

ANNEXES À PHOTOCOPIER

Feuille de personnage, feuille de légende, et d'autres aides de jeu à photocopier pour plus de confort autour de votre table.

ÉQUIPEMENTS

ARMES, ARMURES ET INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Ci-dessous vous trouverez des exemples de prix pour les catégories d'armes du jeu, pour les armures et les boucliers. Pour les avantages liés aux armures et boucliers, ainsi que les bonus liés aux instruments de musique, voir plus bas dans ce chapitre.

Armes :

- Armes « de poing » (dagues, couteaux, griffes) :
1 à 3 PA
- Armes d'hast (lances, hallebardes, piques) : 4 à 6 PA
- Armes à une main (épées, gourdins, haches) :
7 PA à 1 PO
- Armes à deux mains (épées, masses, haches) :
2 à 4 PO
- Armes de jet (javelots, lance-pierres, projectiles) :
1 à 3 PA
- Armes de tir (arcs) : 4 à 6 PA
- Un carquois plein (environ 10 flèches) (U) : 1 PA
- Armes mécaniques (arbalètes) : 1 à 2 PO
- Un carquois plein (environ 10 carreaux) (U) : 2 PA
- Armes à feu (pistolet, mousquet) : 5 à 10 PO.
- Sac de poudre noire et munitions (U) : 1 PO.

Armures :

- Armures légères (cuir, matelassées, fourrure) : 1 PO
- Armures moyennes (en mailles, en écailles) : 2 PO
- Armures lourdes (en plaques) : 4 PO

Casques :

- Casque léger (en cuir, ne protégeant pas le visage) : 2 PA
- Casque moyen (en bronze ou en mailles, ne protégeant pas le visage) : 4 PA
- Casque lourd (en fer ou en métal, protégeant également le visage) : 8 PA

Les boucliers :

- Bouclier de bois (U) : 2 PA
- Bouclier de fer (U) : 6 PA
- Pavois (U) : 1 PO

Instruments de musique :

- Bombarde : 3 PA
- Cornemuse : 3 PO
- Flûte : 1 PA
- Harpe : 2 PO
- Mandoline : 8 PA
- Castagnettes : 1 PA
- Tambour de guerre : 6 PA
- Tambourin à grelots : 2 PA
- Violon : 1 PO

BIENS ET SERVICES

Ci-dessous vous trouverez plusieurs listes de biens et services avec leur valeur commune sur le marché.

Bétail et animaux :

Bovin : 100 PO
Cheval de course : 10 PO
Cheval de guerre : 50 PO
Cheval de trait : 25 PO
Chat : 1 PA
Chien : 1 PO
Cochon : 3 PO
Lapin : 10 PB
Mouton : 6 PO
Poney : 2 PO
Volaille : 20 PB
Fourrage (U) : 40 PB

Vêtements :

Bijou rare : entre 10 PO et 100 PO
Cape : 40 PB
Étoffe : 3 PA
Fourrure : 1 PO
Fourrure de loup : 2 PO
Fourrure d'ours : 4 PO
Petit bijou : entre 1 PA et 1 PO
Soutane : 1 PA
Tabard : 40 PB
Tenue de troubadour : 50 PB
Tenue simple : 40 PB
Toge monastique : 60 PB
Tunique bourgeoise : 75 PB
Tunique clanique : 60 PB

Services :

Chambre individuelle pour une nuit dans une auberge : 1 PA
Lit en dortoir pour une nuit dans une auberge : 20 PB
Chambre individuelle dans un établissement urbain :
2 PA
Traversée d'un bac : 20 PB
Traversée sur un navire marchand : 1 PA
Transport en calèche : 40 PB
Emprunt d'un cheval : 1 PA par jour (*sans compter le fourrage*)

Boissons (pinte ou godet/pichet/tonnelet) :

Bière : 10 PB /20 PB/1 PA
Cidre : 5 PB/10 PB/60 PB
Eau de vie : 10 PB/60 PB/5 PA
Hydromel : 8 PB/15 PB/80 PB
Lait de chèvre : 5 PB/15 PB/1 PA
Vin : 30 PB/2 PA/1 PO
Whiskey : 20 PB/1 PA/8 PA

Nourriture :

Barrique de beurre : 2 PO
Fruits et légumes du marché : entre 5 et 10 PB le kilo
Ration de voyage (U) : 10 PB
Le plat quotidien en taverne : 40 PB
Le plat raffiné en taverne : 80 PB
Plantes médicinales (U) : 50 PB.
Viande de bœuf : entre 1 à 2 PO le kilo.
Viande de cheval : entre 1 et 2 PA le kilo.
Viande de mouton, d'agneau ou de porc : entre 60 et 90 PB le kilo.
Volailles, lapins, poissons, crustacés sur le marché : entre 10 et 20 PB le kilo.

Équipements divers :

Allume-feu : 40 PB
Besace : 2 PA
Boussole : 1 PA
Bûches de bois (U) : 30 PB
Carquois (vide) : 4 PA
Carte : 1 PA
Corde : 40 PB le mètre
Couverture : 20 PB
Grimoire ancien : 2 PO
Gourde (U) : 50 PB
Gourde d'huile (U) : 20 PB
Fiole d'eau bénite (U) : 10 PB
Jeu de cartes : 20 PB
Livre de prières : 1 PO
Matériel d'écriture (U) : 1 PA
Matériel d'équitation : 1 PO
Outils : 1 PA
Parchemin : 40 PB
Tente de voyage : 5 PA
Torche (U) : 5 PB pièce

Foncier :

Acheter une cabane en ville : 100 PO.
Acheter une cabane en forêt / champ : 50 PO.
Acheter un terrain : entre 100 PO (petit terrain) à 1000 PO (grand terrain).
Acheter une maison : 1 000 PO
Acheter un donjon : 5 000 PO
Acheter un château : 10 000 PO
Acheter un bateau : 1 000 PO

ATTRIBUTS

ATTRIBUTS DE NAISSANCE (1D12 pour laisser faire le hasard)

- 1- Chance** : le personnage est plus chanceux que la moyenne. Cela permet de relancer un jet d'action loupé une fois par jour en jeu.
- 2- Destin** : le personnage a une destinée hors du commun. Cette compétence permet de réussir n'importe quel jet d'action une fois par séance.
- 3- Endurance** : augmente les points de Blessure Légère et Blessure Grave de +1.
- 4- Énergique** : augmente les points de Fatigue de +2.
- 5- Entouré** : le personnage commence avec deux alliés/amis au lieu d'un (voir [page 44](#)).
- 6- Faveur** : le personnage semble avoir la faveur des dieux. Cela permet d'ajouter un NIVL +1 à n'importe quel jet une fois par jour en jeu.
- 7- Nyctalopie** : permet de mieux voir dans l'obscurité partielle. Cela a pour effet d'annuler tout NIVL malus lié à l'obscurité que pourrait attribuer la MD à une action.
- 8- Puissance** : augmente la valeur de dégâts d'un rang avec une arme de contact ou au corps-à-corps. Par exemple, une épée à une main a une VD de 6 en temps normal, mais celle-ci passe à 7 si le personnage possède cet attribut.
- 9- Renommée** : une fois par séance, le personnage pourra faire jouer sa renommée sans faire de jet de dés. En avançant un Haut Fait de sa fiche de Légende, il sera connu du PNJ avec qui il discute.
- 10- Sang-Chaud** : cette compétence permet d'utiliser volontairement le domaine EMP à la place d'un autre domaine lors d'un jet d'action. Par exemple, un barde en pleine rixe qui aurait dû faire un jet d'action avec le domaine du COMBAT peut décider grâce à Sang-Chaud d'utiliser le domaine de l'EMPATHIE à la place. Cet attribut ne peut s'utiliser qu'une fois par séance de jeu.
- 11- Sang-Froid** : suite à une situation compliquée émotionnellement, si un personnage devait agir sous le coup du Désespoir, grâce à cet attribut, il peut décider d'agir normalement. Cet attribut ne peut s'utiliser qu'une fois par séance de jeu.
- 12- Sixième sens** : permet de relancer un jet d'action impliquant le domaine de la PERCEPTION. Ne s'applique qu'une fois par séance de jeu.

ATTRIBUTS GÉNÉRAUX (2D12 pour laisser faire le hasard)

- 2- Ambidextrie** : si n'importe qui peut prendre 2 armes et tenter de frapper avec, en revanche être efficace est une autre histoire. Sans cet attribut, un PJ qui tenterait de se battre en tenant une arme dans chaque main, fait ses jets avec le Désespoir. Avec cet attribut, le PJ peut faire deux jets d'actions normaux (une action par main qui attaque).
- 3- Balafre** : les années passées à se battre pour survivre ont valu au personnage un certain nombre de cicatrices et une bonne capacité à encaisser, ce qui lui octroie +1 en Blessure Légère.
- 4- Brutasse** : l'entraînement subi par le personnage et sa constitution naturelle font de lui une brute épaisse, ce qui lui octroie +1 en Blessure Grave.
- 5- Cuirassé** : le personnage a appris à se battre en portant tout type d'armure. Il sait tirer le meilleur parti de ses protections, ce qui lui octroie un bonus de +1 en points d'Armure. Le bonus ne s'applique que si le personnage porte une armure, quel que soit son type d'armure.
- 6- Entraînement continu** : permet d'acquérir une technique de combat immédiatement, à choisir [p.133](#).
- 7- Esquive** : permet de réduire les dégâts encaissés à 1 point de Fatigue lors d'un combat en corps-à-corps. Le PJ ne doit pas être à 0 point de Fatigue et ne doit pas porter d'armure moyenne ou lourde, ni de bouclier. Permet également de tenter d'échapper à un tir (voir règle « à distance à l'initiative d'un PNJ » en [page 67](#)), en réussissant un jet sans dépenser de PF.
- 8- Étude** : octroie un bonus temporaire de +4 en Fatigue, uniquement quand le personnage se lance dans une recherche d'informations en utilisant la voie académique. Lorsque la recherche prend fin d'une manière ou d'une autre, le bonus disparaît.
- 9- Foi inébranlable** : en début de séance, vous pouvez faire un jet de SPI. Si le jet est réussi, vous pouvez regagner un point d'âme perdu. En revanche, en cas d'échec, vos jets de SPI se font avec le Désespoir pour toute la séance.

- 10- Fuite** : une fois par combat, vous pouvez fuir un vis-à-vis au corps-à-corps sans vous mettre en danger. Les PNJ ne pourront agir contre vous (comme vous attaquer, même à distance), qu'une fois que vous aurez trouvé un abri. Lors de votre fuite, vous ne pouvez pas faire d'autres actions (comme jeter un sort, par exemple).
- 11- Langue étrangère** : permet de comprendre et parler une langue étrangère à ses langues natales (langue à la création du personnage, voir fin de page) mais pas de la lire ou l'écrire.
- 12- Lire et écrire** : permet de savoir lire et écrire une langue au choix. En dehors des langues natales du personnage, il ne peut savoir lire et écrire une autre langue qu'à condition de savoir d'abord la parler en ayant la compétence Langue étrangère correspondante.
- 13- Logisticien** : une fois par session, permet de restaurer un carré d'usure sur la fiche de personnage.
- 14- Méditation** : au bout d'une période de méditation de 1D12 heures, vous pouvez récupérer un emplacement de réussite de Providence.
- 15- Nouvel apprentissage** : au lieu de prendre un attribut, le personnage acquiert un nouvel archétype immédiatement.
- 16- Parade** : permet de réduire les dégâts encaissés à 1 point de Fatigue au combat en corps-à-corps. Le PJ ne doit pas être à 0 point de Fatigue et doit se battre avec une arme de corps-à-corps contre un adversaire de même gabarit muni du même type d'arme (sauf pour échapper à un tir). Permet également de tenter d'échapper à un tir (voir règle « à distance à l'initiative d'un PNJ » en [page 67](#)), en réussissant un jet sans dépenser de PF.
- 17- Relaxation** : le personnage a appris à rentabiliser les temps durant lesquels il ne combattait pas ou n'avait pas à marche forcée. Il sait tirer le meilleur parti du temps de repos, ce qui se manifeste par une meilleure endurance à travers le gain d'un point de Fatigue supplémentaire.
- 18- Résilience** : octroie un bonus temporaire de +2 en EMP pour résister à un Choc.
- 19- Sagesse inattendue** : vous gagnez +1 en Sagesse.
- 20- Second souffle** : une fois par jour, récupérez tous vos points de Fatigue, même en combat.
- 21- Septième sens** : lorsque vous arrivez dans un endroit, vous êtes capables de sentir la présence de toute forme de magie, présente ou passée. Cela inclut des êtres, des créatures ou des engeances en lien avec une forme de magie.
- 22- Toujours debout** : quand un point d'âme est dépensé pour vous éviter de mourir, gagner +1 en Sagesse et +1 en Blessure Légère.
- 23- Tranchant précis** : une de vos armes tranchantes (ce qui exclut les flèches, les pointes ou les armes contondantes comme une massue par exemple) voit sa VD augmentée de +2, mais en cas d'échec retentissant lors d'un combat, elle se brise et est irréparable.
- 24- Tueur** : vous profitez de l'archétype « Assassin » (voir [p.35](#)).

LANGUES

Chaque nation du Mundus Vetus possède sa propre langue. A cela, s'ajoutent les patois régionaux de chaque Royaume, les langues spécifiques à chaque espèce peuplant le continent et les langages obscures parlés par les démons.

La langue la plus utilisée par les commerçants pour se faire comprendre sur la majeure partie du continent est le Centre. Vous pouvez donc considérer que tous les PJ parlent cette langue.

Si un PJ fait partie d'une des espèces fantastiques peuplant votre version du Mundus Vetus, il parle bien évidemment la langue liée à son espèce. De même, un PJ qui serait originaire d'une autre nation que la Centrie parle sa langue natale. A la création, en dehors de tout attribut et de l'archétype "Scribe", un PJ peut donc parler entre deux et trois langues.

Si cela peut servir votre partie, vous pouvez également autoriser la maîtrise d'un patois local pour chaque PJ.

Concernant l'écriture, seuls les PJ qui ont au moins un archétype de lettré savent lire et écrire leurs langues natales et le Centre. Seul l'archétype de Scribe ou les attributs Langue étrangère et Lire et écrire, permettent de savoir lire, écrire et parler d'autres langues supplémentaires.

En ce qui concerne d'éventuelles langues obscures, aucun PJ ne les maîtrise au départ de l'aventure (à part éventuellement le "runique" pour l'archétype "Graveur de runes"). Vous pouvez inventer autant de langues "obs-cures" qui vous plaira (démoniaque, profond, runique, oghamique, extra-terrestre, etc.), mais vos PJ devront dépenser un ou plusieurs attributs pour les apprendre, comme avec les langues des peuples du Mundus Vetus.

MUNDUS VETUS

NOM :
AGE :
DESCRIPTION :

PEUPLE :
ORIGINE :

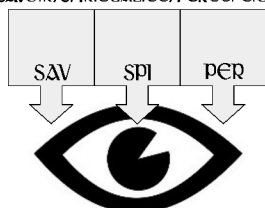
FORCE

COMBAT/DEXTERITÉ/PHYSIQUE



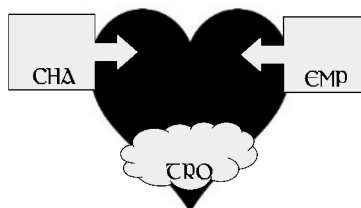
ESPRIT

SAVOIR/SPIRITUALITÉ/PERCEPTION

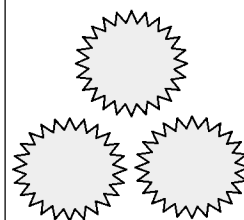


INTENTION

CHARISME/EMPATHIE/CROMPERIE



PROVIDENCE



ARCHÉTYPES

Entre parenthèse indiquez le domaine auquel le NIVL bonus sera apporté.

Nom : Effet :	+1 ()
Nom : Effet :	+1 ()
Nom : Effet :	+1 ()
Nom : Effet :	+1 ()

ATTRIBUTS

Les attributs de naissance ne peuvent s'acquérir qu'à la création du personnage. Chaque attribut apporte un avantage bien particulier.

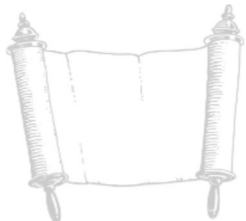
AFFRONTEMENT		CONFRONTATION	PSYCHÉ	« Il y a du bien dans ce monde, et cela vaut la peine de se battre » :
Fatigue 0 = NIVL -1 /	Armure /	Sagesse /	Points d'âme 0 = Mort / 3	
Blessures Légères 0 = NIVL -2 /	Blessures Graves 0 = Inconscient < 0 = Mort /	Volonté /	Choc si complet = Handicap / 6	

LÉGENDE ET EXPÉRIENCE

Points de Légende : /12	Apprentissage:	Points d'Expérience : En cours : Total :
----------------------------	----------------	--

PERSONNALITÉ

TRAITS DE CARACTÈRE	DÉFAUT	HANDICAP
AMBITION		

ALLIES ET AMIS		RIVAUX ET ENNEMIS	
Un PNJ allié/ami peut vous offrir jusqu'à 2 services. Après quoi, il vous demandera une faveur en retour.		Un PNJ rival/ennemi fera tout ce qui est en son pouvoir pour nuire à votre PJ. La MD peut faire un jet de Destin pour savoir si le PNJ est au même endroit que votre PJ.	
ÉQUIPEMENTS			
En comptant, armes, instruments, bourse, armure, casque, bouclier et autres équipements, un personnage peut porter sur lui un total de 10 items. Des exceptions raisonnables peuvent être acceptées par la MD (par exemple, un parchemin glissé à la ceinture), mais au-delà de cela il faudra trouver une solution pour transporter des items supplémentaires.			
USURE			
Lorsque la MD vous signale qu'un item est soumis à l'usure, notez-le dans « équipements » et ci-dessous. Lorsque vous devez faire un jet d'usure, lancez les 3D12. Si au moins un dé affiche un 12, cochez une seule case. Quand les trois cases sont cochées, l'item est épuisé ou usé et doit être réparé ou racheté.			
	☐ ☐ ☐		☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐		☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐		☐ ☐ ☐
TECHNIQUES, SORTILÈGES ET SAVOIR-FAIRE			
Dans le cadre ci-dessous, notez vos techniques, bénédictions, sorts, recettes alchimiques, savoir-faire, etc.			
ARMES	VD	INSTRUMENTS	BONUS
ARMURE et CASQUE		BOUCLIER	
NOTES :			
			

MUNDUS VETUS



NOM :

ORIGINE :

AGE :

DESCRIPTION :

PEUPLE :

FEUILLE DE LÉGENDE

*À chaque fois que vous gagnez un point de légende, inscrivez un Haut Fait
(ou une péripétie marquante) accompli par votre personnage.*

POINTS DE
LÉGENDE

AMBITION :

CAMPAGNE :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

CONSÉQUENCES :



MUNDUS VETUS

RÉSUMÉ DES RÈGLES

SYSTÈME DE RÉOLUTION (LES BASES)

Si action incertaine = jet d'action = jet de dés

La MD vous indique le Domaine concerné par le jet. Vous lancez 3D12. Pour qu'une action soit une réussite, deux dés doivent afficher une valeur égale ou inférieure à la valeur seuil qui dépend du Domaine, du bonus de l'Archétype et des bonus et malus apportés par les Antagonistes, les obstacles, les opportunités, etc.

Réussite de Providence

Si sur le jet de 3D12, il n'y a qu'un seul succès, on peut le mettre de côté. S'il y a trois succès, on peut mettre le succès en trop de côté. On peut faire ça 3 fois par séance de jeu. Ils pourront être utilisés, un à la fois/par jet, pour faire basculer un échec en réussite.

Critiques

Un triplé = une réussite ou un échec critique. Un 333 ou un 121212 = une réussite ou un échec critique exceptionnel (avec gros bonus ou gros malus à la clef).

Un doublé = des conséquences particulières en plus, positives ou négatives si réussite ou échec de l'action.

Espoir et Désespoir

Dans certaines situations, ou en lien avec certains effets ou certaines règles, un jet d'action pourra se faire avec l'Espoir ou le Désespoir. Avec l'Espoir, il suffit de n'avoir qu'un seul succès sur les dés pour réussir. Avec le Désespoir, il faut avoir trois succès sur les dés pour réussir. Un jet avec Espoir ou Désespoir se fait sans les règles de Providence.

AFFRONTEMENTS ET IMPACTS SUR LE PERSONNAGE (LES BASES)

Liste des jets d'action de base :

- Combat physique : jet de COMBAT ou jet de DEXTÉRITÉ.
- Confrontation sociale : jet de CHARISME ou jet de TROMPERIE
- Recherche d'informations : jet de SAVOIR ou jet de PERCEPTION
- Jet de renommée : jet de CHARISME
- Défense de l'Âme : jet de SPIRITUALITÉ
- Encaisser un choc : jet d'EMPATHIE

Les conséquences qui vont avec :

- Combat physique : encaisser des dégâts qui dépendent de la valeur de dégâts (VD) de l'arme.

La perte de points occasionnée se fait dans l'ordre suivant : sur la Fatigue > l'Armure > les Blessures Légères > les Blessures Graves > Mort. Certains effets permettent de réduire les BL ou BG en ignorant Fatigue et Armure.

- Confrontation sociale : encaisser l'impact psychologique qui dépend de la valeur de la Volonté.

La perte de points occasionnée se fait sur la Sagesse, puis sur la Volonté.

• Recherche d'informations : réduire les points de recherche à 0, la réduction se base sur la valeur du PHYSIQUE. La perte de points occasionnée se fait sur les points de recherche en cas de réussite ou sur la Fatigue ou la Volonté du PJ en cas d'échec (*dans ce cas-là, appliquer le degré de recherche*).

• Jet de Renommée : l'utilisation d'un Haut Fait de manière pertinente ou non entraîne un NIVL +1 ou -1. En cas de réussite, le PJ est connu par le PNJ.

- Défense de l'Âme : échec du jet d'action = - 1 point d'Âme.
- Encaisser un choc : si échec du jet d'action, le PJ perd un point de Choc.

ARCHÉTYPE, MAGIE, TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE (LES BASES)

Les différentes formes d'archétype, de magie, les techniques martiales, l'alchimie et les autres savoir-faire provoquent généralement des effets particuliers qui pourront avoir un impact sur : la narration et/ou le PJ et/ou un Antagoniste. Ces effets ne peuvent se résumer, il faut les noter sur votre fiche de personnage et penser à les appliquer au moment adéquat.