destin ou Chemins du Pouvoir.

Affiliation

Une Compagnie d'Aventure se crée au niveau mythique et doit donc se choisir une sorte d'alignement par rapport aux schémas mythiques qui régissent les Iles Merveilleuses.

L'Affiliation vous permet de choisir un camp, et vous apporte par ce biais des avantages et des restrictions quant à vos recrutements et vos Familles de Dons accessibles.

Voies de la Lumière

La Compagnie d'Aventure s'associe aux Buts du Bien et de la lutte contre le Mal.

Peuples : Elfes, Dunedain,

Sites : Havres, Libres, Frontalier

Alliés : Destin.

Ennemis : Chemins du Pouvoir.

Méandres du Destin

La Compagnie d'Aventure cherche avant tout à faire renaître la gloire passée de sa culture.

Peuples : Nains, Rohirrim, Hobbit.

Sites : Libres, Frontaliers

Alliés : au Choix

Ennemis : au Choix.

Chemins du Pouvoir

La Compagnie d'Aventure cherche avant tout à acquérir du pouvoir et de la puissance, pour elle ou sa faction.

Exemples : Numénorréens Noirs, Orques, Gobelins.

Sites : Ombres, Ténèbres

Alliés : Destin.

Ennemis : Voies de la Lumière.

Compagnie d'Aventure

Une Compagnie d'Aventure est une bande composée d'un ou plusieurs Aventuriers et de personnages, recrutés pour former un ensemble cohérent. Les joueurs peuvent disposer de 350 Po, 500 Po ou 700 Po pour former leur Compagnie.

Création d'une Compagnie

Un joueur dispose d'un certain nombre de Pièces d'Or (abrégé en Po) pour créer une Compagnie d'Aventure. Ces Po permettent d'acheter des personnages, des Aventuriers et des Objets.

Un Aventurier accède à des Facultés Spéciales appelées Dons, mais coûte plus cher qu'un autre personnage. L'accès et la disponibilité de ces Dons sont fonction du Niveau qui inclut les Grade et du Statut du personnage, comme indiqué dans la colonne « Statut » du tableau ci-dessous.

Création d'Aventurier

Un Aventurier peut être créé à partir de n'importe quel personnage en payant le coût souhaité. Le personnage conserve son Statut antérieur, mais bénéficie d'un Moral accru de 2. Il est de plus immunisé aux Tests de Moral ainsi qu'à la Déroute.

Le Coût d'un Aventurier est fonction du Grade de celui-ci et du nombre de Point de Destin possédés. Créer un Aventurier à partir d'un personnage de Statut Irrégulier, Régulier ou Indiscipliné coûte moins cher que pour un aventurier possédant un grade, mais son efficacité est limitée à sa propre personne.

Statut	Coût/Destin
I, R, D	10
L, C	15
G, K	20

Niveau	Destin	Grade
Aventurier	1-2	-
Champion	3-4	L
Héros	5-6	L
Seigneur	7-8	C
Légende	9-10	G
Mythe	11+	K

Les Points de Destin permettent au personnage de bénéficier d'un certain nombre d'avantage en fonction des vocations et des dons choisis. La colonne Grade indique le grade obtenu par un personnage ayant le nombre de Points de Destins correspondants.

Livre des Merveilles

Dans Dagorlad et les Iles Merveilleuses, les Personnages autant que les Aventuriers peuvent posséder un ou des Objets. Ces objets accordent des pouvoirs grâce aux savoirs qui les fit naître, et sont décrits dans la section Livre des Merveilles.

Les Objets sont répartis en plusieurs classes, qui régissent leur disponibilité et leur accès. Le Coût de Base d'un Objet est exprimé en XP.

La colonne « Accès » indique le niveau minimum d'un personnage pour qu'il puisse utiliser un objet d'un type donné.

Ils ne peuvent être achetés que lors de la création d'une Compagnie d'Aventure. Les Objets avec la mention « Unique » ne peuvent pas être achetés, et doivent donc être trouvés sur un Site ou sur un Adversaire tombé.

Les Objets Périssables sont des objets qui ne peuvent servir qu'une seule fois. Leur durée s'étale en général sur un scénario, ou une seule utilisation.

Les Objets Culturels sont réservés aux personnages de Statut ELITE d'une culture donnée. Ces objets sont spécifiques au personnage qui les porte, et ne peuvent pas être prêtés ou donnés à un autre Personnage ou Aventurier.

Objet	Accès	Coût
Culturel	Culture	10
Mineur	Aventurier	20
Majeur	Champion	30
Supérieur	Héros	40
Spéciaux	Seigneur	var

Les **Armes** accordent un bonus soit au Dé, soit au rapport de force : « +2 en Prouesse » peut être utilisé soit comme +2C en Attaque, soit un bonus de -2 au dé d'attaque au Corps à corps. Si l'arme peut être utilisée pour le tir, le bonus s'applique au dé. Si une arme procure un bonus en « Endurance », celui-ci s'applique sous la forme d'un avantage au rapport de force en Défense, donc uniquement au corps à corps.

Les **Boucliers** procurent un bonus au rapport de force en Défense au porteur ou un personnage allié adjacent, mais pas les deux. Si un bouclier procure un bonus en Attaque, il s'applique aussi au rapport de force, mais pour le porteur seul. Les **Armures** confèrent un bonus au Dé de Défense, aussi bien au corps à corps que contre les tirs, mais au porteur seul.

PR : Indique les Points de Renom que procure un objet. Ces PR permettent à une Compagnie d'Echanger un objet contre de l'argent, avec un taux de PR x 10 Po.

PC : Les Points de Corruption indique le taux de corruption du personnage avec le Mal. Le total de PC d'un personnage ou d'un Aventurier agit comme un MDF négatif aux Tests de Corruptions provoqués par certains pouvoirs du Mal. Plus un objet est Puissant, plus il procure de Points de Corruption et plus le porteur est sensible aux influences extérieures et aléatoires.

Un Personnage qui rate un Test de Corruption abandonne son camp et fuit le plus loin possible vers le

bord de carte le plus proche et le moins menaçant. L'individu choisit de poursuivre son propre chemin et laisse là ses compagnons.

2-Dons & Facultés

Niveau & Dons

Les aventuriers ont un destin particulier et ont un impact sensible sur le Chant de la Création tel qu'il fut lancé par Illùvatar. Cela est rendu par 2 aspects de ces personnages : le Niveau et le Destin.

Le « Niveau » est un reflet de l'expérience, de la sagesse et du degré de professionnalisme du personnage. Le « Destin » indique le nombre de Dons pour le niveau donné.

Par défaut, un Aventurier ne peut connaître que les Dons associés à sa Culture ainsi qu'une famille supplémentaire parmi les Vocations et le Destin. S'il souhaite en obtenir d'autre, il doit pour cela sacrifier des Points de Destin de manière définitive. Chaque Point de Destin Sacrifié l'est pour accéder à une Famille et une seule.

Un Seigneur qui sacrifie 3 Points de Destin peut ainsi accéder à 3 Familles en plus des Dons associés à sa Culture. Pour les Races qui n'auraient pas de Culture décrite, il faut utiliser la Famille Destin.

Utilisation des Dons

Le Nombre d'Utilisation des Dons est indiqué dans la colonne Destin. Chaque utilisation d'un Don consomme un Point de Destin. Les Points de Destin sont récupérés lors de chaque Phase de Réorganisation du jeu Stratégique.

Un Don peut être utilisé n'importe quand durant une Phase : si deux dons sont déclarés en même temps, l'Aventurier possédant le plus haut score de MVT utilise le sien en premier, puis celui possédant le plus haut grade et en fin le plus score de Moral. Si un Don est utilisé pour contrer un autre Don, leur utilisation se fait en même temps.

Les Dons sont classés par Famille, qui présentent à la fois des Vocations, des « Alignements » et des Cultures. L'ensemble permet au final de générer une grande variété pour un même personnage.

Gestion des Bonus

Lorsqu'un Don ou un Objet accorde un Bonus de +1C Attaque ou en Défense, ce bonus ne peut pas être associé à une Attaque ou Défense Combinée : il ne s'applique qu'au personnage seul.

Mais l'aventurier peut le convertir en bonus au Jet de Dé afin qu'il puisse profiter à lui et ses alliés lors d'une Attaque Combinée ou d'une Attaque à Plusieurs.

Les Vocations

Les Vocations forment de loin la plus courante origine des Dons. Elles correspondent à des archétypes professionnels.

Un Aventurier doit sacrifier un Point de Destin par Vocation auxquelles il souhaite accéder.

Barbare

Un Barbare est un personnage issu d'une culture primitive, ayant atteint le statut d'Aventurier. Il bénéficie de Dons qui lui sont spécifiques.

Férocité : l'Aventurier bénéficie d'une réduction des dommages d'une catégorie jusqu'à la fin du tour – sauf pour les Reculs : tous les autres dommages qu'il reçoit sont réduits d'une catégorie.

Brute Epaisse : le personnage accroît tous les dommages qu'il inflige au corps à corps d'une catégorie, jusqu'à la fin du tour.

Sauvagerie : l'Aventurier reçoit un bonus de +1C en Attaque mais subi un malus de -1C en Défense, jusqu'à ce qu'il subisse une Blessure, un Recul, une Panique ou une Déroute.

En Grande Fureur : l'Aventurier peut porter une Attaque supplémentaire immédiatement.

Trophées Guerriers : L'Aventurier provoque un Test de Moral sur les Adversaires présents dans son RCD.

Fureur Bestiale : l'Aventurier peut utiliser l'une des Règles Spéciales suivantes jusqu'à la fin du tour : *Berseker*, *Frénétique* ou *Dur à Cuir*.

Diplomate

Les Diplomates font office de Barde et de Hérauts. Ce sont d'excellentes ressources complémentaires aux Leaders sur cartes, notamment pour les bandes à faible moral.

Amitié Nouvelle : Bonus de +4 au prochain Test de Moral, de Recrutement ou de Corruption.

Eloquence : l'Aventurier peut dépenser un Point de Destin pour procurer un bonus de +3 au Prochain Test de Moral, Corruption ou Recrutement qui a lieu dans son Champ de Vision. S'il est réussi, il bénéficie d'un Point de Destin supplémentaire à utiliser dans les Dons de Diplomate.

Parole de Persuasion : le personnage ciblé lance 2 Dés lors de son prochain Test de Moral ou de Recrutement, et ne conserve que le plus avantageux pour le Diplomate.

Prestance Seigneuriale : la cible reçoit un bonus de +5 à son prochain Test de Moral.

Vieille Amitié : le Diplomate reçoit un bonus de +5 à un Test de Moral, de Corruption ou de Recrutement.

Eclaireur

Un Eclaireur est un maître de la furtivité et de la discrétion. Sa puissance réside aussi dans la vitesse de déplacement et sa mobilité, et sa capacité à esquiver les coups des adversaires.

Camouflage : si l'Aventurier ne pratique plus de MVT et qu'il se trouve sur une case offrant une Couverture, il est considéré comme Caché et reçoit un marqueur « ? » Il conserve ce marqueur jusqu'à ce qu'il tire, bouge ou combatte.

Esquive : l'Aventurier dépense un Point de Destin pour qu'un Jet de Dé d'Attaque (Corps à Corps ou Tir) ne lui occasionne aucun résultat. Le Don doit être annoncé avant le lancer de Dé.

Furtivité : lorsque l'Aventurier utilise se trouve sur une Case à Couverture, il est automatiquement Caché jusqu'à ce qu'il bouge, Tir ou combatte.

Habilité : l'Aventurier dépense un Point de Don et bénéficie d'un bonus de 2 au dé pour un Tir.

Infiltration : l'Aventurier peut commencer la partie dans la zone de déploiement de l'adversaire sur une case

possédant une Couverture de 1 au moins. Il ne peut pas se trouver sur une case d'objectif, mais peut tout à fait charger dès le premier tour.

Guerrier

Le Guerrier est un personnage habitué au combat, et ayant appris quelques tours qui le distingue des autres combattants.

Attaque Risquée : Bonus de -3 au dé lors de sa prochaine Phase de Combat, mais Malus de -1 à tous les Jets de Défense jusqu'à la prochaine Phase de Combat.

Blocage : Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de Défense jusqu'à la fin du Tour de Jeu, mais subi une Pénalité de 1 à tous ses jets d'Attaques (Tir, Corps à Corps) jusqu'à sa prochaine Phase de Combat.

Engagement : L'Aventurier bénéficie d'un Bonus de 2 pour un jet de dé de combat : Attaque, Tir ou Défense. Ou bien le joueur peut choisir d'obtenir un bonus de +2C en Attaque ou en Défense pour un combat ne concernant que l'Aventurier.

Maints Ennemis : l'Aventurier ne tient pas compte des MDF de Surnombre et d'Encerclement Ennemis jusqu'à la fin du tour. Il ignore en fait ces situations pour ce qui est des MDF de combat, tant en Attaque qu'en Défense.

Rassemblement : le prochain Test de Moral dans le RCD de l'Aventurier est une réussite.

Magicien

Un Magicien est un personnage qui étudie les forces magiques par le biais d'une tradition. De manière générale et pour simplifier, un Magicien est obligatoirement un Aventurier. Les capacités des magiciens dépendent de la Tradition à laquelle ils appartiennent, celle-ci étant aussi fonction du monde dans lequel les rencontres ont lieu.

Evocation : Le magicien sacrifie un Point de Destin pour obtenir le talent *Art Magique* avec 50 PE. Chaque Point sacrifié en plus lui accorde 50 PE supplémentaires.

Tradition : le Magicien obtient l'accès à un ensemble de pratiques spécifiques qui étendent le champ d'application ainsi que la puissance de la magie : Magie Élémentaire, Sorcellerie, Haute-magie. La Magie des Traditions s'appuie sur l'utilisation directe des Points de Destin pour générer ses effets.

Focus : un magicien peut dépenser un Point de Destin pour créer des focus. Les focus sont des objets qui par leur nature, leur conception et les matériaux utilisés contiennent du pouvoir. Chaque Po dépensé avant un scénario permet d'obtenir 5 PE, disponible immédiatement et jusqu'à la consommation du focus, qui ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Rôdeur

Ce sont des personnages habitués à vivre dans les zones sauvages ou frontalières. Ils vivent au milieu de la nature, et entretiennent avec celle-ci des rapports étroits.

Camouflage : si l'Aventurier se trouve sur une case Arbre, Broussailles, Talus, Rocher, Marais, il est considéré comme Caché et reçoit un marqueur « ? » Il conserve ce marqueur jusqu'à ce qu'il tire, bouge ou combatte.

Chasseur : le personnage devient un expert pour lutter contre un type de créature. Il obtient la **Règles Spéciale Poison** contre ces créatures, jusqu'à la fin du scénario.

Forestier : le rôdeur est automatiquement « Caché » sur les Cases Arbres, Broussailles & Marais, et celles-ci ont un coût de PM-1 jusqu'à la fin de la partie.

Herbes de Guérison : l'Aventurier peut soigner un personnage à l'aide de plantes : la cible bénéficie d'un bonus de 2 à son jet de Guérison Naturelle.

Périple Favorable : le prochain Test de manœuvre qui a lieu dans le RCD de l'Aventurier est réussi.

Tours & Détours : l'Aventurier peut entrer par un autre bord de carte que celui de son déploiement. Il peut être accompagné d'une troupe de force équivalente à sa Valeur en tant que Personnage, sans objet.

Sage

Les Sages sont les gardiens du savoir, ayant accès aux connaissances depuis longtemps oubliés du commun des mortels. Leur savoir leur permet de représenter une source de gain considérable, car leur champ d'action est très large.

Connaissance des Anneaux : le personnage peut identifier un Anneau.

Feu d'Artifice : provoque un Test de Moral sur les adversaires présents dans le Champ de vision de l'aventurier.

Que Cœurs & Membres se réchauffent ! : le sage peut dépenser des Points de Destin pour soigner les personnages adjacents. Il peut aussi annuler tous les Stun qui lui sont adjacents.

Sombre Savoir : le personnage fait bénéficier ses alliés d'un bonus de 1 aux Attaques contre l'un des types de créatures suivantes : Hommes, Trolls, Orques, Loups.

Stratège : l'Aventurier peut dépenser des Points de Destin pour améliorer ses chances de gagner l'Initiative, avec un Ratio de 1 Point de Destin pour un bonus de +2 au dé.

Vérification de Connaissance : le personnage peut identifier un Objet mais pas un Anneau.

Le Destin

Les familles de Dons présentées ci-dessous peuvent être choisies par tous les aventuriers si ceux-ci répondent aux critères nécessaires pour chacune des familles.

Destin

Le Destin intervient souvent dans la carrière des Héros, et peut-être est-ce leur avantage le plus flagrant. Il n'est pas nécessaire de sacrifier de Point de Destin pour accéder à ces Dons.

Amitié Apaisante : Bonus de +4 à un Test de Moral ayant lieu dans le RCD de l'Aventurier.

Communauté : bonus de +1C en Défense, et de +2 en Moral pour tous les alliés présents dans le RCD, jusqu'à la fin du Tour de Jeu.

Dispersion des Troupes : les troupes adverses dans le RCD du Héros doivent réussir un Test de Moral ou subir une « Panique » immédiate.

Faveur des Valar : l'Aventurier peut relancer un Jet de Dé mais doit obligatoirement appliquer son résultat. Chaque lancer ne peut bénéficier que d'une seule relance.

Paume contre Paume : l'Aventurier procure un avantage de +1C lors d'une Attaque ou d'une Défense, ou bien procure un bonus de 1 à un jet de Dé à un personnage présent dans son RCD.

Prouesse

Cette Famille de Dons accorde à son possesseur la possibilité de réaliser des actions physiques extraordinaires. L'aventurier doit sacrifier un Point de Destin pour accéder à ces Dons.

Il se Précipita : l'Aventurier obtient immédiatement une Phase de jeu supplémentaire, qui peut être un Tir, un Combat, une Charge ou un Mouvement.

Joli Coup : pour la prochaine Attaque ou le prochain Tir, lancez 2 dés et n'utilisez que le résultat qui vous arrange, avec un Bonus de 1 au Dé.

Manœuvre Héroïque : Pour son prochain test de Manœuvres, l'Aventurier lance 2 dés et n'en conservent que le meilleur, auquel il ajoute un bonus de 1. Il peut s'agir d'un Saut, de Natation, d'Esquive, de Maîtrise des Projectiles ou tout autres manœuvres de ce genre.

Vigueur : l'Aventurier ignore les Résultats « Stun » ou les effets qui entraînent un « Stun » jusqu'à la fin du tour de jeu.

Thaumaturgie

La Thaumaturgie est gratuitement accessible aux Aventuriers dotés d'un Grade de Général ou supérieur, soit G ou K.

Aura Royale : l'Aventurier dépense un Point de Destin pour faire réussir tous les tests de Moral qui ont lieu dans son RCD, jusqu'à la fin du tour de jeu.

Combat Héroïque : l'Aventurier obtient immédiatement une phase de Tir, de Charge ou de Combat. Cette phase intervient pendant celle de l'adversaire, mais ne peut pas permettre la création d'une formation.

Elan Héroïque : l'Aventurier et les alliés présents dans son RCD bénéficient immédiatement d'une Charge ou d'une Phase de combat supplémentaire. Il est aussi possible de créer une Formation.

Feu Sacré : l'Aventurier double son ATT et sa DEF pour la durée du tour de jeu en cours. S'il a l'occasion de Charger, il doit le faire, et préfère le combat au corps à corps plutôt qu'à distance.

Imposition des Mains : L'Aventurier peut soigner un personnage qui lui est adjacent. Celui-ci récupère un Niveau de Santé ou perd son état s'il est Stun.

3-L'Aventure

Au fur et à mesure de vos rencontres, vos Personnages et Aventuriers peuvent bénéficier de leur Expérience. Ils peuvent aussi être amené à rencontrer d'autres aventuriers, susceptibles de se joindre à votre Compagnie.

Expérience

Gain d'Expérience

Les gains de Points d'Expérience (abrégés en XP) sont fonction des Adversaires et de la réussite des Scénarii.

Victoire Totale	+ 1 XP par personnage
Victoire Partielle	+ 0,5 XP par personnage
Survie	0,5 par personnage
Divers	(Total des « Tués & Déroutés » adverses en Po)/20 au –

Victoire Totale : Remplir les Objectifs Principal et Secondaire.

Victoire Partielle : Remplir l'Objectif Principal.

A la fin de chaque scénario, il faut comptabiliser les Points d'Expériences (abrégés en XP) pour votre bande en ne prenant en compte que vos personnages ayant survécu sans être « Dérouté » en fin de partie.

Vos XP peuvent alors servir à améliorer vos personnage de différentes manières. Le Total des XP est à répartir entre les personnages ayant participé au Scénario. Vous pouvez les répartir ou bien les affecter tous à un même personnage.

Dons Supplémentaires

Les XP peuvent aussi être dépensés de façon à procurer des Points de Destin additifs. Ces points peuvent être utilisés normalement, n'importe quand au cours de la partie.

Vous devez dépenser 5 XP pour obtenir un Point de Destin utilisable immédiatement. Les Dons restent ceux accessibles par vos Aventuriers qui ne sont pas « Tué » ni « Dérouté »

Butin

Au lieu de dépenser vos XP pour augmenter les capacités de vos personnages, vous pouvez aussi les convertir en Butin. Dans ce cas, vos XP vous rapporte soit de l'argent pour acheter des troupes ou du matériel, soit pour obtenir un ou plusieurs Objets.

Argent

Chaque XP est convertit en 5 Po, et mais n'est plus utilisable autrement que comme de l'argent. Ces Po restent à disposition de la bande pour toute la phase stratégique en cours, mais pas pour le tour suivant.

Ces Po s'utilisent pour acheter du matériel, des ressources ou bien tenter de recruter des troupes. Vous pouvez ainsi acheter des Munitions supplémentaires, une Mule pour les porter, des Ecrans pour la protéger et des Pieux pour fortifier un endroit. Vous pouvez aussi les utiliser pour acheter un Objet dans un endroit adéquat : Cité, Ville de Territoire Frontalier ou Libre.

Objets

Les Objets peuvent être « achetés » à l'aide de vos XP. Chaque Niveau d'objet nécessite 10 XP. Vous devez vous trouvez sur un Site possédant la capacité Objet, ou bien sur un site sans Attaque. Vous dépensez vos XP puis vous tirez au sort la carte d'Objet dans la catégorie voulue.

Progression

Les XP obtenus par le calcul précédent sont affectés à vos personnages ayant participé à l'action. Ils peuvent servir à améliorer les Attributs de votre personnage ou Aventurier, ou bien leur permettre d'utiliser de nouvelles **Règles Spéciales**.

Pour bénéficier des XP obtenus, une Bande doit passer sa Phase d'Organisation du Jeu Stratégique sur un Site associé à son Affiliation. Dans les autres cas, les XP sont stockés jusqu'à ce que la bande se retrouve sur un Site Allié pendant une Phase d'Organisation.

Les XP qui ne sont pas dépensés entre deux scénarii sont conservés d'une fois sur l'autre, même s'il s'agit de fraction.

ATT & DEF

Chaque Tranche de 2,5 XP procure ATT+2 et DEF +1.

Grade & Statut

Le seul moyen d'augmenter son Grade et/ou son Statut est d'acheter un Profil.

Règle Spéciale : pour acheter une Règle Spéciale, un personnage doit dépenser autant de XP que la formule de surcoût de la règle : Vétéran (+D) coûte ainsi (DEF) XP pour être acquise.

Moral : pour augmenter son Moral de 1 Point, le personnage doit dépenser (Moral actuel) XP. Le personnage ne peut augmenter son score de Moral que de un point par Phase Stratégique.

Règles Spéciales

Athlétisme : MVT XP

Vivacité : (⇔ Athlétisme) MVT XP

Expert Martial : (⇔ Régulier ou Elite) MVT XP

Tireur d'Elite : (⇔ Arme à Distance) MVT XP

Cavalier Emérite : (⇔ Cavalier ou Joute) MVT XP

RS de Corps à Corps : ATT XP

RS d'Armes à Distance : (ATT) XP

Devenir Aventurier

Pour qu'un personnage devienne Aventurier, il lui faut cumuler 10 XP pour obtenir un Point de Destin.

Il doit se rendre sur un Territoire de Type Havre (Lumière), Cité Libre (Destin), Antres & Ruines (Nature) ou Fief Noir (Pouvoir) pour y dépenser ses XP.

Il devient alors un Aventurier, et peut choisir de sacrifier immédiatement des Points de Destin pour accéder à des Vocations ou des Familles particulières.

Progression d'Aventurier

Les Aventuriers peuvent apprendre de nouvelles règles Spéciales, ou acheter de nouveaux Profils comme les autres personnages.

Pour augmenter leur puissance propre – à savoir les Points de Destin – ils doivent dépenser leurs XP différemment.

Ils doivent dépenser 10, 15 ou 20 XP en fonction de leur Grade pour obtenir un Point de Destin supplémentaire. Comme pour devenir Aventurier, il doit se trouver dans un Site associé à la Voie qu'il a choisi.

Equipements :

Notes :

Vocations & Aptitudes

Talents

Equipements :

Notes :

Vocations & Aptitudes

Talents