



LE SANCTUAIRE DES DIEUX FÉLONS

Vous voulez initier des débutants aux joies du jeu de rôle sans vous coltiner des pages de règles ? Ce scénario vous sera peut-être utile, car il est conçu comme une introduction aux jeux de rôle et à MYTHRAS. Il propose des personnages prêtirés ainsi que des règles pour les situations pouvant survenir en cours de partie.

Nous partons du principe que vous, le lecteur de ces lignes, serez le **maître de jeu** et que les autres participants seront des **joueurs**, qui incarneront chacun un ou deux personnages.

JOUEUR ET PERSONNAGE

Vous trouverez dans le texte des phrases du type « chaque personnage effectue un jet » ou « si Kara réussit son jet de Magie ». Bien sûr, ce sont en vérité les joueurs ou le maître de jeu qui lancent les dés, mais cette formulation permet d'alléger le texte.

SYNOPSIS

Le scénario se déroule dans un monde fantastique inspiré du monde méditerranéen antique. Les personnages sont des héros de la cité-État de Méros, qui rappelle les cités-États de la Grèce classique.

Les deux enfants d'un marchand important ont été kidnappés par un groupe de Badoshis, ennemis jurés de Méros, et les personnages sont chargés de trouver les enfants et de les sauver des griffes de leurs ravisseurs.

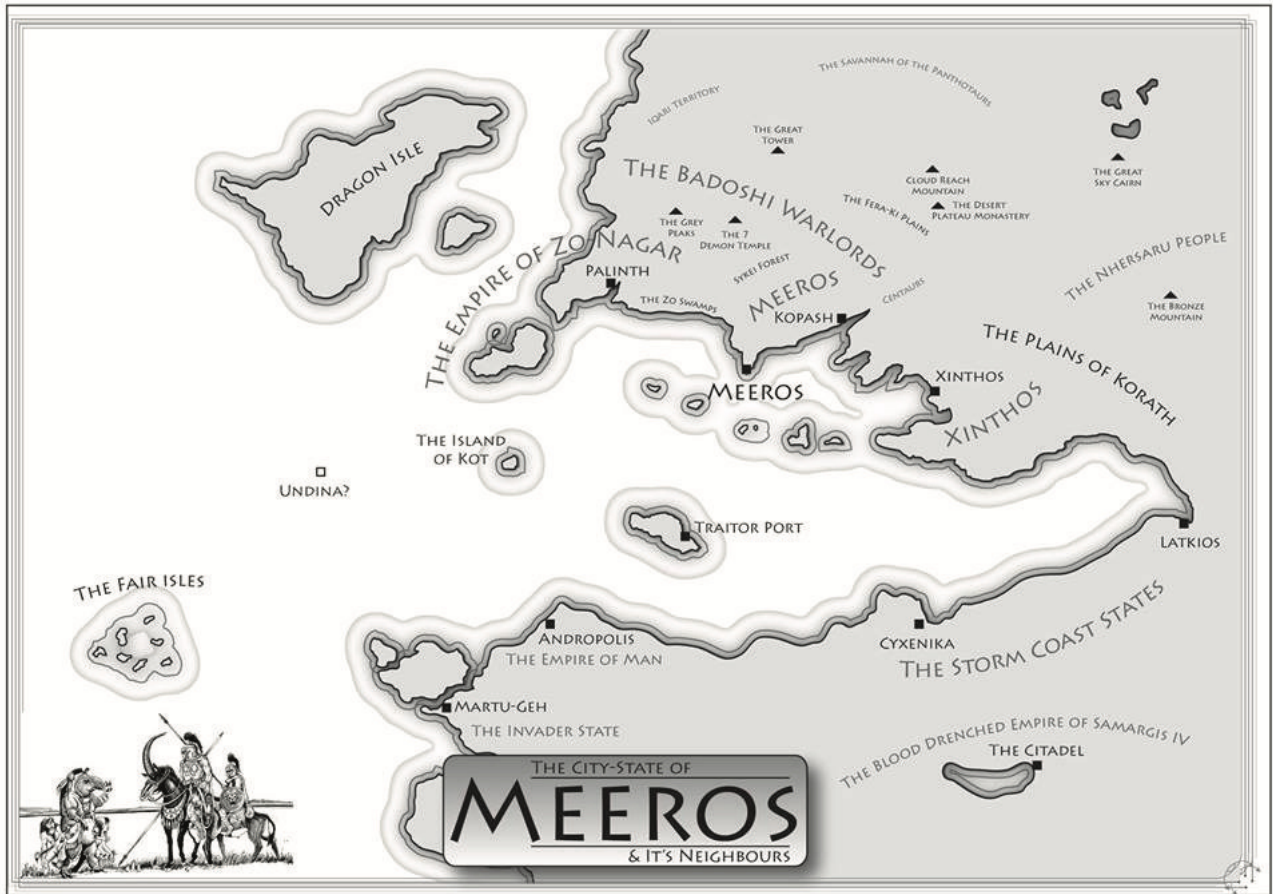
AVANT DE COMMENCER

Premièrement, lisez le livret en entier pour bien comprendre le déroulement du scénario. Certaines sections du livret sont en italiques : cela indique des passages que vous pouvez paraphraser ou lire à voix haute aux joueurs.

Le scénario comprend six « rencontres » qui s'enchainent. Chaque rencontre est une épreuve que les personnages surmonteront en interagissant avec l'environnement ou des personnages non joueurs, gérés par le maître de jeu. Pour réussir certaines actions, les personnages auront recours à des compétences, à des objets ou à des sorts spécifiques. Normalement, le scénario peut être terminé en une ou deux heures. Bien sûr, vous pouvez ajouter des rencontres de votre cru si cela vous paraît trop court.

Deuxièmement, assurez-vous d'avoir bien compris le fonctionnement des règles. Vous pouvez vous contenter des règles de base qui accompagnent ce livret. Ces règles sont très simplifiées par rapport à celles de MYTHRAS. Si vous désirez des règles plus détaillées, nous vous recommandons de télécharger MYTHRAS FONDAMENTAUX, un système de jeu de rôle beaucoup plus exhaustif qui vous permettra de créer vos propres personnages et de gérer les combats de façon plus tactique. Le PDF de MYTHRAS FONDAMENTAUX est librement téléchargeable sur notre site : <https://dl100.fr/mythras-fondamentaux/>





Dernièrement, laissez chaque joueur choisir un personnage parmi les six proposés. S'il n'y a qu'un ou deux joueurs, vous pouvez soit leur proposer d'incarner deux personnages, soit recommander qu'un joueur contrôle Kara, car elle possède une bonne sélection de sorts. Les joueurs doivent lire leur feuille de personnage, et vous passerez en revue le fonctionnement des compétences et des passions. Vérifiez que tout le monde comprend les règles, en particulier certains points plus complexes comme les réussites critiques ou les augmentations.

Tout le monde est fin prêt ? Lisez à voix haute aux joueurs l'introduction ci-dessous, puis demandez aux joueurs ce qu'ils veulent faire : ils endossent désormais le rôle de héros de Méros !

INTRODUCTION

Située sur le littoral de l'océan Ilyrios, Méros est une belle ville de marbre blanc et de toits en tuiles rouges. Elle est réputée pour ses marchés animés et son commerce florissant. Son dieu tutélaire, Mycéras, et sa courageuse milice, les Lances Écarlates, la protègent contre ses ennemis.

Les plus redoutables de ces ennemis sont les seigneurs de guerre badoshis, adoreurs des sept Dieux Félon. Jusqu'à présent, les Badoshis ont été tenus en échec, mais les habitants de la ville restent sur leurs gardes.

Il y a deux jours, des agents badoshis ont réussi à s'infiltrer dans la ville et à s'emparer des deux enfants d'un riche marchand, Lostanos. Leurs intentions sont mystérieuses, mais le pire est à craindre : les Dieux Félon exigent parfois des sacrifices humains...



« La Reine de Méros a ordonné à un petit groupe de héros — vous ! — de traquer les ravisseurs et de ramener les enfants sains et saufs chez eux. Vous avez déjà passé une journée entière à pister les Badoshis dans l'arrière-pays accidenté au nord de Méros. Hélas, au début de votre deuxième journée de poursuite, vous voilà bloqués devant un ravin. Le pont de corde qui en permettait le franchissement pend de votre côté du gouffre : les Badoshis ont dû le couper ! Vous devez absolument trouver un moyen de traverser le ravin avant que vos ennemis soient hors d'atteinte !

RENCONTRE 1 : LE RAVIN

Le pont traversant le ravin a été coupé à l'une de ses extrémités, de sorte qu'il pend maintenant le long du versant abrupt de la falaise, non loin de l'emplacement des personnages. Comme le ravin fait 20 m de large, il est impossible de sauter par-dessus.

Laissez les joueurs réfléchir à une solution : ils ont tout le nécessaire sur leurs feuilles de personnage. S'ils sont bloqués, donnez-leur quelques indices (par exemple : « Quelqu'un aurait-il un sort qui pourrait servir ? »).

Voici trois solutions possibles.

Descendre la falaise, traverser la rivière au fond du ravin, puis escalader l'autre versant. Cela prend une demi-journée, car la falaise est très haute des deux côtés.

Chaque personnage doit réussir deux jets d'Athlétisme pour descendre sans encombre, un jet de Natation pour traverser la rivière, et enfin deux autres jets d'Athlétisme pour escalader l'autre versant. En cas d'échec à un jet d'Athlétisme, le personnage tombe et subit 1d6 points de dégâts à deux localisations. En cas d'échec au jet de Natation, il est emporté par le courant et il lui faudra le reste de la journée pour revenir à son point de départ.

Improviser une main courante. Gorkas et Mju possèdent respectivement un arc puissant et un grappin : ils peuvent attacher une flèche ou le grappin à une longueur de corde et viser un vieux cyprès épais de l'autre côté du ravin. Si Gorkas réussit un jet de compétence avec son arc minotaure, il plante la flèche dans le tronc ; si Mju réussit un jet d'Athlétisme, il enroule son grappin autour de l'arbre. Les personnages n'ont plus ensuite qu'à se déplacer, en s'aidant de leurs mains, le long de la corde ten-

due au-dessus du ravin. Il ne faut qu'une heure pour faire traverser tout le monde. Si vous voulez compliquer l'affaire, vous pouvez demander à chaque personnage qui se déplace ainsi un jet d'Athlétisme augmenté par la Force Brute ; un personnage qui échoue s'écorce les mains et subit 1 point de dégâts à ses deux bras.

Utiliser la Magie pour réparer le pont. Le sort Réparation de Kara peut réparer le pont. Si Kara réussit son jet de Magie, elle peut se concentrer sur le relèvement du pont, puis sur la restauration des cordes coupées. Au bout de trente minutes, durant lesquelles Kara doit rester concentrée, les personnages pourront emprunter le pont en toute sécurité.

Une fois le ravin franchi, passez à la rencontre suivante.

RENCONTRE 2 : LE CAMP ABANDONNÉ

Après ce contretemps, vous êtes de nouveau à la poursuite des Badoshis. Mais la lumière commence à s'affaiblir et la poussière recouvre les traces de vos ennemis : la piste devient de plus en plus difficile à suivre.

Chaque personnage effectue un jet de Perception. Le premier qui réussit repère une petite élévation de terrain qui lui permettra de mieux observer le terrain devant lui. Une fois sur le monticule, il voit non loin ce qui ressemble aux restes d'un campement.

Si les jets de Perception sont infructueux, les personnages perdent trois heures à essayer de retrouver la piste : il fait nuit lorsqu'ils découvrent le campement abandonné.

Deux grosses carcasses de poulet entièrement vidées reposent sur un foyer peu profond entouré de quelques pierres ; les braises couvent encore. On trouve des ossements de poulet éparpillés tout autour du foyer. Les Badoshis se sont sûrement arrêtés ici il y a quelques heures. En cherchant bien, vous trouverez peut-être d'autres indices dans les parages.

Si les personnages cherchent d'autres indices, ils peuvent tenter soit un jet de Perception, soit un jet de Perspicacité, soit un jet de Volonté. Si plusieurs personnages réussissent, tenez seulement compte du résultat le plus bas, ce qui indiquera le type d'informations obtenues. En cas de réussite critique, vous pouvez fournir au joueur les indices de deux catégories de jet.

« La Reine de Méros a ordonné à un petit groupe de héros — vous ! — de traquer les ravisseurs et de ramener les enfants sains et saufs chez eux. Vous avez déjà passé une journée entière à pister les Badoshis dans l'arrière-pays accidenté au nord de Méros. Hélas, au début de votre deuxième journée de poursuite, vous voilà bloqués devant un ravin. Le pont de corde qui en permettait le franchissement pend de votre côté du gouffre : les Badoshis ont dû le couper ! Vous devez absolument trouver un moyen de traverser le ravin avant que vos ennemis soient hors d'atteinte !

« Six Férons. Les Collines interdites. Des esprits en colère ! »

Jet de Perception : Le personnage trouve un morceau de tissu déchiré, caché sous l'une des pierres qui entourent le foyer. Le tissu est de bonne qualité et semble provenir de l'ourlet d'une chemise ou d'une jupe traditionnelle de Méros, du genre de celles que portent la plupart des enfants de Méros. Si le personnage regarde le dessous de la pierre posée sur le morceau de tissu, il voit gravés les mots suivants :

« Six Férons. Les Collines interdites. Des esprits en colère ! »

C'est un indice laissé par un des enfants kidnappés : il indique le nombre de Badoshis, l'endroit où ils se dirigent et le genre de magie à leur disposition. Toutefois, n'expliquez pas l'indice aux joueurs.

Jet de Perspicacité : Le personnage pense comprendre le but des Badoshis. Le camp est proche du ravin et les restes du repas sont en évidence, ce qui signifie que les Badoshis se croient hors d'atteinte de toute poursuite. Ils continueront sûrement leur route à un rythme plus tranquille et se soucieront moins de camoufler leurs traces. La carcasse est suffisamment grosse pour nourrir six ou sept personnes, mais les Badoshis ont peut-être conservé une partie de la viande pour d'autres repas.

Jet de Volonté : Les collines Interdites se trouvent à environ un jour au nord. Elles sont appelées ainsi parce qu'elles forment la frontière entre les terres loyales à Méros et le pays des Badoshis. La région est parsemée de grottes, dont certaines abritent des sanctuaires dédiés aux Dieux Férons. C'est peut-être là que les Badoshis emmènent les enfants.

Si aucun jet de compétence ne réussit, un personnage peut dépenser 1 point de chance pour recevoir un indice. Fournissez-lui une des informations ci-dessus.

Les personnages peuvent choisir de camper ici pour la nuit et de continuer leur quête le lendemain. Ils peuvent alors prendre un bon repas et repartir revigorés le lendemain matin. S'ils préfèrent continuer de nuit, alors un jet d'Endurance est requis pour chaque personnage. En cas d'échec, le personnage est fatigué : toutes ses compétences subissent un malus de 20 % (c'est-à-dire qu'il soustrait 20 % à son score de compétence) jusqu'à ce qu'il puisse se reposer quelques heures d'affilée.

RENCONTRE 3 : LE TOURBILLON DE POUSSIÈRE

La piste mène les personnages vers les collines Interdites, désormais visibles à l'horizon. Les sombres silhouettes de ces rochers escarpés contrastent avec le ciel d'azur ; elles évoquent les crocs d'un monstre gigantesque.

Le vent se lève brusquement, alors que la journée était calme jusqu'à présent. Soudain, Les personnages discernent quelque chose qui dévale à toute vitesse vers eux depuis les collines Interdites : une colonne de terre, de poussière et de pierres tranchantes qui forme une sinistre tornade. Il s'agit d'un tourbillon de poussière, un esprit élémentaire des Dieux Férons et désormais aux ordres de la sorcière qui dirige le groupe de Badoshis.

Combattre le tourbillon est difficile, car il ne peut être blessé par des armes normales ; si un personnage tente de l'attaquer avec son épée ou sa lance, son arme passe au travers. De plus, le tourbillon projette de la poussière, du gravier et des pierres dans toutes les directions.

Chaque personnage effectue deux jets de compétence : Esquive et Dissimulation.

L'Esquive permet d'éviter les débris que projette le tourbillon. Si le jet d'Esquive est réussi, le personnage se jette hors de portée des débris et ne subit aucun dégât. Si le jet d'Esquive échoue, le personnage subit 1d4 points de dégâts sur 1d4+1 localisations, car il est heurté par des rochers, criblé de gravier et asphyxié par la poussière.

La Dissimulation sert à se mettre à l'abri. Des broussailles éparses et quelques gros rochers offrent une protection contre le tourbillon. Un personnage qui réussit un jet de Dissimulation ne subit plus les dégâts du tourbillon de poussière. S'il échoue, il doit effectuer un nouveau jet d'Esquive pour éviter de subir des dégâts supplémentaires (1d4 points de dégâts sur 1d4+1 localisations), puis tenter un nouveau jet de Dissimulation. Les jets sont répétés jusqu'à ce que tous les personnages soient à couvert.

Seule la magie peut venir à bout du tourbillon de poussière. Le Barrage Spirituel de Kara crée un bouclier magique autour de tous les personnages : incapable de pénétrer cette défense, le tourbillon de poussière finit par se dissiper. Bubastis possède un sort d'Apaisement qui peut pacifier le tourbillon ; si Bubastis réussit son jet de Magie et que le tourbillon échoue un jet de Volonté à 45 %, ce dernier devient simplement une colonne tourbil-

« Six Férons. Les Collines interdites. Des esprits en colère ! »



lonnante d'air chaud qui ne cause plus aucun dégât. Si Bubastis échoue et que le tourbillon réussit, alors Bubastis devra retenter sa chance. Si les deux réussissent, celui qui a obtenu le résultat le plus élevé l'emporte.

Les personnages peuvent tenter de fuir le tourbillon ; si au moins l'un d'eux réussit un jet de Perception, ils aperçoivent une grotte dans une petite colline à proximité. Pour atteindre la grotte avant le tourbillon, tous les personnages doivent réussir un jet d'Athlétisme, qu'ils peuvent augmenter avec Force Brute ou Esquive; au choix du joueur.

Tout personnage qui réussit son jet d'Athlétisme atteint la grotte, mais subit 1d4 points de dégâts dans une localisation. Si le jet échoue, il subit 1d4 points de dégâts dans 1d4 + 2 localisations, dans le dos causés par le tourbillon de Poussière en colère.

Les personnages peuvent se cacher dans la grotte jusqu'à ce que le sort contrôlant le tourbillon se termine, mais cela prendra plusieurs heures : ils ne pourront ressortir que vers le milieu de l'après-midi.

L'attaque du tourbillon pourrait laisser penser que les Badoshis savent que les personnages les suivent, mais ce n'est pas le cas. La sorcière badoshi a simplement invoqué l'esprit du tourbillon par précaution, afin de protéger la zone. En réalité, les Badoshis pensent qu'ils sont en sécurité et ne s'attendent pas à être suivis jusqu'ici.



RENCONTRE 4 : LE FAUX SANCTUAIRE

Après l'attaque du tourbillon de poussière, les personnages se rapprochent des collines Interdites. Ces collines seraient une destination logique pour les Badoshis, car il est bien connu qu'elles abritent des sanctuaires dédiés aux Dieux Félon.

Le sol est trop rocailleux pour laisser des traces, mais un personnage qui réussit un jet de Perception trouvera un morceau de tissu accroché à un buisson épineux alors que le groupe monte une pente abrupte. Ce morceau est semblable à celui du camp abandonné. En cas de réussite à un jet de Perspicacité (si l'indice du camp abandonné n'a pas été trouvé), les personnages comprennent que le tissu provient des vêtements d'un des enfants de Lostanos : c'est bien la bonne piste ! Ils peuvent également en déduire qu'ils se trouvent à proximité d'un sanctuaire des Dieux Félon et qu'ils ont donc intérêt à être vigilants.

À ce stade, échouer à un jet de Discrétion est sans conséquence : les Badoshis sont trop loin pour entendre les personnages.

Un peu plus haut par rapport au buisson épineux, les personnages repèrent une entrée de grotte à leur gauche. Au-dessus de l'entrée, un motif est grossièrement gravé sur la roche : il ressemble à une étoile tordue sur une pleine lune. C'est le symbole traditionnel des Dieux Félon.

Même avec des jets de Perception réussis, les personnages n'entendent aucun son en provenance de la grotte. S'ils fouillent le sanctuaire, ils trouvent à l'intérieur deux grottes reliées entre elles, qui semblent abandonnées depuis longtemps. Si deux personnages réussissent un jet de Perception, ou si l'un d'eux obtient une réussite critique, ils trouvent une faille dans la roche, derrière un vieil autel en pierre. Un petit sac est caché dans la faille ; il contient un couteau avec une lame en silex et un manche en os, autour duquel est enroulé ce qui ressemble à une peau humaine. Il s'agit d'un couteau spirituel, utilisé dans les sacrifices, qui a le pouvoir de blesser les esprits tels que les tourbillons de poussière (il cause 1d6 points de dégâts) et de séparer instantanément l'âme d'une sorcière de son corps, ce qui provoque une mort immédiate. Bien sûr, les personnages ne connaissent pas les pouvoirs du couteau et devront les découvrir par eux-mêmes.





Si trois des adeptes sont tués, les autres tentent de s'enfuir. La sorcière est plus tenace : si les personnages semblent gagner, elle s'empare de l'enfant le plus proche et lui met son couteau de sacrifice sous la gorge, menaçant de le tuer si quiconque s'approche d'elle. Les personnages ont alors trois options :

1. **Tenter de tuer la sorcière avant qu'elle n'assassine l'enfant.** Les enfants ne sont cependant pas aussi impuissants qu'elle le pense : ils ont tous deux réussi à se détacher de certains de leurs liens, et l'un d'eux ou les deux peuvent tenter de donner un coup de pied, de poing ou de mordre la sorcière. Grâce à une telle distraction, les personnages pourraient s'approcher suffisamment de la sorcière pour l'attaquer avec une arme de mêlée.
2. **Utiliser la magie pour distraire ou neutraliser la sorcière.** Grâce au sort Illusion, Kara pourrait par exemple faire croire que la statue est vivante. Comme la sorcière est extrêmement superstitieuse, elle sera tellement interloquée que les personnages pourront sans peine s'approcher d'elle ou des enfants.
3. **Utiliser l'environnement.** Un personnage qui réussit un jet de Perception ou de Perspicacité remarque qu'un des bras de la statue, directement au-dessus de la sorcière, est branlant. Un projectile ciblant l'aisselle ferait tomber le bras sur la sorcière. Toutefois, les enfants risquent d'être blessés aussi, à moins que les personnages parviennent à les protéger ou à les avertir de se jeter loin de l'autel. Bubastis et Kara ont tous deux des sorts utiles dans cette situation : Communication Mentale permet de contacter les enfants et Bouclier peut protéger les enfants.

METTRE FIN À L'AVENTURE

Si les Badoshis sont vaincus et les enfants sauvés, les personnages rentrent chez eux et sont accueillis en héros ; les bardes de la cité composeront surement des chansons en leur honneur. Sur le chemin du retour, les enfants leur révèlent que les Badoshis préparent une offensive majeure contre Méros ; le sacrifice prévu faisait partie d'un rituel visant à obtenir la bénédiction magique des Dieux Férons. Grâce à l'intervention des personnages, Méros sera plus que jamais sur ses gardes.

Bien sûr, il y a toujours un risque que les personnages échouent ; cette incertitude fait tout le sel des jeux de rôle. Toutefois, nous vous recommandons de faire en sorte que les personnages parviennent à sauver les enfants : les joueurs termineront ainsi sur une bonne note, ce qui est important si c'est leur premier contact avec le jeu de rôle. Cela ne signifie pas que les héros s'en sortiront forcément indemnes : quelque-uns seront peut-être blessés, voire mourront héroïquement lors de l'affrontement final.

Nous espérons que Le Sanctuaire des Dieux Férons vous fera passer un bon moment, que ce soit avec des amis ou des inconnus !

Et qui sait, peut-être que cette aventure vous donnera envie d'imaginer la suite des péripéties des héros de Méros !





COMBAT

COMBAT

Nous vous expliquons ci-après le fonctionnement du combat.

1. Le combat se déroule en rounds. Un round est une séquence d'actions d'une durée de 5 secondes, qui est décomposée en plusieurs tours. Pendant un tour, un personnage dépense un point d'action pour accomplir diverses choses. Si tous les personnages possèdent 3 points d'action, ils peuvent disposer jusqu'à 3 tours à chaque round de combat. Lorsque tous les participants ont épuisé leurs points d'action, un nouveau round commence, tous les points d'action étant restaurés. Le combat se termine lorsqu'un camp est vaincu. Concrètement, cela signifie que tous les membres de ce camp ont fui, se sont rendus, sont hors de combat ou sont morts.
2. Tous les personnages joueurs et non joueurs impliqués dans le combat agissent dans l'ordre décroissant d'initiative, celui avec l'initiative la plus élevée agissant donc en premier. Si deux personnages joueurs sont à égalité pour l'initiative, alors le personnage ayant la plus grande Dextérité agit en premier. Si un personnage joueur et un personnage non joueur sont à égalité, le personnage joueur agit toujours en premier.
3. Pour déterminer l'initiative, lancez un dé à dix faces (1d10) et ajoutez le bonus d'initiative du personnage.
4. À son tour, le personnage dépense un point d'action pour effectuer une des quatre actions suivantes : attaquer, se déplacer, lancer un sort ou utiliser une compétence. Si un personnage n'a plus de points d'action, il ne peut plus agir jusqu'à son tour suivant.
5. Pour attaquer, il faut effectuer un jet de compétence pour le style de combat. Une réussite signifie que l'attaque a frappé l'adversaire. L'adversaire peut dépenser un point d'action pour tenter de parer l'attaque. Dans ce cas, il effectue également un jet de compétence pour le style de combat et, en cas de succès, bloque une partie ou la totalité des dégâts. Comparez la taille des armes du tableau de la page suivante pour déterminer l'ampleur des dégâts bloqués. Tout dommage restant peut être absorbé par l'armure (si elle est présente), ou réduire les points de vie (une blessure).
6. Si le jet d'attaque réussit, mais que l'adversaire n'a pas paré, l'attaquant peut choisir un effet spécial en plus des dégâts infligés à l'adversaire. Les effets spéciaux sont : Désarmer, Empaler, Faire Trébucher ou Maximiser les dégâts. Ils sont décrits à la page suivante.
7. Si le jet d'attaque a échoué, le défenseur peut effectuer un jet pour savoir s'il s'est défendu avec succès, mais cela coûte un Point d'Action. Si le défenseur réussit ce jet, il peut choisir entre les effets spéciaux Désarmer ou Faire Trébucher.





8. Un personnage qui décide de se déplacer peut couvrir une distance de 6 m (marche) ou de 18 m (sprint). Toutefois, s'il est au contact d'un ennemi, il doit se désengager en réussissant un jet d'Esquive avant de pouvoir se déplacer.
9. Un personnage qui subit des dégâts peut voir ses point de vie réduits à 1 dans une localisation (bras gauche, abdomen, etc.) sans aucun effet néfaste : cela représente des blessures mineures. À 0 point ou moins, il doit effectuer un jet d'Endurance pour rester conscient. Si les dégâts sont égaux à -6 dans une localisation, alors le membre est soit mutilé, soit sectionné. Cas spéciaux : De tels dégâts entraînent une perte de conscience immédiate si l'abdomen est atteint et la mort immédiate si la poitrine ou la tête est atteinte.
10. Un sort lancé par le personnage ne prend effet qu'au prochain tour, qui peut survenir au même round de combat ou au round suivant, selon les points d'action restants du personnage.

EFFETS SPÉCIAUX

DÉSARMER (ATTAQUANT OU DÉFENSEUR)

Le personnage frappe, arrache ou détourne l'arme de son adversaire pour le désarmer. L'adversaire doit réussir un jet d'Athlétisme pour garder son arme en main, ou bien celle-ci atterrit à 1d3 mètres de lui.

EMPALER (ATTAQUANT UNIQUEMENT)

L'attaquant enfonce une arme d'estoc dans le corps du défenseur.

L'attaquant lance deux fois les dés pour les dégâts de l'arme et choisit le résultat. Si son coup blesse l'adversaire, il peut :

- laisser l'arme dans la blessure : Toutes les compétences de l'adversaire sont réduites de moitié, si l'arme est de taille Moyenne (M) ou plus, jusqu'à ce que l'arme soit retirée.
- retirer l'arme : L'attaquant doit effectuer un jet de Force Brute. En cas de réussite, il libère l'arme, causant des blessures supplémentaires au même endroit égales à la moitié du jet de dégâts normal pour cette arme.

FAIRE TRÉBUCHER (ATTAQUANT OU DÉFENSEUR)

Le personnage tente de déséquilibrer ou de jeter son adversaire au sol. L'adversaire doit effectuer un jet de Force Brute ou d'Esquive. Si la cible échoue, elle tombe à terre.

MAXIMISER LES DÉGÂTS (RÉUSSITE CRITIQUE DE L'ATTAQUANT)

S'il obtient une réussite critique, le personnage peut remplacer un dé de dégâts de son arme (naturelle ou non) par sa valeur maximale. Par exemple, une hachette infligerait 6 points de dégâts au lieu de 1d6, et une grande massue infligerait 1d6 + 6 points de dégâts au lieu de 2d6. Cet effet spécial peut être cumulé.

		Arme de l'attaquant				
		Petite (P)	Moyenne (M)	Grande (G)	Très Grande (TG)	Énorme (E)
Arme du défenseur	Petite (P)	Tous	La moitié	Aucun	Aucun	Aucun
	Moyenne (M)	Tous	Tous	La moitié	Aucun	Aucun
	Grande (G)	Tous	Tous	Tous	La moitié	Aucun
	Très Grande (TG)	Tous	Tous	Tous	Tous	La moitié
	Énorme (E)	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous



ADVERSAIRES

TOURBILLON DE POUSSIÈRE

Cette colonne tourbillonnante de sable, de gravier et de débris est en fait un esprit de la nature sous le contrôle de la sorcière badoshi. Le tourbillon de poussière est dénué d'intelligence, mais il peut choisir sa cible si nécessaire. Comme il est constamment en mouvement, propulsant de la matière dans toutes les directions, il peut attaquer jusqu'à quatre personnages simultanément, sous réserve qu'ils soient à moins de 3 mètres de lui.

ADEPTE

L'adepte badoshi porte une robe sombre, un turban, un pantalon large et des bottes souples qui montent jusqu'au genou. Il arbore sur le front le tatouage de l'étoile tordue, symbole des Dieux Félons. En général, son turban couvre tout son visage, ne révélant que les yeux.

C'est un combattant fanatique, dévoué à ses Dieux et à la destruction de Méros. S'il se retrouve en infériorité numérique ou près de la défaite, il peut cependant perdre courage et s'enfuir pour sauver sa peau.

SORCIÈRE BADOSHI

Cette prêtresse du culte des Dieux Félons est aussi rusée que malveillante. Elle s'est alliée à des forces obscures et aurait même contemplé l'âme des démons. Comme la vie ne signifie pas grand chose pour elle, elle n'a aucun scrupule à tuer ceux qui la défient.





Note : Le modificateur de dégâts n'est pas utilisé dans les règles de base. Il ne sert que si vous optez pour MYTHRAS FONDAMENTAUX.

TOURBILLON DE POUSSIÈRE	
FOR : 20	Points d'action : 2
CON : —	Modificateur de dégâts : 0
TAI : 18	Points de magie : 10
DEX : 17	Mouvement : 8 m
INT : 2	Bonus d'Initiative : + 10
POU : 10	Armure : Non applicable
CHA : —	Capacités : Immunité aux Armes
Styles de combat : Attaque Tourbillonnante. En cas d'échec à un jet d'Esquive, les personnages subissent 1d4 points de dégâts sur 1d4+1 localisations alors qu'ils sont heurtés par des pierres, criblés par le sable et asphyxiés par la poussière.	

SECTATEURS BADOSHIS	
FOR : 12	Action Points: 3
CON : 11	Modificateur de dégâts : + 1d2
TAI : 13	Points de magie : 10
DEX : 15	Mouvement : 6 m
INT : 12	Bonus d'initiative : + 14
POU : 10	Armure : Robe et armure en cuir
CHA : 9	Capacités : Aucune
Compétences : Athlétisme 45 %, Dissimulation 40 %, Endurance 36 %, Esquive 45 %, Force Brute 48 %, Perception 38 %, Perspicacité 40 %, Tromperie 55 %, Volonté 40 %, Passion : Haine de Méros 70 %	

SORCIÈRE BADOSHI	
FOR : 8	Points d'action : 3
CON : 9	Modificateur de dégâts : - 1d2
TAI : 9	Points de magie : 16
DEX : 15	Mouvement : 6 m
INT : 17	Bonus d'initiative : + 16
POU : 16	Armure : Aucune
CHA : 6	Magie : Invoquer Tourbillon de Poussière 75 %
Compétences : Athlétisme 35 %, Dissimulation 60 %, Endurance 30 %, Esquive 45 %, Force Brute 16 %, Perception 56 %, Perspicacité 46 %, Tromperie 80 %, Volonté 62 %, Passion : Haine de Méros 90 %	

1d20	LOCALISATION	PA/PV
1-3	Jambe droite	2/5
4-6	Jambe gauche	2/5
7-9	Abdomen	2/6
10-12	Poitrine	2/7
13-15	Bras droit	2/4
16-18	Bras gauche	2/4
19-20	Tête	2/5

1d20	LOCALISATION	PA/PV
1-3	Right Leg	0/4
4-6	Left Leg	0/4
7-9	Abdomen	0/5
10-12	Chest	0/6
13-15	Right Arm	0/3
16-18	Left Arm	0/3
19-20	Head	0/4

STYLE DE COMBAT
Cimeterre 65%

STYLE DE COMBAT
Dague 65%

ARMES	TAI/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV
Cimeterre	M	M	1d8 + 1	6/8

ARMES	TAI/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1 - 1d2	4/6

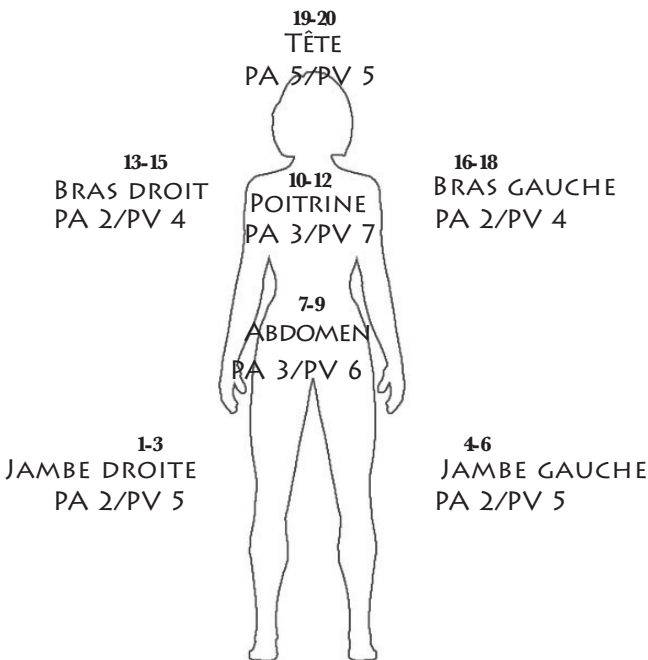


ANATHAYM

Anathaym est une jeune guerrière de Méros, ambitieuse, impétueuse, mais avec un cœur généreux et un sens aigu du devoir. Elle déteste la cruauté. Kara est sa sœur, Zamothis son mentor et Gorkas son ami et allié.

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA
Force	Constitution	Taille	Dextérité	Intelligence	Pouvoir	Charisme
11	13	10	16	14	7	9

POINTS D'ACTION 3	POINTS DE CHANCE 3	BONUS D'INITIATIVE 15
-----------------------------	------------------------------	---------------------------------



STYLE DE COMBAT

Épée & bouclier 65%

ARMES	TAILLE/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DOMMAGES	PA/PV
Bouclier	TG	C	1d4 + 1d2	6/15
Épée	M	M	1d6 + 1 + 1d2	4/5

MAGIE (45 %, 7 POINTS DE MAGIE)

Vivélame : augmente les dégâts de l'arme à 1d 8 +1 +1d 2

ÉQUIPEMENT

Épée, bouclier, cape, corde de 20m, kit de couture, nourriture pour 1 semaine, petit couteau, pierre à aiguiser, sac à dos, silex et amadou, 5 torches
Armure : Casque de bronze, plastron en cuir, jambières et brassards

COMPÉTENCES	%	CRITIQUE	AUG.
Athlétisme	44 %	5 %	+ 10 %
Discrétion	35 %	4 %	+ 8 %
Dissimulation	31 %	4 %	+ 8 %
Endurance	55 %	6 %	+ 12 %
Esquive	64 %	7 %	+ 14 %
Force Brute	36 %	4 %	+ 8 %
Influence	28 %	3 %	+ 6 %
Natation	44 %	5 %	+10 %
Perception	56 %	6 %	+ 12 %
Perspicacité	40 %	4 %	+ 8 %
Premiers Soins	55 %	6 %	+ 12 %
Tromperie	30 %	3 %	+ 6 %
Volonté	38 %	4 %	+ 8 %
Passion : Hait la Cruauté	70 %	7 %	+ 14 %

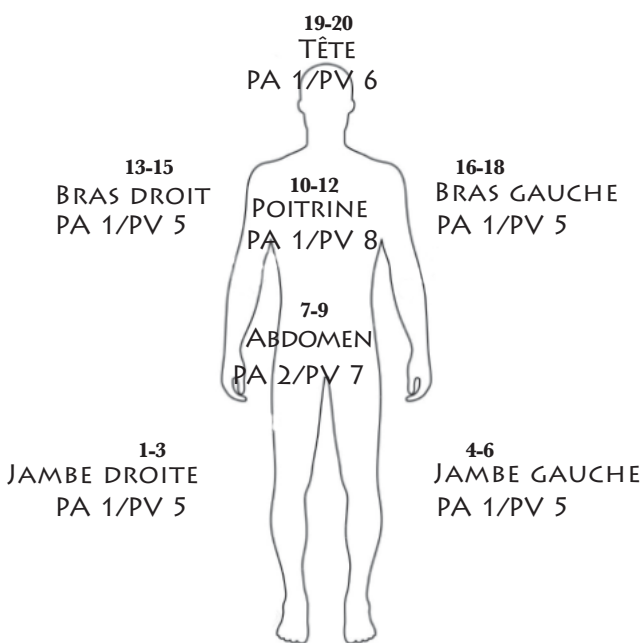


BUBASTIS

Bubastis est un Panthotaure, un homme-panthère. Sa tribu vit dans les collines près de Méros. C'est un marchand qui apprécie les humains ; il s'est même lié d'amitié avec Zamothis. Il évite les armes et les armures, mais connaît trois sorts utiles.

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA
Force	Constitution	Taille	Dextérité	Intelligence	Pouvoir	Charisme
17	13	17	19	13	11	12

POINTS D'ACTION 3	POINTS DE CHANCE 3	BONUS D'INITIATIVE 17
-----------------------------	------------------------------	---------------------------------



STYLE DE COMBAT

Bagarre 60 %

ARMES	TAILLE/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PAPV
Griffes	C	M	1d6 + 1d4	Comme les bras
Morsure	M	T	1d4 + 1d4	Comme la tête

MAGIE (75 %, 11 POINTS DE MAGIE)

Apaisement (Apaise les personnes et les situations, 1 PM)

Communication Mentale (Contact télépathique entre Bubastis et une cible, 1 PM)

Ténèbres (Crée une zone d'obscurité de 11 m de diamètre, 1 PM)

ÉQUIPEMENT

Bâton de marche, nourriture pour une semaine, herbes médicinales, magnétite, Silex et amadou

COMPÉTENCES	%	CRITIQUE	AUG.
Athlétisme	64 %	7 %	+ 14 %
Discrétion	75 %	8 %	+ 16 %
Dissimulation	32 %	4 %	+ 8 %
Endurance	65 %	7 %	+ 14 %
Esquive	75 %	8 %	+16 %
Force Brute	75%	8%	+16%
Influence	45 %	6 %	+ 12 %
Natation	24 %	3 %	+ 6 %
Perception	75 %	8 %	+ 16 %
Perspicacité	63 %	7 %	+ 14 %
Premiers Soins	60 %	6 %	+ 12 %
Tromperie	28 %	3 %	+ 6 %
Volonté	30 %	3 %	+ 6 %
Passion: Loyal envers ses amis	70 %	7 %	+ 14 %



ZAMOTHIS

Zamothis est un commandant de la milice de Méros et un héros de la cité. Il se montre courageux et loyal, même si ses manières bourrues peuvent offusquer. Il a formé Anathaym et aimerait qu'elle soit un peu plus patiente. Zamothis est un bon ami de Bubastis.

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA
Force	Constitution	Taille	Dextérité	Intelligence	Pouvoir	Charisme
15	17	16	15	17	9	10

POINTS D'ACTION 3	POINTS DE CHANCE 3	BONUS D'INITIATIVE 15
-----------------------------	------------------------------	---------------------------------

STYLE DE COMBAT

Lance & bouclier, javelot 75 %

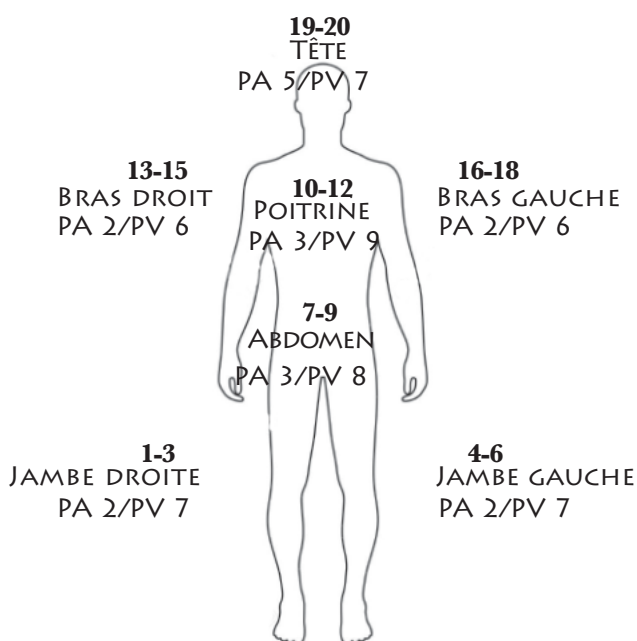
ARMES	TAILLE/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV
Bouclier	TG	C	1d8 + 1 + 1d4	6/15
Javelot (lancé)	TG	C	1d8 + 1d4	3/8
Lance	M	L	1d8 + 1 + 1d4	4/5

MAGIE (AUCUNE)

ÉQUIPEMENT

Bouclier, cape, 3 javelots, lance, nourriture pour 1 semaine, corde de 20 0m, nécessaire de couture, petit couteau, pierre à aiguiser, sac à dos, silex et amadou, 5 torches.

Armure : Casque en bronze, plastron en cuir, jambières et brassards



COMPÉTENCES	%	CRITIQUE	AUG.
Athlétisme	48 %	5 %	+ 10 %
Discretion	35 %	4 %	+ 8 %
Dissimulation	44 %	5 %	+ 10 %
Endurance	70 %	7 %	+ 14 %
Esquive	60 %	6 %	+ 12 %
Force Brute	57 %	6 %	+12 %
Influence	75 %	8 %	+16 %
Natation	36 %	4 %	+ 8 %
Perception	66 %	7 %	+ 14 %
Perspicacité	44 %	5 %	+ 10 %
Premiers Soins	52 %	6 %	+ 12 %
Tromperie	35 %	4 %	+ 8 %
Volonté	70 %	7 %	+ 14 %
Passion : Aime les Combats	70 %	7 %	+14 %



KARA

Kara est la sœur d'Anathaym et une prêtresse de Mycéras, le dieu tutélaire de Méros. Elle dissimule sa gentillesse derrière un abord sévère.

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA
Force	Constitution	Taille	Dextérité	Intelligence	Pouvoir	Charisme
9	11	9	14	17	17	17

POINTS D'ACTION 3	POINTS DE CHANCE 3	BONUS D'INITIATIVE 16
-----------------------------	------------------------------	---------------------------------

STYLE DE COMBAT

Bagarre 25 %

ARMES	TAILLE/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV
Poings	C	T	1d3 - 1d2	Comme les bras

MAGIE (78 %, 17 POINTS DE MAGIE)

Soins : Soigne 1d4 points de dégâts sur une seule localisation, 1 PM
Réparation : Répare un objet physique endommagé, 1 PM)
Porte-Voix : Amplifie la voix sur de longues distances, 1 PM)
Illusion : Crée une illusion temporaire lorsqu'il est jeté sur quelque chose de solide, 3 PM
Barrage Spirituel : Protège tous ceux qui se trouvent à proximité des attaques d'esprit nuisibles, 3 PM
Bouclier : Donne au destinataire 1d3 points d'armure à 1d6 emplacements, 3 PM

ÉQUIPEMENT

Bougies de prière, encens, manteau, miroir, nourriture pour 1 semaine, symboles sacrés

19-20 TÊTE PA O/PV 4

13-15 BRAS DROIT PA O/PV 3

10-12 POITRINE PA O/PV 6

7-9 ABDOMEN PA O/PV 5

1-3 JAMBE DROITE PA O/PV 4

16-18 BRAS GAUCHE PA O/PV 4

4-6 JAMBE GAUCHE PA O/PV 4

COMPÉTENCES	%	CRITIQUE	AUG.
Athlétisme	28 %	3 %	+ 6 %
Discrétion	28 %	3 %	+ 6 %
Dissimulation	59 %	6 %	+ 12 %
Endurance	33 %	4 %	+ 8 %
Esquive	31 %	4 %	+ 8 %
Force Brute	18 %	2 %	+ 4 %
Influence	75 %	8 %	+ 16 %
Natation	36 %	4 %	+ 8 %
Perception	57 %	6 %	+ 12 %
Perspicacité	70 %	7 %	+ 14 %
Premiers Soins	85 %	9 %	+ 18 %
Tromperie	66 %	6 %	+ 12 %
Volonté	79 %	8 %	+ 16 %
Passion: Aime l'Harmonie	70 %	7 %	+ 14 %



GORKAS

Gorkas est un minotaure. Il était autrefois un ennemi d'Anathaym, mais lorsqu'elle a épargné sa vie après l'avoir vaincu en duel, il est devenu son ami. Il la suit où qu'elle aille et donnerait volontiers sa vie pour elle.

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA
Force	Constitution	Taille	Dextérité	Intelligence	Pouvoir	Charisme
19	14	18	9	10	9	8

POINTS D'ACTION 3	POINTS DE CHANCE 3	BONUS D'INITIATIVE 15
-----------------------------	------------------------------	---------------------------------

STYLE DE COMBAT

Arc minotaure, épée à deux mains 77 %

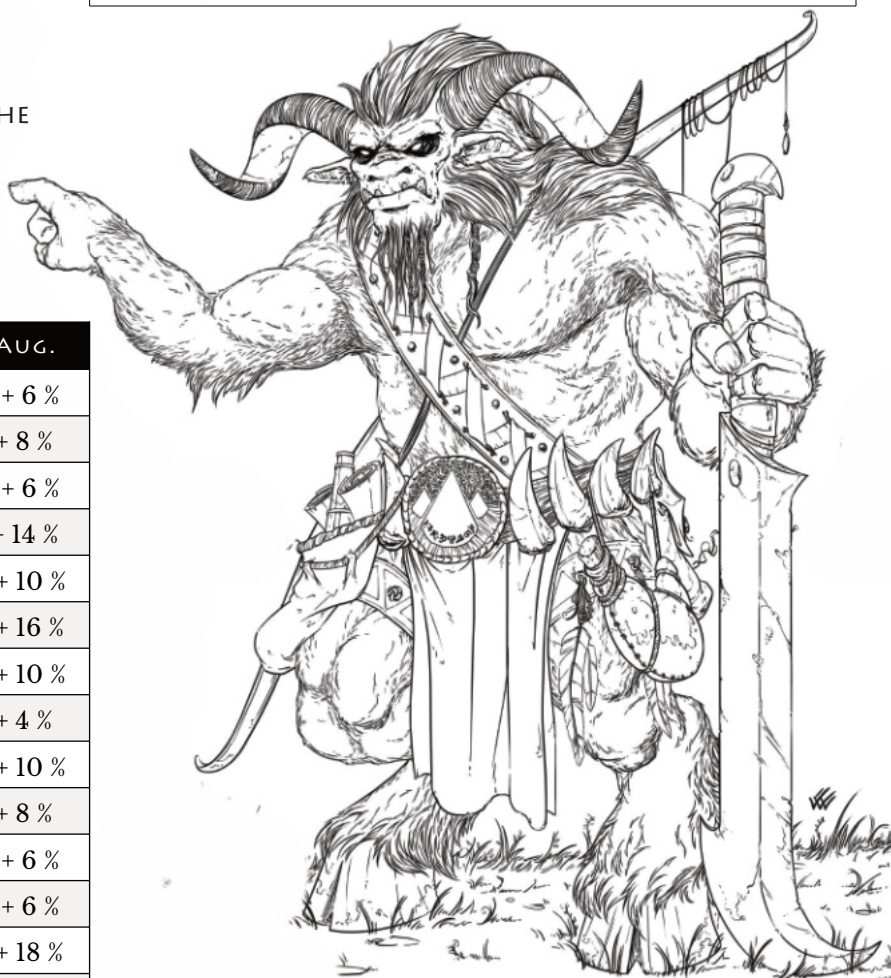
ARMES	TAILLE/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV
Arc minotaure	TG	150 m	1d10 + 2	4/9
Cornes	E	M	1d8 + 1d6	Comme la tête
Épée à 2 mains	TG	L	1d12 + 1d6	6/10

MAGIE (AUCUNE)

ÉQUIPEMENT

Arc, cor de combat, corde d'arc de rechange, corde de 20 m, épée, 20 flèches, maillet, nourriture pour 1 semaine, outre, pierre à aiguiser, 20 pointes de fer, sac à dos, silex et amadou, 5 torches

19-20 TÊTE PA 2/PV 7	10-12 POITRINE PA 2/PV 9	16-18 BRAS GAUCHE PA 2/PV 6
13-15 BRAS DROIT PA 2/PV 6	7-9 ABDOMEN PA 2/PV 8	4-6 JAMBE GAUCHE PA 2/PV 7
1-3 JAMBE DROITE PA 2/PV 7		



COMPÉTENCES	%	CRITIQUE	AUG.
Athlétisme	24 %	3 %	+ 6 %
Discretion	31 %	4 %	+ 8 %
Dissimulation	21 %	3 %	+ 6 %
Endurance	70 %	7 %	+ 14 %
Esquive	44 %	5 %	+ 10 %
Force Brute	80 %	8 %	+ 16 %
Influence	41 %	5 %	+ 10 %
Natation	19 %	2 %	+ 4 %
Perception	46 %	5 %	+ 10 %
Perspicacité	36 %	4 %	+ 8 %
Premiers Soins	27 %	3 %	+ 6 %
Tromperie	25 %	3 %	+ 6 %
Volonté	84 %	9 %	+ 18 %
Passion: Loyal envers Anathaym	70 %	7 %	+ 14 %

MJU

Mju est un jeune voleur rusé, originaire d'un pays situé loin à l'est de Méros. Il s'est embarqué sur un navire de commerce pour faire fortune, mais a été capturé et remis au temple de Mycéras. Il doit faire ses preuves auprès de Kara pour gagner sa liberté.

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA
Force	Constitution	Taille	Dextérité	Intelligence	Pouvoir	Charisme
10	11	8	18	16	10	17

POINTS D'ACTION 3	POINTS DE CHANCE 3	BONUS D'INITIATIVE 17
-----------------------------	------------------------------	---------------------------------

STYLE DE COMBAT

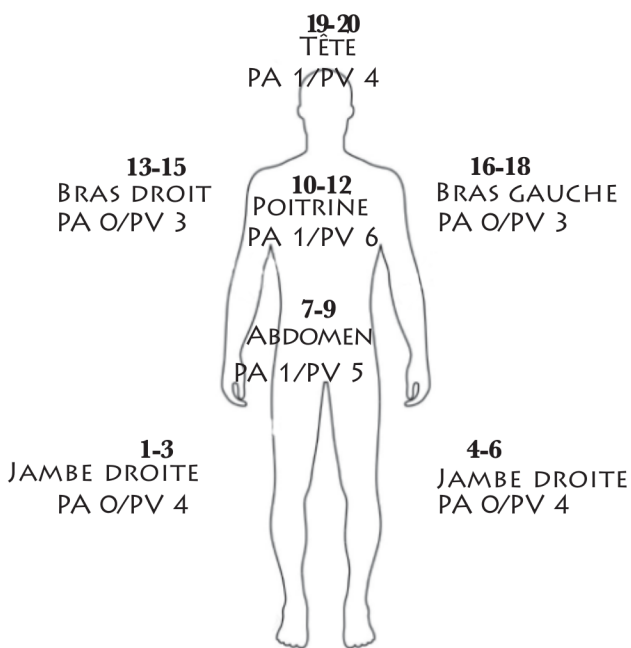
Couteaux (corps à corps et lancés) 49 %

ARMES	TAILLE/ FORCE	ALLONGE/ PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 2	4/6
Grappin	M	20 m	1d4	3/6

MAGIE (AUCUNE)

ÉQUIPEMENT

20 chaussetrappes, 30 m de corde de soie (camouflée en turban), crochets à serrure, flacon d'huile, grappin, miroir, nourriture pour 1 semaine, outre, 1 poches secrètes, 4 poignards, pot de graisse, sachet de sable et de poussière, silex et amadou



COMPÉTENCES	%	CRITIQUE	AUG.
Athlétisme	88 %	9 %	+ 18 %
Discretion	90 %	9 %	+ 18 %
Dissimulation	90 %	9 %	+ 18 %
Endurance	40 %	4 %	+ 8 %
Esquive	66 %	7 %	+ 14 %
Force Brute	20 %	2 %	+ 4 %
Influence	55 %	6 %	+ 12 %
Natation	60 %	6 %	+ 12 %
Perception	57 %	6 %	+ 12 %
Perspicacité	48 %	5 %	+ 10 %
Premiers Soins	26 %	3 %	+ 6 %
Tromperie	75 %	8 %	+ 16 %
Volonté	29 %	3 %	+ 6 %
Passion : Aime le Danger	70 %	7 %	+ 14 %



RÈGLES DE BASE

COMPÉTENCES

Si vous êtes amené à lancer un dé pour une compétence, par exemple un jet d'Athlétisme, prenez 2 dés à dix faces de couleurs différentes (souvent appelés d100) et lancez les dés ensemble. Une couleur représente le résultat des dizaines, et l'autre les unités : un 4 sur le premier dé et un 3 sur l'autre représenterait le résultat 43. Comparez ce résultat avec le pourcentage de la compétence que vous utilisez.

- Si le résultat est **inférieur ou égal** à votre pourcentage, votre jet de compétence est une **réussite**.
- Si le résultat est **supérieur** à votre pourcentage, alors votre tentative a **échoué**.
- Si le résultat est **inférieur ou égal** à la valeur **critique** de votre compétence (sur votre feuille de personnage, la troisième colonne du tableau de compétences), votre tentative d'utiliser la compétence est non seulement réussie, mais elle vous donne aussi un avantage supplémentaire. Le maître de jeu vous dira quel est cet avantage, en fonction de la compétence et des circonstances.
- Si vous obtenez **99 ou 00** lors de votre lancer de dés, votre tentative est un **échec total**. Le maître de jeu vous informera de ce qui pourrait se passer.

AUGMENTATION

Certaines compétences peuvent servir à en **augmenter** d'autres. Par exemple, si un personnage veut traverser une rivière à la nage, il peut utiliser sa compétence Athlétisme pour améliorer ou augmenter sa compétence Natation. Ajoutez la valeur d'Augmentation (sur votre feuille de personnage, quatrième colonne du tableau) de cette compétence à celle pour laquelle vous lancez les dés. *Supposons qu'un personnage ait 30 % en Natation et 60 % en Athlétisme, avec une Augmentation de +12 %, alors vous ajouteriez 12 à 30 % en Natation pour atteindre 42 %.* Le maître du jeu vous dira quand vous pourrez augmenter une compétence.

PASSIONS

Chaque personnage possède une passion, une chose qui lui tient à cœur. **Dans sa feuille, elle figure à la fin du tableau de compétences.** Vous pouvez lancer un dé pour une passion : en cas de réussite, le personnage ressent la passion et agira donc de manière conforme à celle-ci pour le restant de la rencontre. Une passion peut également augmenter une autre compétence si le maître de jeu estime que c'est approprié : elle agit alors comme un stimulant, décuplant la motivation du personnage à accomplir son action !

MAGIE

Certains personnages ont des sorts qu'ils ont appris au cours de leur carrière. Lancer un sort consiste à faire un jet de compétence, dont le pourcentage de réussite est noté dans la section Magie de la feuille du personnage.

Un sort coûte 1 ou 3 points de magie (PM), ce qui est rappelé dans la description du sort. Chaque sort a un effet magique spécifique qui se produit immédiatement après son lancement. En cas de réussite, les points de magie sont dépensés. Si un personnage atteint 0 point de magie, il ne peut plus lancer de magie. La plupart des sorts peuvent être jetés sur le personnage ou sur quelqu'un d'autre — que ce soit un des autres personnages ou même quelqu'un que le maître de jeu contrôle. Le sort dure pour la scène en cours, et doit être relancé pour d'autres scènes.

COMBAT

Si les personnages engagent un combat, ils résolvent leurs actions à tour de rôle, en agissant dans l'ordre de leur **initiative**, qui est déterminée en lançant un dé à 10 faces et en ajoutant le bonus d'initiative (noté sur la feuille de personnage). Le score le plus élevé joue en premier.

Les personnages dépensent des **points d'action** pour accomplir une action, comme attaquer, parer, se déplacer ou lancer un sort.

Un personnage atteint l'ennemi qu'il attaque s'il réussit un jet de compétence pour son **style de combat**. L'adversaire peut essayer de se défendre en effectuant un jet similaire ; s'il réussit, il ne subit aucun dégât ou que la moitié des dégâts, selon l'arme utilisée. Les armes plus grosses, qui ont donc une Taille plus grande, peuvent bloquer plus de dégâts.

Si un personnage atteint son adversaire et que celui-ci ne parvient pas à se défendre, il inflige des dégâts avec son arme et obtient un effet spécial. Les dégâts infligés par l'arme sont calculés et différent selon l'arme. Les effets spéciaux sont indiqués sur des cartes que le maître de jeu présentera au joueur si nécessaire. Le joueur choisit l'effet spécial qu'il veut utiliser et lance également un dé à 20 faces (Id20) pour déterminer où l'adversaire subit des dégâts : à la tête, au bras gauche, etc. Les sept emplacements possibles, nommés « localisations », sont indiqués sur la feuille de personnage : le résultat du d20 est indiqué au-dessus de chaque emplacement. Par exemple, un résultat de 15 sur le d20 indique que l'adversaire est blessé au bras droit.

Chaque localisation comporte deux valeurs : les **points d'armure (PA)** et les **points de vie (PV)**. Le nombre de PA reflète l'armure que porte le personnage et réduit les dégâts d'une attaque. Soustrayez les PA aux dégâts de l'arme. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, alors le personnage est indemne. Si le résultat est positif, soustrayez ce résultat aux points de vie (PV). Si les PV pour une localisation tombent à zéro ou moins, le personnage est mal en point : la localisation devient inutilisable, il perd connaissance, est mourant, etc. Le maître de jeu vous indiquera les conséquences précises.

GUÉRISON

Les personnages blessés peuvent être soignés avec la compétence Premiers Soins ou grâce à la magie. La compétence Premiers Soins arrête les hémorragies et rétablit 1 point de vie, mais elle ne fonctionne que si les points de vie de la Localisation sont supérieurs à 0. Si les points de vie sont inférieurs ou égaux à 0, il faut recourir à la magie.

POINTS DE CHANCE

Chaque personnage dispose de 3 points de chance. Un joueur peut dépenser un point de chance pour :

- refaire un jet de compétence ;
- échanger les résultats des dizaines et des unités du d100 lors d'un jet de compétence du personnage ;
- réduire les dégâts infligés par une arme ;
- gagner un Point d'Action supplémentaire si son personnage est à court d'Actions pendant un combat.

Vous pouvez télécharger librement le PDF des règles de MYTHRAS FONDAMENTAUX sur :

<https://d100.fr/mythras-fondamentaux/>

CARTES D'EFFETS SPECIAUX POUR LE SANCTUAIRE DES DIEUX FÉLONS

Une carte avec un bord rouge est un effet spécial réservé à l'attaquant.

Une carte avec un bord rouge et vert est un effet spécial utilisable aussi bien par l'attaquant que par le défenseur.

Vous pouvez imprimer ces cartes et les distribuer à vos joueurs.

DÉSARMER

Le personnage frappe, arrache ou détourne l'arme de son adversaire pour le désarmer.

L'adversaire doit réussir un jet d'Athlétisme pour garder son arme en main, ou bien celle-ci atterrit à 1d3 mètres de lui.

EMPALER

L'attaquant enfonce une arme d'estoc profondément dans le corps du défenseur.

L'attaquant lance deux fois les dés pour les dégâts de l'arme et choisit le résultat qu'il utilise. Si son coup blesse l'adversaire, il peut :

- **Laisser l'arme dans la blessure :** Toutes les compétences de l'adversaire sont réduites de moitié, si l'arme est de taille Moyenne (M) ou plus, jusqu'à ce que l'arme soit retirée.
- **Retirer l'arme :** L'attaquant doit effectuer un jet de Force Brute. En cas de réussite, il libère l'arme, causant des blessures supplémentaires au même endroit égales à la moitié du jet de dégâts normal pour cette arme.

DÉSARMER

Le personnage frappe, arrache ou détourne l'arme de son adversaire pour le désarmer.

L'adversaire doit réussir un jet d'Athlétisme pour garder son arme en main, ou bien celle-ci atterrit à 1d3 mètres de lui.

EMPALER

L'attaquant enfonce une arme d'estoc profondément dans le corps du défenseur.

L'attaquant lance deux fois les dés pour les dégâts de l'arme et choisit le résultat qu'il utilise. Si son coup blesse l'adversaire, il peut :

- **Laisser l'arme dans la blessure :** Toutes les compétences de l'adversaire sont réduites de moitié, si l'arme est de taille Moyenne (M) ou plus, jusqu'à ce que l'arme soit retirée.
- **Retirer l'arme :** L'attaquant doit effectuer un jet de Force Brute. En cas de réussite, il libère l'arme, causant des blessures supplémentaires au même endroit égales à la moitié du jet de dégâts normal pour cette arme.

MAXIMISER LES DÉGÂTS

Le personnage assène un coup puissant à son adversaire.

S'il obtient une réussite critique, le personnage peut remplacer un dé de dégâts de son arme (naturelle ou non) par sa valeur maximale.

Par exemple, une hachette infligerait 6 points de dégâts au lieu de 1d6, et une grande massue infligerait 1d6 + 6 points de dégâts au lieu de 2d6. Cet effet spécial peut être cumulé.

CRITIQUE DE L'ATTAQUANT

MAXIMISER LES DÉGÂTS

Le personnage assène un coup puissant à son adversaire.

S'il obtient une réussite critique, le personnage peut remplacer un dé de dégâts de son arme (naturelle ou non) par sa valeur maximale.

Par exemple, une hachette infligerait 6 points de dégâts au lieu de 1d6, et une grande massue infligerait 1d6 + 6 points de dégâts au lieu de 2d6. Cet effet spécial peut être cumulé.

CRITIQUE DE L'ATTAQUANT

Mythras

MYTHRAS, LE COMPAGNON DE VOTRE IMAGINATION

MYTHRAS est un jeu de rôle capable d'émuler la plupart des genres fantastiques grâce à des règles flexibles et peaufinées depuis près de dix ans.

MYTHRAS vous propose :

- ✦ des **personnages fouillés**, qui possèdent une culture, un métier, des contacts, ainsi que des passions ;
- ✦ des **combats tactiques**, où l'astuce d'un aventurier peut triompher de la force brute d'un cyclope ;
- ✦ **un matériel copieux pour donner corps à vos idées**, avec cinq systèmes de magie, un bestiaire de soixante-dix créatures et des conseils pour adapter les règles à vos envies.

INFORMEZ-VOUS SUR LA GAMME FRANÇAISE,
TÉLÉCHARGEZ DES DOCUMENTS GRATUITS ET
DISCUTEZ DU JEU SUR [HTTPS://WWW.D100.FR](https://www.d100.fr)

