

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 orange and yellow glow 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, translucent purple crystals that glow with an ethereal light. In the background, more complex machinery and structures are visible, including a large circular opening in the distance through which a beam of light or energy passes. 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

ÉQUIPEMENT • V0.2.1

AUBAINE

D'OR ET D'ACIER

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

Équipement • v0.2.1

D'OR ET D'ACIER

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

Écriture, design et illustrations : Aubaine.

Texte, tables et illustrations sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

© Aubaine • v0.2.1.84182b49.864c130a

ARTISANAT ET ÉQUIPEMENT	2
COMMUN	5
Armures	5
Armes	9
Consommables	13
PEU COMMUN	14
Armures	14
Armes	15
Consommables	18
Panoplies	19
RARE	21
Consommables	21
COMPÉTENCES ACCORDÉES	22
ÉTATS	24

ARTISANAT ET ÉQUIPEMENT

Une créature porte huit pièces d'équipement à la fois, une par emplacement. Tant qu'une pièce n'est pas portée, elle ne fait rien : rien ne s'applique depuis un sac.

Les Compétences accordées par une pièce portée n'occupent aucune **Mémoire** et n'ont pas à être apprises. La pièce les donne tant qu'elle est portée, et les reprend dès que vous la retirez.

LES EMBLEMES

Sept emplacements, huit pièces portées : le Bijou compte double.

Tête

Heaume, capuche, couronne. Ce qui protège ou marque le visage.

Torse

La pièce qui porte votre formule de Classe d'armure. Une seule à la fois.

Bottes

Chausses et grèves : ce qui touche le sol et ce qui règle votre Vitesse.

Collier

Torque, amulette, pendentif. Porté à même la peau, sous l'armure.

Une main

Deux emplacements, un par main. Une arme, un bouclier, ou rien dans chacun. Une arme à deux mains les occupe tous les deux. Vous choisissez quelle main tient quoi.

Bijou

Deux emplacements indépendants. Bague, pierre montée, talisman taillé.

Chaque entrée du catalogue imprime ce qui la concerne : sa valeur de tête, ses cellules, ses propriétés nommées, sa recette et ce qu'elle accorde. Ces nombres appartiennent à la pièce et ne sont repris nulle part ailleurs.

Le MJ annonce ce dont vous partez équipé. Sans armure, votre CA est 12 + Dextérité, et une Frappe à mains nues fait 1d4 + Force.

TROUVER LES MATÉRIAUX

L'équipement s'obtient par la fabrication bien plus que par l'achat. Ce que vous pouvez porter dépend donc des matériaux que vous rapportez.

Après une rencontre significative ou la découverte d'une source exploitable, chaque personnage reçoit une Occasion de butin. Dépensez-la de l'une de ces deux façons, jamais des deux.

Butin aléatoire

Lancez le Dé de butin de la source. Le MJ lit sa Table de butin et annonce ce que vous obtenez. Aucun Jet de plus.

Prélèvement ciblé

Annoncez ce que vous cherchez et comment vous le récupérez. Le MJ fixe le Jet et son DD. En cas d'échec, l'Occasion est consommée sans résultat.

Le premier choix est sûr et ne demande rien. Le second vise juste et peut ne rien donner. Une cible que la fiction ne permet pas d'extraire ne s'obtient pas sur un Jet.

LIRE UN MATÉRIAU

Un matériau porte un nom, un ou plusieurs Types et une Valeur de matière. Ainsi : Peau de loup, Types Cuir et Bête, Valeur 1.

Dans une même fabrication, un matériau ne compte que pour un seul de ses Types, même s'il en porte plusieurs que la recette accepte.

La Valeur de matière sert deux fois : elle compte pour atteindre le coût d'une recette, et un matériau revendu rapporte sa Valeur en pièces d'argent.

FABRIQUER

L'encadré d'une entrée nomme sa discipline, son coût, les Types qu'elle accepte et ses Jets dans l'ordre.

1. Réunissez des matériaux couvrant chacun des Types demandés.
2. Atteignez ou dépassez le coût, toutes matières confondues. La répartition entre les Types est libre : un lingot et dix peaux font l'affaire aussi bien qu'un partage égal.
3. Engagez les matériaux, puis effectuez les Jets dans l'ordre.

Tous les Jets doivent réussir. Les matériaux sont consommés dès le début : si un Jet échoue, la fabrication s'arrête et ils sont perdus.

Les Jets se lisent dans l'ordre où ils se font, et le travail physique précède le savoir.

LES QUATRE DISCIPLINES

La couleur de l'encadré redit la discipline sous laquelle la pièce est travaillée, et son titre la nomme : **Artisanat** à la forge, **Arcanes** à l'établi arcanique, **Technologie** à l'atelier, **Science** au laboratoire.

Chacune est une **Aptitude**, et c'est elle que vous jetez. Les quatre ne se remplacent pas : une pièce travaillée sous Arcanes ne se fabrique pas sous Artisanat.

SANS RECETTE

Proposez l'objet ou la modification au MJ. Il part de la pièce existante la plus proche, fixe les Types, le coût et les Jets, puis la procédure ne change pas. Une création validée peut devenir une recette permanente de la campagne.

LES PANOPLIES

Certaines pièces appartiennent à une panoplie. L'entrée la nomme et donne le nombre de pièces qu'elle compte ; ses paliers sont imprimés une seule fois, avec les pièces qui la composent.

Un palier compte les pièces de la panoplie que vous portez, pas celles que vous possédez. Un palier commence toujours à deux pièces : ce qu'une seule pièce accorde est une propriété de cette pièce, pas une panoplie.

Chaque palier atteint s'ajoute à ceux d'en dessous. Porter quatre pièces d'une panoplie qui a un palier à deux et un palier à quatre donne les deux effets, pas seulement le dernier. Retirez une pièce et vous repassez sous le palier immédiatement.

Une Compétence accordée par un palier n'occupe aucune Mémoire et n'a pas à être apprise, exactement comme celle qu'une pièce accorde.

Les pièces d'une panoplie n'occupent pas toutes le même emplacement, et rien ne vous oblige à la compléter.

LA MONNAIE

La fabrication reste la voie principale vers l'équipement. La monnaie sert ce qu'elle ne couvre pas : acheter ce qu'on ne sait pas faire, vendre ce qu'on ne gardera pas, payer ce qui n'est pas un objet.

Un prix est un repère pour le MJ, pas un tarif opposable.

Pièce de bronze

La plus petite. Le pain, la chandelle, la nuit en salle commune.

Pièce d'argent

Vaut 100 pièces de bronze. La monnaie de l'équipement courant.

Pièce d'or

Vaut 100 pièces d'argent. La monnaie de ce qui sort de l'ordinaire.

Un prix s'écrit de la plus grande pièce à la plus petite, et une pièce à zéro ne s'écrit pas. Trois cents bronze se disent 3 argent.

D'OÙ VIENT UN PRIX

Le prix d'un objet dérive de la matière qu'il demande et de sa rareté :

$\text{prix en pièces d'argent} = \text{Valeur de matière} \times \text{multiplicateur de rareté}$

Le multiplicateur est de 1 pour un objet Commun et de 4 pour un objet Peu commun. Au dessus, un objet n'a pas de prix : il s'obtient par la fabrication, par le butin ou par la fiction, jamais au comptoir.

Vous n'avez pas ce calcul à faire. Chaque entrée imprime son prix ; la formule dit seulement d'où il vient.

ACHETER ET VENDRE

Le MJ annonce ce qu'un lieu propose. Un comptoir de village ne tient pas le stock d'une place forte. Vous annoncez ce que vous cherchez, le MJ dit si le lieu le détient et à quel prix, puis vous payez ou vous négociez.

Un objet revendu rapporte la moitié de son prix. Un matériau revendu rapporte sa Valeur de matière en pièces d'argent. Les Compétences du marchand modifient ces prix, et elles disent de combien.

La monnaie n'achète ni PX, ni PM, ni PP. Aucune somme ne fait monter une **Caractéristique**, une Aptitude, une ressource ou une Compétence. Elle n'achète pas non plus une recette que votre personnage ne sait pas lire, ni un matériau qu'aucune source de la région ne produit.

TORSE



ARMURE DE CUIR

ARMURE · COMMUN · 5 ARGENT

CA 13+

♦ ARTISANAT ↗ 5	
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 8 ARGENT

CA 15+ la plus faible entre et

♦ ARTISANAT ↗ 8	
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 12 ARGENT

CA 18

♦ ARTISANAT ↗ 12	
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 6 ARGENT

CA 13+ OU OU

♦ ARCANES ↗ 6	
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Feu

◆ ARCANES	➤ 16
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

OUVRE Trait de feu

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



HYDRO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Eau

◆ ARCANES	➤ 16
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

OUVRE Lame d'eau

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



AÉRO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Vent

◆ ARCANES	➤ 16
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

OUVRE Bourrasque

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



TERRA-CATALYSEUR

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Terre

◆ ARCANES	➤ 16
MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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).

OUVRE 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 · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Foudre

♦ ARCANES		↗ 16
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
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).

OUVRE  Harpon d'éclair

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



MYXO-CATALYSEUR

BIJOU · COMMUN · 16 ARGENT

DOMAINE Poisse

♦ ARCANES		↗ 16
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
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).

OUVRE  Amorce de poisse

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

BOUCLIERS



TARGE

BOUCLIER · COMMUN · 4 ARGENT

CA

DÉGÂTS

+1

1d4 +

JET

PORTÉE

TYPE DE DÉGÂTS

MAINS

+ Mêlée

Contact (1,5m)

Contondants

1 main

♦ ARTISANAT

➤ 4

MATÉRIAUX

SÉQUENCE

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 · COMMUN · 8 ARGENT

CA

DÉGÂTS

+2

1d4 +

JET

PORTÉE

TYPE DE DÉGÂTS

MAINS

+ Mêlée

Contact (1,5m)

Contondants

1 main

♦ ARTISANAT

➤ 8

MATÉRIAUX

SÉQUENCE

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 · COMMUN · 3 ARGENT

DÉGÂTS

1d4 +

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

♦ ARTISANAT

↗ 3

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 2 ARGENT

DÉGÂTS 1d4 +

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

♦ ARTISANAT

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 3 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 + Caractéristique utilisée

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

♦ ARTISANAT

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 4 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 +

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

♦ ARTISANAT

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 6 ARGENT

DÉGÂTS

2d6 +

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

♦ ARTISANAT

MATÉRIAUX

Métal

SÉQUENCE

15 (Str), 12 (Dex)

↗ 6

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 · COMMUN · 5 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 +

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

♦ ARTISANAT 5

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · COMMUN · 4 ARGENT

DÉGÂTS 1d6 +

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

♦ ARTISANAT 4

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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.

CONSOUMMABLES



BOMBE
CONSOUMMABLE · COMMUN · 16 ARGENT

DÉGÂTS 1d4 + 1d4

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

◆ **TECHNOLOGIE** ➤ 16

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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
CONSOUMMABLE · COMMUN · 18 ARGENT

ZONE Rayon 3m

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action	9m	1 round

◆ **SCIENCE** ➤ 18

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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
CONSOUMMABLE · COMMUN · 20 ARGENT

SOINS 1d8

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action bonus	Soi	Instantanée

◆ **SCIENCE** ➤ 20

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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
CONSOUMMABLE · COMMUN · 22 ARGENT

ÉNERGIE 1d4

ACTIVATION	PORTÉE	DURÉE
1 Action bonus	Soi	Instantanée

◆ **SCIENCE** ➤ 22

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 · PEU COMMUN · 1 OR 44 ARGENT

CA 14 + OU OU

◆ ARCANES		↗ 36
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
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.

PEU COMMUN

ARMES

ARMES · POING



GANT LACÉ

ARME DE POING · PEU COMMUN · 1 OR 4 ARGENT

DÉGÂTS1d6 +

JET

PORTÉE

TYPE DE DÉGÂTS

MAINS

+ Mêleé

Contact (1,5m)

Contondants

1 main

ARTISANAT

26

MATÉRIAUX

SÉQUENCE

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 · PEU COMMUN · 1 OR 20 ARGENT

DÉGÂTS1d4 + 2 ×

JET

PORTÉE

TYPE DE DÉGÂTS

MAINS

+ Mêleé

Contact (1,5m)

Contondants

1 main

ARTISANAT

30

MATÉRIAUX

SÉQUENCE

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.

PEU COMMUN

ARMES

ARMES · MELEE



RAPIÈRE DE DUEL

ARME DE MÊLÉE · PEU COMMUN · 1 OR 20 ARGENT

DÉGÂTS 1d8 + Caractéristique utilisée

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

♦ ARTISANAT ↗ 30

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Métal	15 (Str), 14 (Dex)

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

OUVRE **Parade**

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

PEU COMMUN

ARMES

👉 ARMES · DISTANCE



ARC LONG

ARME À DISTANCE · PEU COMMUN · 🏆 1 OR 🪙 12 ARGENT

DÉGÂTS

1d8 + 🪄

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

♦ ARTISANAT

➦ 28

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
Bois, Cuir	14 (Dex), 12 (Int)

Munitions catalysées.

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

OUVRE 🧙 Volée

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

CONSOmmABLES



HUILE ARDENTE

CONSOmmABLE · PEU COMMUN · 1 OR 12 ARGENT

DÉGÂTS 2d6

ACTIVATION PORTÉE TYPE DE DÉGÂTS

1 Action 9m Feu

◆ SCIENCE 28

MATÉRIAUX SÉQUENCE

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

CONSOmmABLE · PEU COMMUN · 1 OR 28 ARGENT

DÉGÂTS 2d6

ACTIVATION PORTÉE ZONE TYPE DE DÉGÂTS

1 Action 9m Rayon 3m Froid

◆ TECHNOLOGIE 32

MATÉRIAUX SÉQUENCE

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.

PEU COMMUN

PANOPLIES

PANOPLIE DU BASTION

PANOPLIE DU BASTION 3 PIÈCES

2 PIÈCES

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

3 PIÈCES

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



HEAUME À VISIÈRE

TÊTE · PEU COMMUN · 1 OR 12 ARGENT

CA +1

ARTISANAT

MATÉRIAUX

Métal

SÉQUENCE

15 (Str), 12 (Dex)

28

Encombrante.

Vous gagnez 1 Désavantage à tous vos Jets de Dextérité.

PANOPLIE Panoplie du Bastion 3 pièces

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



GRÈVES LESTÉES

BOTTES · PEU COMMUN · 1 OR 20 ARGENT

CA +1

ARTISANAT

MATÉRIAUX

Métal

SÉQUENCE

16 (Str), 12 (Dex)

30

Lourd (Niv. 1).

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

PANOPLIE Panoplie du Bastion 3 pièces

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 · PEU COMMUN · 1 OR 28 ARGENT

PV MAX +5

ARCANES

MATÉRIAUX

Métal, Gemme

SÉQUENCE

12 (Dex), 15 (Int)

32

PANOPLIE Panoplie du Bastion 3 pièces

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

PEU COMMUN

PANOPLIES

PANOPLIE DU TRAQUEUR

PANOPLIE DU TRAQUEUR 4 PIÈCES

2 PIÈCES

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

4 PIÈCES

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 · PEU COMMUN · 1 OR

PERCEPTION 1 Avantage

ARTISANAT		25
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
Cuir	13 (Dex)	

PANOPLIE Panoplie du Traqueur 4 pièces

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



BRIGANDINE DU GUETTEUR

ARMURE · PEU COMMUN · 1 OR 36 ARGENT

CA 14 +

ARTISANAT		34
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
Cuir, Métal	15 (Str), 14 (Dex)	

Pas de velours.

Vous pouvez effectuer l'action Se cacher avec une Action Bonus.

PANOPLIE Panoplie du Traqueur 4 pièces

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



BOTTES FEUTRÉES

BOTTES · PEU COMMUN · 1 OR 4 ARGENT

VITESSE +3 m

ARTISANAT		26
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
Cuir	14 (Dex)	

PANOPLIE Panoplie du Traqueur 4 pièces

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



TORQUE DU TRAQUEUR

COLLIER · PEU COMMUN · 1 OR 20 ARGENT

ÉNERGIE MAX +2

ARCANES		30
MATÉRIAUX	SÉQUENCE	
Cuir, Gemme	12 (Dex), 15 (Int)	

PANOPLIE Panoplie du Traqueur 4 pièces

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

◆ TECHNOLOGIE

↗ 80

MATÉRIAUX	SÉQUENCE
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 PX



+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · FEU

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 PX



+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · EAU

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 CUMULS

 **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 ÉNERGIE ACTIVE · VENT

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 PX



+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · TERRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 PX



+ 0 ÉNERGIE ACTIVE · FOUDRE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 ÉNERGIE ACTIVE · POISSE

⌚ 1 Action ↔ 9 m ⚡ Instantanée

SORT · 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 **Poisse liquide**.

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

PARADE

10 PX



✦ 1 ÉNERGIE ACTIVE · PHYSIQUE

⌚ 1 Réaction ↔ Personnel ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · 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 ÉNERGIE ACTIVE

⌚ 1 Action ↔ Allonge de l'arme ⚡ Instantanée

MANŒUVRE · 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 ÉNERGIE 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 CUMULS

💧 **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.

🐛 Puisse liquide

Une créature couverte de 🐛 **Puisse 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 🐛 **Puisse 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 CUMULS

💧 **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

DÉCHAÎNEZ VOTRE IMAGINATION • COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

AUBAINE.IO

© AUBAINE • D'OR ET D'ACIER • V0.2.1.84182B49.864C130A

