

The background image is a highly detailed, dark, and atmospheric scene. It depicts a fantastical industrial or alchemical environment. In the foreground on the right, a large, dark, metallic structure resembling a furnace or a large-scale distillation apparatus is visible, with a bright, glowing orange and yellow light emanating from its center, suggesting intense heat or fire. To the left, a series of stone or metal bridges and walkways are built into a cavernous space, with several waterfalls cascading down them. The walls and ceiling of the cavern are covered in large, jagged, glowing purple and blue crystals that emit a soft, ethereal light. In the background, a large, circular opening in the rock face reveals a bright, glowing light source, possibly a sun or a powerful magical energy. The overall color palette is dominated by deep blues, purples, and oranges, creating a sense of mystery and grandeur.

AUBAINE

D'OR ET D'ACIER

CATALOGUE DE L'ARTISANAT ET DE
L'ÉQUIPEMENT D'EDEN

EQUIPMENT • V0.2.1

AUBAINE

D'OR ET D'ACIER

*Catalogue de l'artisanat et de l'équipement
d'Eden*

Equipment • v0.2.1

D'OR ET D'ACIER

Catalogue de l'artisanat et de l'équipement d'Eden

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA
4.0 licence.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.4cd3d895

CRAFTING AND EQUIPMENT	2
COMMON	5
Armures	5
Armes	9
Consommables	13
UNCOMMON	14
Armures	14
Armes	15
Consommables	18
Sets	19
RARE	21
Consommables	21
GRANTED SKILLS	22
STATES	24

CRAFTING AND EQUIPMENT

A creature wears eight pieces of equipment at a time, one per slot. Until a piece is worn it does nothing: nothing applies from inside a bag.

Skills granted by a worn piece take up no **Memory** and do not have to be learnt. The piece grants them while it is worn, and takes them back as soon as you remove it.

THE SLOTS

Seven slots, eight pieces worn: the Jewel counts twice.

Head

Helm, hood, crown. What protects or marks the face.

Torso

The piece that carries your Armour Class formula. One at a time.

Boots

Shoes and greaves: what touches the ground and what sets your Speed.

Necklace

Torc, amulet, pendant. Worn against the skin, under the armour.

One hand

Two slots, one per hand. A weapon, a shield, or nothing in each. A two-handed weapon takes both. You choose which hand holds what.

Jewel

Two independent slots. Ring, set stone, carved talisman.

Every catalogue entry prints what concerns it: its headline value, its cells, its named properties, its recipe and what it grants. Those numbers belong to the piece and are not repeated anywhere else.

The GM announces what you begin equipped with. With no armour your **AC** is 12 + **Dexterity**, and an unarmed **Strike** deals 1d4 + **Strength**.

FINDING MATERIALS

Equipment is obtained by crafting far more than by buying. What you can wear therefore depends on the materials you bring back.

After a significant encounter, or the discovery of a workable source, each character receives one **Loot Opportunity**. Spend it one of two ways, never both.

Random loot

Roll the source's **Loot Die**. The GM reads its **Loot Table** and announces what you get. No further Roll.

Targeted harvest

Say what you are after and how you recover it. The GM sets the Roll and its DC. On a failure the **Opportunity** is spent for nothing.

The first is safe and asks nothing of you. The second aims precisely and may yield nothing. A target the fiction does not allow you to extract is not obtained on a Roll.

READING A MATERIAL

A material carries a name, one or more **Types**, and a **Material Value**. So: Wolf hide, **Types** **Leather** and **Beast**, **Value** 1.

Within a single piece of crafting, a material counts towards only one of its **Types**, even if it carries several the recipe accepts.

Material Value serves twice: it counts towards a recipe's cost, and a material sold on returns its **Value** in silver.

CRAFTING

An entry's box names its discipline, its cost, the **Types** it accepts and its **Rolls** in order.

1. Gather materials covering each of the Types asked for.
2. Reach or pass the cost, across all matter. How it splits between the Types is free: one ingot and ten hides serve as well as an even share.
3. Commit the materials, then make the Rolls in order.

Every Roll must succeed. The materials are consumed from the start: if a Roll fails, the crafting stops and they are lost.

The Rolls read in the order they are made, and physical work comes before knowledge.

THE FOUR DISCIPLINES

The box's colour restates the discipline the piece is worked under, and its title names it: **Craft** at the forge, **Arcana** at the arcane bench, **Technology** at the workshop, **Science** at the laboratory.

Each is an **Aptitude**, and it is the one you roll. The four do not stand in for one another: a piece worked under Arcana is not made under Craft.

WITHOUT A RECIPE

Put the object or the modification to the GM. They start from the nearest existing piece, set the Types, the cost and the Rolls, and the procedure does not change. A creation that is approved may become a permanent recipe of the campaign.

EQUIPMENT SETS

Some pieces belong to a set. The entry names it and gives the number of pieces it counts; its tiers are printed once, alongside the pieces that make it up.

A tier counts the pieces of the set you are wearing, not the ones you own. A tier always starts at two pieces: what a single piece grants is a property of that piece, not a set.

Every tier reached adds to the ones below it. Wearing four pieces of a set with a tier at two and a tier at four gives both effects, not only the last. Remove a piece and you drop back under the tier immediately.

A Skill granted by a tier takes up no Memory and does not have to be learnt, exactly like one a piece

grants.

The pieces of a set do not all take the same slot, and nothing obliges you to complete it.

MONEY

Crafting remains the main road to equipment. Money serves what it does not cover: buying what you cannot make, selling what you will not keep, paying for what is not an object.

A price is a guide for the GM, not a fixed rate.

Bronze coin

The smallest. Bread, a candle, a night in the common room.

Silver coin

Worth 100 bronze. The currency of ordinary equipment.

Gold coin

Worth 100 silver. The currency of what is out of the ordinary.

A price is written from the largest coin to the smallest, and a coin at zero is not written. Three hundred bronze is said as 3 silver.

WHERE A PRICE COMES FROM

An object's price derives from the matter it asks for and its rarity:

$$\text{price in silver} = \text{Material Value} \times \text{rarity multiplier}$$

The multiplier is 1 for a Common object and 4 for an Uncommon one. Above that an object has no price: it is obtained by crafting, by loot or by the fiction, never over a counter.

You do not have that sum to do. Every entry prints its price; the formula only says where it comes from.

BUYING AND SELLING

The GM announces what a place offers. A village counter does not hold a fortress's stock. You say what you are after, the GM says whether the place has it and at what price, then you pay or you haggle.

An object sold on returns half its price. A material sold on returns its Material Value in silver. A merchant's Skills change these prices, and they say by how much.

Money buys neither XP, nor MP, nor PP. No sum raises a **Characteristic**, an Aptitude, a resource or a Skill. Nor does it buy a recipe your character cannot read, or a material no source in the region produces.

TORSE



ARMURE DE CUIR

ARMURE · COMMON · 5 SILVER

CA 13+

◆ CRAFT	↗ 5
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir	12 (Dex)

Pas de velours.
Vous pouvez effectuer l'action **Se cacher** avec une **Action Bonus**.

Cuir bouilli monté sur sangles, souple aux épaules et à la taille.



CUIRASSE

ARMURE · COMMON · 8 SILVER

CA 15+ la plus faible entre et

◆ CRAFT	↗ 8
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir, Métal	15 (Str), 12 (Dex)

Plastron d'acier porté sur un gambison : le torse est couvert, les bras restent libres.



COTTE DE MAILLES

ARMURE · COMMON · 12 SILVER

CA 18

◆ CRAFT	↗ 12
MATERIALS	SEQUENCE
Métal	18 (Str), 15 (Dex)

Lourd (Niv. 1).
Vous devez posséder un modificateur de **Force** égal ou supérieur à +3 pour équiper cette pièce.

Encombrante.
Vous gagnez 1 **Désavantage** à tous vos **Jets** de **Dextérité**.

Anneaux rivetés du col aux cuisses. Elle arrête presque tout, et se fait sentir dès la première heure de marche.



ARMURE DE MAGE

ARMURE · COMMON · 6 SILVER

CA 13+ OU OU

◆ ARCANA	↗ 6
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir, Gemme	12 (Dex), 14 (Int)

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos **Sorts**, passifs comme actifs.

Dynamisation arcanique.
Lorsque vous utilisez un **Sort** qui ne coûte rien, vous pouvez ajouter votre modificateur d' **Intelligence** OU d' **Esprit** OU de **Charisme** à un dé du **Jet** de Dégâts du **Sort**.

Robe renforcée dont les pièces de métal servent de foyer arcanique.

BIJOUX



PYRO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

DOMAINE Feu

♦ ARCANA	➤ 16
MATERIALS	SEQUENCE
Gemme	12 (Dex), 15 (Int)

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos **Sorts**, passifs comme actifs.

Matériel.
Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS Trait de feu

Gemme taillée où le feu tourne sans consumer sa monture. Elle chauffe la paume qui la tient.



HYDRO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

DOMAINE Eau

♦ ARCANA	➤ 16
MATERIALS	SEQUENCE
Gemme	12 (Dex), 15 (Int)

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos **Sorts**, passifs comme actifs.

Matériel.
Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS Lame d'eau

Cristal bleu traversé de courants lents. Il reste froid, même en plein soleil.



AÉRO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

DOMAINE Vent

♦ ARCANA	➤ 16
MATERIALS	SEQUENCE
Gemme	12 (Dex), 15 (Int)

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos **Sorts**, passifs comme actifs.

Matériel.
Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS Bourrasque

Prisme vert où l'air s'enroule en spirale. Il siffle quand on le lève.



TERRA-CATALYSEUR

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

DOMAINE Terre

♦ ARCANA	➤ 16
MATERIALS	SEQUENCE
Gemme	12 (Dex), 15 (Int)

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos **Sorts**, passifs comme actifs.

Matériel.
Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS Éclat de pierre

Ambre dense cerclé d'éclats de pierre en suspension. Il pèse plus qu'il n'en a l'air.



FULGURO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

DOMAINE Foudre

♦ ARCANA		↗ 16
MATERIALS	SEQUENCE	
Gemme	12 (Dex), 15 (Int)	

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos  **Sorts**, passifs comme actifs.

Matériel.
Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS  Harpon d'éclair

Améthyste veinée d'or où l'éclair court en boucle. Elle hérissé les poils du bras.



MYXO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMON · 16 SILVER

DOMAINE Poisse

♦ ARCANA		↗ 16
MATERIALS	SEQUENCE	
Gemme	12 (Dex), 15 (Int)	

Catalyseur.
Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos  **Sorts**, passifs comme actifs.

Matériel.
Ce catalyseur peut être consommé comme matériau (Type : Catalyseur ; Valeur : 4).

GRANTS  Amorce de poisse

Gemme sombre noyée de sève verte. Ce qu'elle touche colle, puis se creuse.

BOUCLIERS



TARGE

BOUCLIER · COMMON · 4 SILVER

CA

DÉGÂTS

+1

1d4 +

JET

PORTÉE

TYPE DE DÉGÂTS

MAINS

+ Mêlée

Contact (1,5m)

Contondants

1 main

♦ CRAFT

↗ 4

MATERIALS

SEQUENCE

Bois, Métal

10 (Dex), 12 (Str)

Petit disque de bois cerclé de métal, tenu près du corps. Il dévie plus qu'il ne couvre.



PAVOIS

BOUCLIER · COMMON · 8 SILVER

CA

DÉGÂTS

+2

1d4 +

JET

PORTÉE

TYPE DE DÉGÂTS

MAINS

+ Mêlée

Contact (1,5m)

Contondants

1 main

♦ CRAFT

↗ 8

MATERIALS

SEQUENCE

Bois, Métal

12 (Dex), 14 (Str)

Lourd (Niv. 1).
Vous devez posséder un modificateur de **Force** égal ou supérieur à +3 pour équiper cette pièce.

Grand panneau ferré, haut comme le torse. On avance derrière, on ne court pas avec.

ARMES · POING



BANDES DE POING

ARME DE POING · COMMON · 3 SILVER

DÉGÂTS

1d4 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Contact (1,5m)	Contondants	1 main

CRAFT

↗ 3

MATERIALS	SEQUENCE
Cuir	10 (Dex)

Finesse.

Cette arme peut utiliser **Dextérité** + **Finesse** à la place de **Force** + **Mêlée**. Lorsque vous le faites, utilisez également votre **Dextérité** à la place de votre **Force** pour ses dégâts.

Légère.

Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre **Action Bonus** pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa **Caractéristique** à ses dégâts.

Lanières de cuir serrées autour du poing et du poignet. Elles ne font pas plus mal, elles laissent frapper plus longtemps.

ARMES · MELEE



DAGUE

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 2 SILVER

DÉGÂTS 1d4 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Contact (1,5m)	Perforants	1 main

CRAFT

MATERIALS	SEQUENCE
Métal	10 (Str)

Finesse.
Cette arme peut utiliser **Dextérité** + **Finesse** à la place de **Force** + **Mêlée**. Lorsque vous le faites, utilisez également votre **Dextérité** à la place de votre **Force** pour ses dégâts.

Légère.
Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre **Action Bonus** pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa **Caractéristique** à ses dégâts.

Lancé (9m).
Cette arme peut être lancée sur une cible située jusqu'à 9 mètres. Lorsqu'elle est lancée, son **Jet** utilise **Visée** à la place de son **Aptitude** habituelle.

Lame de ceinture : on la garde à portée de main, on la lance au besoin.



ÉPÉE COURTE

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 3 SILVER

DÉGÂTS 1d6 + Caractéristique utilisée

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Contact (1,5m)	Perforants	1 main

CRAFT

MATERIALS	SEQUENCE
Métal	12 (Str)

Finesse.
Cette arme peut utiliser **Dextérité** + **Finesse** à la place de **Force** + **Mêlée**. Lorsque vous le faites, utilisez également votre **Dextérité** à la place de votre **Force** pour ses dégâts.

Légère.
Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre **Action Bonus** pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa **Caractéristique** à ses dégâts.

Lame courte à double tranchant, taillée pour l'estoc en espace serré.



LANCE

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 4 SILVER

DÉGÂTS 1d6 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Allonge (3m)	Perforants	1 main

CRAFT

MATERIALS	SEQUENCE
Bois, Métal	10 (Str), 12 (Dex)

Polyvalente.
Vous pouvez manier cette arme à deux mains. Lorsque vous le faites, augmentez un de ses dés de dégâts d'un cran.

Lancé (9m).
Cette arme peut être lancée sur une cible située jusqu'à 9 mètres. Lorsqu'elle est lancée, son **Jet** utilise **Visée** à la place de son **Aptitude** habituelle.

Hampe de bois et fer emmanché. Une main pour garder le bouclier, deux pour peser sur le coup.



ÉPÉE LONGUE

ARME DE MÊLÉE · COMMON · 6 SILVER

DÉGÂTS

2d6 + 

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
 + Mêlée	Contact (1,5m)	Tranchants	2 mains

♦ CRAFT

SEQUENCE

6

MATERIALS	
Métal	15 (Str), 12 (Dex)

Lame droite menée à deux mains, lourde de la garde à la pointe. Elle demande de la place pour être menée.

ARMES · DISTANCE



PISTOLET

ARME À DISTANCE · COMMON · 5 SILVER

DÉGÂTS

1d6 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Visée	9m	Perforants	1 main

♦ CRAFT

↗ 5

MATERIALS	SEQUENCE
Bois, Métal	14 (Dex), 15 (Int)

Barillet (6).
Cette arme peut effectuer jusqu'à 6 attaques avant de devoir être rechargée. Une fois son Barillet vide, vous devez utiliser une **Action** pour le recharger complètement avant de pouvoir effectuer une nouvelle attaque avec cette arme.

Munitions catalysées.
Cette arme produit ses propres projectiles ; elle ne consomme aucune munition.

Six chambres, une détente. Le rechargement coûte une Action entière.



ARC COURT

ARME À DISTANCE · COMMON · 4 SILVER

DÉGÂTS

1d6 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Visée	12m	Perforants	2 mains

♦ CRAFT

↗ 4

MATERIALS	SEQUENCE
Bois, Cuir	12 (Dex), 12 (Int)

Munitions catalysées.
Cette arme produit ses propres projectiles ; elle ne consomme aucune munition.

Arc léger d'une seule pièce, tiré à deux mains, discret sur le terrain.

CONSUMMABLES



BOMBE
CONSUMMABLE · COMMON · 16 SILVER

DÉGÂTS 1d4 + 1d4

ACTIVATION	PORTÉE	ZONE	TYPE DE DÉGÂTS
1 Action	9m	Rayon 3m	Contondants et Feu

◆ TECHNOLOGY ➤ 16

MATERIALS	SEQUENCE
Métal	10 (Dex), 12 (Int)

Vous pouvez effectuer une **Action** pour lancer cette bombe sur un point que vous voyez à portée. Chaque créature dans un rayon de **3 mètres** subit **1d4** dégâts Contondants et **1d4** dégâts de Feu.

Sphère de fonte cerclée, mèche courte. On la lance, on se met à couvert, et on ne la récupère pas.



FIOLE FUMIGÈNE
CONSUMMABLE · COMMON · 18 SILVER

ZONE Rayon 3m

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action	9m	1 round

◆ SCIENCE ➤ 18

MATERIALS	SEQUENCE
Plante	12 (Int)

Vous pouvez effectuer une **Action** pour briser cette fiole sur un point que vous voyez à portée. Une fumée épaisse emplit un rayon de **3 mètres** jusqu'au début de votre prochain tour. Toute créature qui s'y trouve gagne **Caché** vis-à-vis de celles qui sont à l'extérieur, sans avoir à effectuer de **Jet**.

Verre mince rempli de poudre grise. Elle prend l'air d'un coup et sent la cendre mouillée.



POTION DE SOIN
CONSUMMABLE · COMMON · 20 SILVER

SOINS 1d8

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action bonus	Soi	Instantanée

◆ SCIENCE ➤ 20

MATERIALS	SEQUENCE
Plante	12 (Int)

Vous pouvez effectuer une **Action Bonus** pour boire cette potion et récupérer **1d8** Points de vie.

Fiole tiède au goût de fer. Elle referme ce qui saigne, pas ce qui est brisé.



PHILTRE DE VIGUEUR
CONSUMMABLE · COMMON · 22 SILVER

ÉNERGIE 1d4

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action bonus	Soi	Instantanée

◆ SCIENCE ➤ 22

MATERIALS	SEQUENCE
Plante	12 (Int)

Vous pouvez effectuer une **Action Bonus** pour boire ce philtre et récupérer **1d4** points d'Énergie. Votre Énergie ne dépasse jamais son maximum.

Amer, poivré, servi tiède. Il rend le souffle sans rendre le repos.

TORSE



ROBE DU CANALISEUR

ARMURE · UNCOMMON · 1 GOLD 44 SILVER

CA 14 + OU OU

◆ ARCANA	↗ 36
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir, Gemme	14 (Dex), 16 (Int)

Catalyseur.

Tant que cette pièce est équipée, vous pouvez activer vos **Sorts**, passifs comme actifs.

Concentration tenue.

Vos **Jets** de **Constitution** + **Volonté** pour maintenir votre concentration gagnent 1 **Avantage**.

Bande de gemmes cousue de l'épaule à la hanche. Chacune se ternit quand la suivante s'allume.

ARMES · POING



GANT LACÉ

ARME DE POING · UNCOMMON · 1 GOLD 4 SILVER

DÉGÂTS

1d6 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Contact (1,5m)	Contondants	1 main

♦ CRAFT

➤ 26

MATERIALS	SEQUENCE
Cuir	14 (Dex)

Finesse.

Cette arme peut utiliser **Dextérité** + **Finesse** à la place de **Force** + **Mêlée**. Lorsque vous le faites, utilisez également votre **Dextérité** à la place de votre **Force** pour ses dégâts.

Légère.

Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre **Action Bonus** pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa **Caractéristique** à ses dégâts.

Cuir fin lacé du poignet aux phalanges, cousu de plaques de corne. Il serre la main sans l'alourdir.



GANT PLOMBÉ

ARME DE POING · UNCOMMON · 1 GOLD 20 SILVER

DÉGÂTS

1d4 + 2 ×

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Contact (1,5m)	Contondants	1 main

♦ CRAFT

➤ 30

MATERIALS	SEQUENCE
Cuir, Métal	15 (Str), 14 (Dex)

Castagneur.

Lorsque votre attaque avec cette arme touche, ajoutez une seconde fois votre modificateur de **Force** à ses dégâts.

Légère.

Lorsque vous tenez une arme Légère dans chacune de vos mains et que vous effectuez une attaque avec l'une d'elles, vous pouvez utiliser votre **Action Bonus** pour effectuer une attaque avec l'autre. Cette attaque n'ajoute pas sa **Caractéristique** à ses dégâts.

Bandes de plomb cousues dans la doublure, au dos des doigts. Le coup part lentement et arrive deux fois.

ARMES · MELEE



RAPIÈRE DE DUEL

ARME DE MÊLÉE · UNCOMMON · 1 GOLD 20 SILVER

DÉGÂTS

1d8 + Caractéristique utilisée

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Mêlée	Contact (1,5m)	Perforants	1 main

CRAFT

↗ 30

MATERIALS	SEQUENCE
Métal	15 (Str), 14 (Dex)

Finesse.

Cette arme peut utiliser **Dextérité** + **Finesse** à la place de **Force** + **Mêlée**. Lorsque vous le faites, utilisez également votre **Dextérité** à la place de votre **Force** pour ses dégâts.

GRANTS Parade

Lame de ville, longue et étroite, montée sur une garde ajourée. Elle punit le geste manqué plus qu'elle n'ouvre le premier.

ARMES · DISTANCE



ARC LONG

ARME À DISTANCE · UNCOMMON · 1 GOLD 12 SILVER

DÉGÂTS

1d8 +

JET	PORTÉE	TYPE DE DÉGÂTS	MAINS
+ Visée	18m	Perforants	2 mains

CRAFT

28

MATERIALS	SEQUENCE
Bois, Cuir	14 (Dex), 12 (Int)

Munitions catalysées.

Cette arme produit ses propres projectiles ; elle ne consomme aucune munition.

GRANTS Volée

Hampe d'if haute comme un homme. Elle porte deux fois plus loin que l'arc court et se tire debout, à découvert.

CONSUMMABLES



HUILE ARDENTE

CONSUMMABLE · UNCOMMON · 1 GOLD 12 SILVER

DÉGÂTS 2d6

ACTIVATION PORTÉE TYPE DE DÉGÂTS

1 Action 9m Feu

◆ SCIENCE 28

MATERIALS SEQUENCE

Plante 14 (Int)

Vous pouvez effectuer une **Action** pour lancer cette fiole sur une créature que vous voyez à portée. Effectuez un **Jet** de **Dextérité** + **Visée** contre sa **CA**. En cas de réussite, elle subit 2d6 dégâts de Feu et vous gagnez 2 **Combustion**.

Huile noire qui s'accroche à ce qu'elle touche. Elle brûle lentement, et sa chaleur revient dans la main qui l'a lancée.



GRENADE GIVRANTE

CONSUMMABLE · UNCOMMON · 1 GOLD 28 SILVER

DÉGÂTS 2d6

ACTIVATION PORTÉE ZONE TYPE DE DÉGÂTS

1 Action 9m Rayon 3m Froid

◆ TECHNOLOGY 32

MATERIALS SEQUENCE

Métal, Plante 12 (Dex), 15 (Int)

Vous pouvez effectuer une **Action** pour lancer cette grenade sur un point que vous voyez à portée. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres subit 2d6 dégâts de Froid, puis effectue un **Jet** de **Constitution** + **Résistance** contre un **DD** de 15. En cas d'échec, elle est **Gelé**.

Cylindre de laiton qui givre dès qu'on tire la goupille. Le sol autour d'elle craque encore une heure après.

UNCOMMON

SETS

PANOPLIE DU BASTION

PANOPLIE DU BASTION 3 PIECES

2 PIECES

Vous gagnez la Compétence Parade. Elle n'occupe aucune Mémoire et n'a pas à être apprise.

3 PIECES

Vous gagnez la résistance aux dégâts de type Contondant, Perforant ou Tranchant.



HEAUME À VISIÈRE

TÊTE · UNCOMMON · 1 GOLD 12 SILVER

CA +1

♦ CRAFT

MATERIALS

Métal

SEQUENCE

15 (Str), 12 (Dex)

28

Encombrante.

Vous gagnez 1 Désavantage à tous vos Jets de Dextérité.

SET Panoplie du Bastion 3 pieces

Acier plein, fente d'un doigt à hauteur des yeux. On y voit ce qui est devant, et rien d'autre.



GRÈVES LESTÉES

BOTTES · UNCOMMON · 1 GOLD 20 SILVER

CA +1

♦ CRAFT

MATERIALS

Métal

SEQUENCE

16 (Str), 12 (Dex)

30

Lourd (Niv. 1).

Vous devez posséder un modificateur de Force égal ou supérieur à +3 pour équiper cette pièce.

SET Panoplie du Bastion 3 pieces

Plaques de jambe doublées de gueuses de fonte. Qui les porte n'avance pas vite et ne recule pas du tout.



TORQUE DU BASTION

COLLIER · UNCOMMON · 1 GOLD 28 SILVER

PV MAX +5

♦ ARCANA

MATERIALS

Métal, Gemme

SEQUENCE

12 (Dex), 15 (Int)

32

SET Panoplie du Bastion 3 pieces

Collier de maillons plats fermé sur un galet d'ambre. Il pèse au cou comme une main posée là.

UNCOMMON

SETS

PANOPLIE DU TRAQUEUR

PANOPLIE DU TRAQUEUR 4 PIECES

2 PIECES

Vous gagnez la Compétence Sillage. Elle n'occupe aucune  **Mémoire** et n'a pas à être apprise.

4 PIECES

La première fois que vous touchez une créature alors que vous êtes  **Caché** au cours d'un combat, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires.



CAPUCHE DE TRAQUE

TÊTE · UNCOMMON ·  1 GOLD

PERCEPTION 1 Avantage

◆ CRAFT	↗ 25
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir	13 (Dex)

SET Panoplie du Traqueur 4 pieces

Capuche doublée qui laisse les oreilles libres. Elle coupe le vent sans couper le bruit.



BRIGANDINE DU GUETTEUR

ARMURE · UNCOMMON ·  1 GOLD  36 SILVER

CA 14 + 

◆ CRAFT	↗ 34
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir, Métal	15 (Str), 14 (Dex)

Pas de velours.
Vous pouvez effectuer l'action  **Se cacher** avec une  **Action Bonus**.

SET Panoplie du Traqueur 4 pieces

Plaques rivetées entre deux cuirs, matées au noir. Elle ne renvoie pas la lumière et ne grince pas.



BOTTES FEUTRÉES

BOTTES · UNCOMMON ·  1 GOLD  4 SILVER

VITESSE +3 m

◆ CRAFT	↗ 26
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir	14 (Dex)

SET Panoplie du Traqueur 4 pieces

Semelles de feutre cousues sous le cuir. Elles avalent le gravier et rendent la pente facile.



TORQUE DU TRAQUEUR

COLLIER · UNCOMMON ·  1 GOLD  20 SILVER

ÉNERGIE MAX +2

◆ ARCANA	↗ 30
MATERIALS	SEQUENCE
Cuir, Gemme	12 (Dex), 15 (Int)

SET Panoplie du Traqueur 4 pieces

Anneau de cuir tressé fermé sur une pierre grise. Elle tiédit quand la piste est fraîche.

CONSOMMABLES



POUDRE D'ENTRAVE

CONSOMMABLE · RARE

ZONE Rayon 3m

ACTIVATION

PORTÉE

DD

1 Action

9m

18

◆ TECHNOLOGY

↗ 80

MATERIALS

SEQUENCE

Métal, Gemme

14 (Dex), 18 (Int)

Vous pouvez effectuer une ● **Action** pour jeter cette poudre sur un point que vous voyez à portée. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres effectue un ☁ **Jet** de 🦉 **Dextérité** + ⬠ **Réflexes** contre un 🌀 **DD** de 18. En cas d'échec, elle est ⚓ **Entravé**, et son ☁ **Jet** de dégagement se fait contre ce même 🌀 **DD**.

Éclats de gemme broyés dans de la limaille. Ils cherchent le sol et s'y prennent, en emportant ce qui touche encore terre.

TRAIT DE FEU

10 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE · FIRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous projetez un trait de feu sur une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce  **Sort**, choisissez sa  **Caractéristique** entre  **Intelligence**,  **Esprit** et  **Charisme**.

Effectuez un  **Jet** de la  **Caractéristique** choisie +  **Visée** contre la  **CA** de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d12 dégâts de Feu.

LAME D'EAU

10 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE · WATER

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous tranchez l'air d'une lame d'eau sous pression, vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce  **Sort**, choisissez sa  **Caractéristique** entre  **Intelligence**,  **Esprit** et  **Charisme**.

Effectuez un  **Jet** de la  **Caractéristique** choisie +  **Visée** contre la  **CA** de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts Tranchants et gagne 1  **Trempe**.

♦ **Trempe 3 STACKS**

♦ **Trempe** s'accumule sur une créature jusqu'à 3. Sa Vitesse diminue de 1,5 m par ♦ **Trempe** qu'elle porte.

Lorsqu'elle subit des dégâts de Foudre, elle en subit 1 de plus par ♦ **Trempe**.

Elle perd l'état lorsqu'elle termine un tour sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau.

BOURRASQUE


+ 0 ENERGY ACTIVE · WIND

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous claquez l'air en un coup de vent vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce  **Sort**, choisissez sa  **Caractéristique** entre  **Intelligence**,  **Esprit** et  **Charisme**.

Effectuez un  **Jet** de la  **Caractéristique** choisie +  **Visée** contre la  **CA** de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts Contondants, puis effectue un  **Jet** de  **Force** +  **Athlétisme** contre votre  **DD** (10 + la  **Caractéristique** choisie +  **Arcanes**

). En cas d'échec, la bourrasque la déplace de 3 m dans la direction de votre choix.

ÉCLAT DE PIERRE

10 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE · EARTH

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous arrachez une pierre au sol et la lancez à la tempe d'une créature que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce  **Sort**, choisissez sa  **Caractéristique** entre  **Intelligence**,  **Esprit** et  **Charisme**.

Effectuez un  **Jet** de la  **Caractéristique** choisie +  **Visée** contre la  **CA** de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts Contondants, puis effectue un  **Jet** de  **Constitution** +  **Résistance** contre votre  **DD** (10 + la  **Caractéristique** choisie +  **Arcanes**). En cas d'échec, elle est  **Étourdi** jusqu'à la fin de son prochain tour.

HARPON D'ÉCLAIR

10 XP



+ 0 ENERGY ACTIVE · THUNDER

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un fil de foudre part de votre main et cherche le métal. Visez une créature que vous voyez à portée qui porte du métal sur elle : une arme, une pièce d'armure, une boucle, une poignée de monnaie. Au moment où vous lancez ce  **Sort**, choisissez sa  **Caractéristique** entre  **Intelligence**,  **Esprit** et  **Charisme**.

Effectuez un  **Jet** de la  **Caractéristique** choisie +  **Visée** contre la  **CA** de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d10 dégâts de Foudre, puis effectue un  **Jet** de  **Force** +  **Athlétisme** contre votre  **DD** (10 + la  **Caractéristique** choisie +  **Arcanes**). En cas d'échec, le fil se tend et la tire de 3 m vers vous.

AMORCE DE POISSE



✦ 0 ENERGY ACTIVE · SLIME

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vous projetez une gerbe de mucus sur une créature ou un objet que vous voyez à portée. Au moment où vous lancez ce **Sort**, choisissez sa **Caractéristique** entre **Intelligence**, **Esprit** et **Charisme**.

Effectuez un **Jet** de la **Caractéristique** choisie + **Visée** contre la **CA** de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d6 dégâts d'Acide et se couvre de **Poisserie liquide**.

Lorsqu'une créature effectue un **Jet** pour résister contre cette Poissure, elle effectue son **Jet** contre votre **DD** (10 + la **Caractéristique** choisie + **Arcanes**). Le cran explosif s'en sert pour sa détonation.

PARADE

10 XP



✦ 1 ENERGY ACTIVE · PHYSICAL

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · PROTECTION

Vous jouez cette **Réaction** lorsqu'une **Attaque** vous touche.

Vous détournez le coup du plat de la lame ou de la garde : réduisez ces dégâts de 1d10 plus votre modificateur de **Dextérité**.

VOLÉE



✦ 1 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Allonge de l'arme ⚡ Instantanée

MANOEUVRE · DESTRUCTION

Vous décochez un projectile de biais, pour qu'il reparte de sa cible vers la suivante.

Effectuez une **Attaque** avec une arme à distance équipée. En cas de réussite, choisissez une seconde créature située à 3 mètres ou moins de la première et effectuez une seconde **Attaque** contre elle avec la même arme. Cette seconde **Attaque** n'ajoute pas votre **Caractéristique** à ses dégâts.

Une seule créature peut être touchée deux fois : le projectile ne revient pas sur sa première cible.

SILLAGE



✦ 0 ENERGY ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ 18 m ⚡ 1 heure

TECHNIQUE · DIVINATION

Vous choisissez une créature que vous voyez et vous retenez sa trace : son odeur, son pas, la façon dont elle déplace l'air derrière

elle.

Pendant 1 heure, vous savez dans quelle direction elle se trouve tant qu'elle reste à moins de 1 kilomètre de vous, et vos **Jets** d'**Esprit** + **Survie** pour la suivre gagnent 1 **Avantage**.

Vous ne retenez qu'une créature à la fois. En choisir une autre libère la première.

🔒 Caché

Une créature 🔒 **Cachée** est hors de vue de celles qui la cherchent. Elles ne savent pas où elle se trouve et ne peuvent pas la prendre pour cible.

Sa première ✂ **Attaque** depuis sa cachette gagne 1 ♠ **Avantage**.

Elle perd l'état lorsqu'elle attaque, lorsqu'elle se montre, et lorsqu'une créature l'emporte sur elle à un 🌀 **Jet** de 💠 **Perception**. L'état vaut créature par créature : rester cachée pour l'une n'est pas l'être pour toutes.

🔥 Combustion 5 STACKS

🔥 **Combustion** s'accumule sur vous jusqu'à 5.

Lorsque vous effectuez un 🌀 **Jet** de dégâts qui inflige des dégâts de Feu, ajoutez 1 dégât par 🔥 **Combustion** que vous portez.

⚓ Entravé

Une créature ⚓ **Entravée** est retenue sur place. Sa Vitesse tombe à 0. Ses ✂ **Attaques** et ses 🌀 **Jets** de 🦿 **Dextérité** subissent 1 ♢ **Désavantage**, et les ✂ **Attaques** faites contre elle gagnent 1 ♠ **Avantage**.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un 🌀 **Jet** de 🦾 **Force** + 💠 **Athlétisme** contre le 🌀 **DD** de la Compétence qui l'a entravée. En cas de réussite, elle se dégage et l'état prend fin.

🥁 Étourdi

Une créature 🥁 **Étourdie** a la tête qui sonne. Elle ne peut pas jouer de 💠 **Réaction** et ses ✂ **Attaques** subissent 1 ♢ **Désavantage**.

La Compétence qui l'applique indique combien de temps l'état dure.

❄ Gelé

Une créature ❄ **Gelée** est prise dans la glace. Sa Vitesse tombe à 0, elle rate tout 🌀 **Jet** de 🦿 **Dextérité**, et les 🌀 **Jets** qui la prennent pour cible gagnent 1 ♠ **Avantage**.

À la fin de chacun de ses tours, elle effectue un 🌀 **Jet** de 🦾 **Force** + 💠 **Athlétisme** contre le 🌀 **DD** de la Compétence qui l'a gelée. En cas de réussite, la glace cède et l'état prend fin.

🦂 Poisse liquide

Une créature couverte de 🦂 **Poisse liquide** ruisselle d'un mucus vert qui ronge ce qu'il touche. À la fin de chacun de ses tours, elle subit 1 dégât d'Acide.

La Poisse monte d'un cran chaque fois qu'une Compétence en applique à une créature qui en porte déjà : le mucus prend et devient 🦂 **Poisse solide**. Une Compétence qui applique un cran plus haut l'y porte directement.

Elle perd l'état lorsqu'elle consacre 1 🟠 **Action** à se décrasser.

💧 Trempé 3 STACKS

💧 **Trempé** s'accumule sur une créature jusqu'à 3. Sa Vitesse diminue de 1,5 m par 💧 **Trempé** qu'elle porte.

Lorsqu'elle subit des dégâts de Foudre, elle en subit 1 de plus par 💧 **Trempé**.

Elle perd l'état lorsqu'elle termine un tour sans avoir été touchée par une Compétence du Domaine Eau.

AUBAINE

UNLEASH YOUR IMAGINATION • BEGIN YOUR ADVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • D'OR ET D'ACIER • V0.2.1.84182B49.4CD3D895

