







Liste de prix des biens communs

Monnaies de compte

1 Livre = 20 sous = 40 sols (demi-sou)=80 liards=240 deniers

Pièces de monnaie

1 louis d'or = 2 pistoles = 7 écus =20 livres

Niveaux de vie

Pauvre	P	300L par an
Commune	C	700 L par an
Aisé	A	1000L par an
Riche	R	3000 L par an
Très Riche	TR	+10000 L par an

Nourriture

Pain	2 sous le kg	P
Viande	10 sous le kg	C
Vin	3 sous la bouteille	C

Animaux

Cheval	100 L	A
Bœuf	100 L	A
Mouton	10 L	C
Poule	1 L	C
Âne	60 L	A
Cheval bat	75 L	A
Chien de chasse	30 L	A

Erudition

Encre et plumes	6 s	C
Livre simple	4 l	A
Livre enluminé	20 l	R
Livre illustré	8 l	R

Habillement et hygiène

Bas	1 L	C
Bottes	2 L	C
Casaque commune	3 L	C
Casaque élégante	6 L	A
Cape	2 L	C
Cape fourrée	4 L	A
Chausses	1-2 L	C
Chapeau	1 L	C
Chemise	2 L	C
Corset	2 L	C
Cotte	1 L	C
Cotte élégante	3 L	A
Culotte	1 L	C
Gants	2 L	C
Manteau	3 L	C
Manteau chaud	6 L	A
Pourpoint	2 L	C
Robe	4 L	C
Robe noble	10 L	A
Souliers	1 L	C
Perruque	4 L	A
Parfum	1 L	A

Armes

Arbalète	5 L	A
Arc	20 s	C
Arquebuse	8 L	A
Balles	1 s les 12	P
Dague	1 L	C
Epée	3 L	A
Hallebarde	1 L	C
Main gauche	2 L	C
Pistolet	15 L	A
Poire de poudre	1 L les 12	C
Pourpoint de buffle	10 L	A
Rapière	5 L	A

Autres

Baudrier	8 s	C
Besace	2 s	C
Bourse	10 d	C
Cartes	10 s	P
Cassette fer	3 l	C
Coffre	15 s	C
Flûte	15 s	C
Fontes	10 s	C
Fourreau	5 s	C
Gaine pistolet	6 s	C
Harnais	3 L	A

Lancettes	5 L	A
Lanterne	10 s	C
Luth	5 L	A
Marmite	15 s	P
Masque médical	15 s	C
Outils	10 sols	C
Selle	7 L	A
Viole	8 L	A

Habitat

Chambre (louée)	150L l'an	P
Maison (louée)	300 L l'an	C
Maison (achat)	30 000L	R
Hôtel modeste (location)	1000L l'an	A
Hôtel modeste (achat)	100 000L	TR
Hôtel cosu (location)	3000L l'an	R
Hôtel cosu (achat)	300 000L	TR
Hôtel somptueux (location)	5000L l'an	TR
Hôtel somptueux (achat)	500 000L	TR

Remélanger le paquet des Lames

- Tirage d'un arcane présent dans le paquet lors d'une épreuve
- Ajout d'un arcane au paquet
- Épuisement du paquet
- À chaque fin d'assaut en cas d'opposition dramatique
- Demande de l'un des joueurs, qui offrira dans ce cas un point de jusqu'ame au MJ

Unités de mesure

Le pied = 30 cm	La corde =20 pieds
Le pouce= 2.5 cm	La verge =26 pieds
La toise = 6 pieds	L'arpent = ½ hectare
La lieue =4 km	Livre =16 onces =500 g

Style Repoussant

Test	Paraître	Test	Manière d'être
1	bouche torve	1	jure comme un charretier
2	yeux vairons	2	postillonne
3	pue l'urine	3	grince des dents
4	en haillons	4	maniéré
5	vieille blessure purulente	5	mélange le sens des mots
6	pilosité extrême	6	zozote
7	crotté des pieds à la tête	7	s'exprime avec les mains
8	visage tuméfié	8	bave aux lèvres
9	ongles pourris	9	parle fort
10	huileux	10	flatulences incontrôlées
Vy	amputé d'un membre	Vy	parle de lui à la 3 ^{ème} personne
Ca	nain	Ca	regard haineux
Da	squelettique	Da	obsédé sexuel
Ro	borgne	Ro	toux grasse

Style Engageant

Test	Paraître	Test	Manière d'être
1	lèvres pulpeuses	1	humour juste
2	regard hypnotique	2	dévoué et serviable
3	svelte	3	invite à s'exprimer
4	tenu distinguée	4	verve poétique
5	parfumé	5	mondain
6	serein	6	heureux de vivre
7	charismatique	7	généreux en conseils
8	voix profonde	8	s'adapte facilement
9	sourire facile	9	philanthrope
10	belle peau	10	courageux
Vy	muscles nouveaux	Vy	très cultivé
Ca	gracieux	Ca	sage et philosophe
Da	cheveux soignés	Da	passionné
Ro	charnel	Ro	désinvolte

Contacts

Niveau	Groupes et quartiers	Personnalités
-4 :	Ennemi juré	Ennemi juré
-3 :	Adversaire	Adversaire
-2 :	Rejeté	Hostile
-1 :	Inopportun	Rival
0 :	Inconnu	Neutre
1 :	Familier	Compère
2 :	Accepté	Ami
3 :	Bienvenu	Frère
4 :	Membre	Fils

Figurants

Niveau	Opp.Dram	Opposant	Armes	Palais
0	1	Piètre antagoniste	Milicien	Serviteur
1	2-3	Opposant qualifié	Soldat	Garde
2	4-5	Adversaire de premier ordre	Mousquetaire	Intendant
3	6 - 6+1R	Maître en son art	Maître d'armes	Ministre
4	6+2R - 6+3R	Ennemi emblématique	D'Artagnan	Mazarin/Le Roi

R indique des Points de réserve

Ténacité

Vilain (1)
Homme de main décidé (3)
Sbire teigneux (5)
Grand méchant (7)
Dragon réveillé (9)
Archéen mécontent (12)

Épreuves

Niveau de l'épreuve
• Moyen (0)
• Difficile (1)
• Très difficile (2)
• Dramatique (3)
• Infaisable (4)

Ténacité de l'obstacle

• Simple (1)
• Résistante (3)
• Inébranlable (6)
• Héroïque (9)
• Archéenne (12)

Difficulté d'une Épreuve simple (Ténacité 1)

• Moyen (1)
• Difficile (2)
• Très difficile (3)
• Dramatique (4)
• Infaisable (5)

Difficultés d'autres épreuves

Niveau + Ténacité

Échelle de panache

• 1 : Fameux !
• 2 : Bravo !
• 3 : Excellent !
• 4 : Exceptionnel !
• 5 : Méorable !

Le Tir

Procédure habituelle :
Visée- déclenchement - impact

Difficulté du tir (modificateurs cumulatifs)

Base : distance

Bout portant :	0
Courte portée :	1
Moyenne portée :	2
Longue portée :	3

Modificateurs

Tireur en mouvement :	+1
(peut-être annulé par une ronde de visée)	
Cible en mouvement :	+1
Mauvaise visibilité :	+1
Tir au jugé :	+2
Grosse cible :	-1 par TAI supérieure à 3
Petite cible :	+1 par TAI inférieure à 3

Long Feu

Arcane lors d'un tir : la balle ne part pas et le coup est gâché.
Deux Arcanes lors d'un tir : la poudre a explosé dans les mains du tireur.
-1 VIT

Portées des armes

Arc	BP : --	C : 3-10 m	M : 10-30 m	L : 30-80 m
Arquebuse	BP : --	C : 3-10 m	M : 10-30 m	L : 30-100 m
Couteau	BP : 0-2 m	C : 2-4 m	M : 4-6 m	L : 6-10 m
Mousquet	BP : 0-2 m	C : 2-10 m	M : 10-30 m	L : 30-60 m
Pistolet	BP : 0-2 m	C : 2-6 m	M : 6-15 m	L : 15-30 m

Protection des armures

• Légère (pourpoint de buffle) :	1
• Lourde (armure de fer, écailles de vyverne) :	2
• Draconique (écailles de dragon) :	3

Armures incomplètes : le MJ tire un arcane. S'il est pair, l'armure fournit sa protection

Le soin

- Pertes de Ténacité se régénèrent au rythme d'un point par heure de repos complet
- Les activités régénérantes doublent la récupération normale
- L'état de santé évolue à la fin de chaque journée
- Pas de soin : tirage d'une carte unique du paquet des Lames. Une figure rouge indique la récupération d'un point de Vitalité. Une figure noire indique la perte d'un point de Vitalité. Un arcane peut signifier une affliction draconique
- Médecine : test dont la difficulté est la moitié des points de Vitalité perdus. Chaque figure rouge obtenue permet de récupérer immédiatement un point de Vitalité
- Soigné : toutes les cartes rouges font récupérer de la Vitalité. Les figures noires font perdre des points
- Remèdes ou potions alchimiques : cartes dévolution supplémentaires (+X), récupération automatique (X), récupération instantanée (Xi)

Utilisation des Points d'Unité

- Entraînement : le coût est la valeur actuelle de la compétence augmentée +1
- Tisser un lien entre deux Lames ou l'augmenter : le coût est le niveau à atteindre. Le lien n'est pas forcément partagé.
- Ténacité ou carte supplémentaire pour un allié : un PU dépensé donne un point de ténacité ou une carte
- Retraite : un PU dépensé permet en cas de situation dramatique de mélanger les cartes de deux Lames en contact

Opposition Dramatique

Un assaut est divisé en 6 rondes (prime, seconde, tierce, quarte, quinte, sixte)

Une Lame peut réaliser:

- Une action simple instantanée par ronde (tour de table) si elle n'est pas impliquée dans un corps à corps
Actions simples : se mouvoir, viser, tirer, grimper sur un cheval, user d'un subterfuge, etc.
- Une action simple si elle est engagée mais a la main. Elle perd la main après cela
- L'utilisation de caractéristiques n'est possible qu'une fois par assaut (reprise de souffle comprise)



0 : L'Astrologue en Prière

VD : Fatalité
M : Recrudescence des peurs superstitieuses
C : Occultisme
MD : Croyant, Volontiers **superstitieux**
 Magie : divination

1 : La Tisserande oubliée

VD : Sacrifice
M : Intempéries effaçant toute trace
C : Investigation
MD : **Dévoûé**, s'occupe des autres plutôt que de lui-même
 Magie : recherche, localisation

2 : Le Voleur sans Mémoire

VD : Avidité
M : Ambiance de pénurie, de crise, de famine
C : Négocier
MD : **Insatisfait**, obsession pour les accomplissements futurs
 Magie : transactions, corruption

3 : Le Jongleur indécis

VD : Audace
M : Ambiance d'anarchie, mépris des règles
C : Jeu
MD : **Irrespectueux**, transgresse les règles
 Magie : hasard, piège

4 : La Danseuse à l'Épée

VD : Honneur et majesté
M : Températures extrêmes
C : Athlétisme
MD : **Honorable**, suit des règles strictes
 Magie : mouvement, prouesses physiques

5 : La Sentinelle silencieuse

VD : Réactivité
M : Vent sifflant, atmosphère bruyante
C : Vigilance
MD : **Angoissé**, craint le jugement des autres.
 Effacé
 Magie : sens, surveillance

6 : L'Enlumineur aveugle

VD : Impulsivité
M : Agressivité générale, comportements belliqueux
C : Bagarre
MD : **Brut**, manque de subtilité
 Magie : affrontement primitif

21 : Le Chevalier au Dragon

VD : Domination
M : Orages violents
C : Équitation
MD : **Obnubilé** par les dragons, voit leur influence partout
 Magie : influence sur les animaux

20 : Le Guerrier immortel

VD : Héroïsme
M : Climat de méfiance et d'hostilité
C : Adaptation
MD : **Égocentrique**, veut à tout prix marquer le monde de son passage
 Magie : protection

19 : L'Alchimiste des Ombres

VD : Connaissance
M : Doutes, difficultés de concentration
C : Érudition
MD : **Hanté** par son passé, ne parvient pas à oublier ses erreurs
 Magie : connaissance, rituels anciens

18 : La Déesse en la Tour

VD : Ambition
M : Ambiance de conservatisme et de dédain
C : Intrigue
MD : **Prisonnier** des codes et des traditions, peine à transgresser les lois et les interdits
 Magie : manipulation des sentiments

17 : La Magicienne sous le Voile

VD : Ruse
M : Méfiance générale
C : Dupes
MD : **Menteur** et tricheur-né, peine à se montrer franc, y compris avec ses proches.
 Magie : illusion

16 : La Gardienne derrière le Miroir

VD : Résistance
M : Insalubrité
C : Médecine
MD : **Indolent**, flegmatique. Volontiers négligé, tend à se moquer de l'opinion des autres.
 Magie : régénération

15 : L'Horloger des Chimères

VD : Diplomatie
M : Climat d'intolérance ou d'ivrognerie
C : Persuasion
MD : **Complicé**, voire irréaliste. Pas spontané, se coupe parfois de la réalité.
 Magie : influence, manipulation

7 : Le Maître d'armes aux Flambeaux

VD : Sagesse
M : Luminosité défavorable, reflets aveuglants, ombres mesquines
C : Escrime
MD : **Remarquable**, peine à passer inaperçu
 Magie : combat armé

8 : La Vestale de Pierre

VD : Foi
M : Morosité généralisée
C : Volonté
MD : Froid, **distant**, peine à s'impliquer dans des relations intimes
 Magie : exaltation, courage

9 : Le Pèlerin immobile

VD : Stabilité
M : Vent tourbillonnant
C : Tir
MD : **Entêté**, à l'humour limité. Campé sur ses positions.
 Magie : Attaques à distance

10 : L'Hérésiarque couronné

VD : Autorité
M : Émeutes, indiscipline
C : Autorité
MD : Réputation. **Sollicité** de toute part, jamais au calme
 Magie : Influence, commandement, peur

14 : L'Assassin sans Visage

VD : Subtilité
M : Clarté stellaire, pleine lune ou soleil éclatant
C : Furtivité
MD : Obnubilé par sa fonction, se limite à ce qu'il fait. **Anonyme**
 Magie : discrétion, dissimulation

13 : La Courtisane amoureuse

VD : Sensualité
M : Climat de discorde, mésententes entre les sexes
C : Séduction
MD : **Cœur sensible** au sexe opposé
 Magie : séduction, pulsions sexuelles

12 : L'Architecte des Mondes

VD : Discipline
M : Recrudescence d'insectes
C : Création
MD : **Impatient**, obsédé par la découverte, remet constamment les choses en cause
 Magie : création, fertilité

11 : Le Gentilhomme au Corbeau

VD : Modification
M : Secousses sismiques
C : Technique
MD : **Triste sire**, peu goûté en société, réputation peu flatteuse
 Magie : érosion et pièges

Effet d'un tirage d'arcane

- Arcane **neutre** : posé, ne vaut aucune réussite, -1 Ténacité
- Arcane **béni** : posé, compte alors comme une carte de son choix
- Arcane **opposé** : posé, -1 Ténacité, défusse de la main
- Réaction hostile des dragons et de leurs alliés

Fiole de Jusquiamme, comment l'alimenter?

- Début du jeu : autant de points que de joueurs à la table
- Fin d'acte : entre un et trois points en fonction de la discrétion des Lames : discrètes (1), suspectes (2), flagrantes (3)
- Désaccord grave entre les Lames : +1 pt
- Le groupe se scinde : +1 pt
- Chaque fois que le MJ le souhaite : +1 pt

Utilisation ?

- un point de Jusquiamme permet d'augmenter de 1 la qualité d'une attaque ou d'une défense
- un point de Jusquiamme permet à un magicien de déclencher des effets magiques pouvant remplacer une attaque ou une défense (entre autres)



