



**Advanced
Dungeons & Dragons**
2nd Edition

Guide du maître

INTRODUCTION

CHAPITRE 1 : TRAITS DES PERSONNAGES

- L'organisation de ce livre
- L'art d'être un MD
- Du pain et des jeux
- Choisir une méthode de création personnage
- Les super personnages
- Personnages sans avenir
- Les souhaits et les scores de traits
- Les joueurs avec plusieurs personnages
- L'historique d'un personnage

CHAPITRE 2 : RACES DE PERSONNAGES-JOUEURS

- L'humanité sans humains
- Progression en niveau des races
- Créer de nouvelles races de personnages-joueurs

CHAPITRE 3 : CLASSES DE PERSONNAGES

- Classe, niveau et le commun des mortels
- Les personnages de niveau 0
- Aventuriers et société
- Les personnages de niveaux élevés
- Niveau de départ d'un personnage
- Créer une nouvelle classe de personnage

CHAPITRE 4 : ALIGNEMENT

- Alignement de personnage-joueur
- Alignement des PNJ
- Alignement de société
- Alignement des objets magiques
- L'alignement du monde
- L'alignement comme outil
- Détecter l'alignement
- Changer d'alignement
- Effets d'un changement d'alignement

CHAPITRE 5 : COMPÉTENCES

- Compétences martiales
- "Minimaxer"
- Compétences des PNJs
- Compétences diverses
- Ajouter de nouvelles compétences

CHAPITRE 6 : ARGENT ET ÉQUIPEMENT

- Contrôle de l'argent
- Systèmes monétaires
- Histoire du commerce
- Types de pièces
- Dépenses
- Comment vider leur coffres
- Allonger les listes d'équipement
- Modifier les prix
- Équipement par époque
- Comment endommager l'équipement

CHAPITRE 7 : MAGIE

- Sorts de magiciens initiaux
- Acquisition des sorts au-delà du 1er niveau
- Contrôle du MD de l'acquisition des sorts
- Livre de sorts
- Développer les écoles de magie
- Recherche magique

CHAPITRE 8 : EXPÉRIENCE

- L'importance de l'expérience
- Trop ou pas assez
- Buts constants
- Buts variables
- Répartition des points d'expérience
- Quand attribuer des points d'expérience
- Effets de l'expérience
- Entraînement
- Taux de progression

CHAPITRE 9 : COMBAT

- Créer des scènes de combat réalistes
- Définitions
- Le jet d'attaque
- Types d'armes et ajustements d'armure
- Calcul de TACO
- Combat et rencontres
- Le round de combat
- La séquence de combat
- Initiative
- Processus d'attaque
- Les armes d'hast et leur espace de façade
- Les boucliers et l'espace de façade des armes
- Frapper une cible spécifique
- Les déplacements pendant un combat
- Attaquer sans tuer
- Le combat et les sorts de contact
- Coups critiques
- Parade
- Les projectiles
- Attaques spéciales
- Défenses spéciales
- Le jet de sauvegarde
- Résistance à la magie
- Repousser les morts-vivants
- Immunité aux armes
- Moral
- Blessures et mort
- Dégats spéciaux
- Blessures spécifiques
- Soins
- Mort du personnage
- Les situations de combat

CHAPITRE 10 : TRÉSOR ET OBJETS MAGIQUES

- Qui a besoin d'argent
- Les formes de trésor
- La disposition des trésors
- Tableaux de trésors
- Maintenir l'équilibre
- Objets magiques
- Parchemins et potions
- Créations d'autres objets magiques
- Recharger les objets magiques
- Détruire les objets magiques
- Artefacts et reliques

CHAPITRE 11 : RENCONTRES

- Qu'est ce qu'une rencontre ?
- Les rencontres planifiées
- Les rencontres aléatoires
- Comment créer une table de rencontres
- Comment jouer les rencontres
- La surprise
- Distances
- Les réactions durant la rencontre
- Comment corriger la situation durant la partie

CHAPITRE 12 : PNJs

- Les engagés
- L'assassin, l'espion et le sage
- Les soldats
- L'emploi des engagés
- Les compagnons d'armes
- Les fonctionnaires et le rang social
- Les magiciens et prêtres
- La personnalité du PNJ
- La loyauté
- PNJs rapides

CHAPITRE 13 : VISIONS ET LUMIÈRES

- Les effets des sources de lumière
- Pièges et tromperies
- Infravision
- D'autres formes de vision
- L'obscurité
- L'invisibilité

CHAPITRE 14 : TEMPS ET DÉPLACEMENTS

- La mesure détaillée du temps
- Comment préparer un calendrier
- Pour équilibrer le jeu
- Les déplacements
- Les effets de terrain sur les déplacements
- Les obstacles du terrain
- Les déplacements sur l'eau
- Les déplacements aériens

CHAPITRE 15 : LES INCLASSABLES

- Savoir écouter
- Que faire devant une porte
- Portes secrètes et porte cachées
- La lycanthropie
- Les autres maladies magiques
- Les plans d'existence

Chapitre 2 : races de personnages-joueurs

La race d'un personnage limite le choix de classes disponibles à ce dernier. Seuls les humains ont droit à toutes les classes et leurs options.

Les nains ne peuvent pas manipuler la magie. Les petites-gens ne peuvent pas devenir druides.

Les races semi-humaines ont des avantages, habiletés et talents que ne possèdent pas les humains.

PROGRESSION EN NIVEAU DES RACES

La race humaine n'a aucune limite de progression en terme de niveau.

Les races semi-humaines ont un niveau de progression limité.

LIMITE STANDARD DE CLASSES ET DE NIVEAUX

- Tableau 7.

SURPASSER LES LIMITES DE NIVEAUX (OPTION)

- Tableau 8.

CRÉER DE NOUVELLES RACES DE PERSONNAGES-JOUEURS

Suggestions :

- La race devrait être humanoïde.
- La race ne devrait pas avoir des habiletés au delà de l'étendue de celles déjà données pour les autres races.
- La race ne devrait pas être extra-dimensionnelles ou utiliser des puissances extra-dimensionnelles.
- La race devrait être coopérante.
- La race devrait utiliser la même méthode de génération des traits.
- La race devrait avoir des traits requis.
- La race devrait avoir un choix limité de classes de personnages.
- La race devrait avoir une limite de progression en niveau (tableau 9).
- Alignement.
- Points de vie.
- Progression en niveau.
- Armure.
- Déplacement.
- Attaques.
- Problèmes de taille.
- Réactions des PNJs.

Tableau 9 : NIVEAU MAXIMUM DE PROGRESSION POUR LES RACES VARIANTES

Score pré-requis	Limite en niveau
9	3
10	4
11	5
12	6
13	7
14	8
15	9
16	10
17	11
18 et +	12

Tableau 7 : LIMITES DE CLASSES ET DE NIVEAU PAR RACE †

	Humains	Demi-elfes	Elfes	Gnomes	Nains	Petites-gens
Barde*	∪	∪	–	–	–	–
Clerc	∪	14	12	9	10	8
Druide*	∪	9	–	–	–	–
Guerrier	∪	14	12	11	15	9
Illusionniste*	∪	–	–	15	–	–
Mage	∪	12	15	–	–	–
Paladin	∪	–	–	–	–	–
Rôdeur	∪	16	13	–	–	–
Voleur	∪	12	12	13	12	13

* Ces classes de personnage sont optionnelles.

∪ Un personnage peut progresser jusqu'au maximum possible de la dite classe, le Manuel des joueurs donne les règles pour l'avancement des personnages jusqu'au 20ème niveau.

– Un personnage ne peut être de cette classe.

† Les personnages avec moins que les pré-requis exceptionnels ne peuvent avancer au delà du niveau indiqué.

Tableau 8 : BONUS SELON LES PRÉ-REQUIS

Score du trait	Niveau en plus
14-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

Chapitre 3 : classes de personnages

Tableau 10 : POINTS DE VIE PAR TITRE POUR LES PERSONNAGES DE NIVEAU 0

Profession	Intervale de dé
Laboureur manuel	1d8
Soldat	1d8+1
Artisan	1d6
Érudit	1d3
Invalide	1d4
Enfant	1d2
Adolescent	1d6

CLASSE, NIVEAU ET LE COMMUN DES MORTELS

LES PERSONNAGES DE NIVEAU 0

- Score de traits.
- Compétences.
- Points de vie (tableau 10).

AVENTURIERS ET SOCIÉTÉ

Les guerriers
Les paladins
Les rôdeurs

Les magiciens

Les prêtres

Les voleurs

Les bardes

Les classes de personnages dans votre campagne

LES PERSONNAGES DE NIVEAUX ÉLEVÉS

Définir niveau "élevé"

Changer le style de votre campagne

Au-delà du 20e niveau

- La retraite.

NIVEAU DE DÉPART D'UN PERSONNAGE

Mélanger nouveaux et anciens personnages
Personnages pré-générés

CRÉER UNE NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE (OPTION)

- Capacités requises.

Chapitre 4 : alignement

ALIGNEMENT DE SOCIÉTÉ

Utiliser les alignements de région

- Loyal bon.
- Loyal neutre.
- Loyal mauvais.
- Neutre mauvais, neutre bon, véritable neutre.
- Chaotique bon.
- Chaotique neutre.
- Chaotique mauvais.

Alignement social variable
Alignement des religions

ALIGNEMENT DES OBJETS MAGIQUES

Changer d'alignement par la magie

L'ALIGNEMENT DU MONDE

Conflit d'alignements

L'éternel conflit

L'ALIGNEMENT COMME OUTIL

DÉTECTER L'ALIGNEMENT

Demander

Invoquer un sort

Talents de classe

Garder les joueurs dans le noir

CHANGER D'ALIGNEMENT

Changement délibéré

Changement inconscient

Changement involontaire

Noter les changements

EFFETS D'UN CHANGEMENT D'ALIGNEMENT

Chapitre 5 : compétences (option)

COMPÉTENCES MARTIALES

"MINIMAXER"

COMPÉTENCES DES PNJs

COMPÉTENCES DIVERSES

AJOUTER DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Chapitre 6 : argent et équipement

CONTRÔLE DE L'ARGENT DISPONIBLE

LES SYSTÈMES MONÉTAIRES

UNE BRÈVE HISTOIRE DU COMMERCE

Marchandises
Lettres de crédit
Troc

MONNAIES

Types de pièces de monnaie

DÉPENSES

Conditions abjectes
Conditions pauvres
Conditions de classe moyenne
Conditions aisées

COMMENT VIDER LEURS COFFRES

COMMENT ALLONGER LES LISTES D'ÉQUIPEMENT

MODIFIER LES PRIX

ÉQUIPEMENT PAR ÉPOQUE

Le monde antique
Les siècles obscurs
Moyen-âge
La renaissance
Ajustement des listes d'équipement

QUALITÉ DE L'ÉQUIPEMENT

Qualité d'une serrure
Qualité du cheval
Les risques lors de l'achat d'un cheval
Qualité de l'arme
Ornementation

ARMURE FAITE DE MÉTAUX INHABITUÉLS (OPTION)

COMMENT ENDOMMAGER L'ÉQUIPEMENT

Jets de sauvegarde des articles

Formes d'attaques

- Les attaques à l'acide.
- Les chocs violents.
- La désintégration.
- Les chutes.
- Les feux magiques.
- Les feux normaux.
- Le froid.
- L'éclair.
- L'électricité.

Animaux MdJ		
Animal	Déplacement	Prix
Ane, mule ou mulet	BM 12	8 po
Bélier		4 po
Boeuf	BM 15	15 po
Chameau	BM 21	50 po
Chapon		3 pc
Chat		1 pa
Cheval		
de selle	BM 24	75 po
de trait	BM 12	200 po
de guerre léger	BM 24	150 po
de guerre moyen	BM 18	225 po
de guerre lourd	BM 15	400 po
Chèvre		1 po
Chien		
de chasse		17 po
de guerre	BM 12	20 po
de garde		25 po
Cygne	BM 3, Vol 18(D)	5 pa
Éléphant		
de somme		200 po
de guerre		500 po
Faucon (dressé)		1000 po
Fauve de chasse (jaguar, etc.)		5000 po
Mouton	BM 12	2 po
Oie		5 pc
Oiseau chanteur		10 pa
Paon		5 pa
Perdrix		5 pc
Pigeon		1 pc
Pigeon voyageur		100 po
Pintade		2 pc
Poney	BM 12	30 po
Porc		3 po
Poulet		2 pc
Sanglier		10 po
Taureau		20 po
Vache		10 po
Veau		5 po

Chapitre 6 : argent et équipement

Tableau 22 : FRAIS DE SUBSISTANCE DU PERSONNAGE-JOUEUR

Niveau de vie	Coût par mois
Abject	3 po
Pauvre	5 po
Classe moyenne	50 po par niveau
Aisé	200 po par niveau

Tableau 24 : QUALITÉ D'UNE SERRURE

Qualité	% modification
Minable	+30
Pauvre	+15
Bonne	0
Excellente	-20
Supérieure	-40
Magistrale	-60

Tableau 25 : QUALITÉ DU CHEVAL

Qualité	Ajustement de déplacement	Ajustement capacité de charge	Ajustement au coût
Canasson	50%	25%	-
Monture usée	75%	50%	-
Monture moyenne	-	-	-
Fougueux	133%	125%	×2
Fonceur	150%	133%	×4

Tableau 26 : CARACTÉRISTIQUES DU CHEVAL

Lancer 1d10	Canasson, monture usée et moyenne	Fougueux et fonceur
1	Mord	Rue
2	Donne des coups	Boite
3	Saute sur place	Mord
4	Ne galope pas	À cavalier unique
5	Mâche les clôtures	Se cabre
6	S'arrête parfois	Têtu
7	Se frotte contre les clôtures	Donne des coups
8	Rue	Saute
9	Non dressé	Connait des tours
10	Utiliser la colonne de fougueux	Utiliser la colonne du canasson ou le choix du MD*

* Les autres possibilités peuvent inclure : robuste, rapide, intrépide, ombrageux, fort, stable, doux, au pied sûr, etc.

Tableau 27 : ARMURES FAITES DE MÉTAUX INHABITUELS

Métal	Ajustement de CA	Ajustement de poids	Multiplicateur de coût
Acier elfe	0	-50%	**
Acier fin	0	-10%	×2
Adamantite	+1	-25%	×500
Argent	-2	0	Poids + ×2*
Bronze	-1	0	×2 / 3
Fer	0	+25%	0
Or	-4	+100%	Poids + ×3*

L'ajustement de la classe d'armure n'implique d'aucune façon que l'armure a des propriétés magiques, mais indique seulement que le matériel est de meilleure ou de moins bonne qualité que normalement. Ainsi, aucun bonus n'est obtenu sur les jets de sauvegarde, etc.

* Poids + × # signifie que le personnage doit fournir le montant de métal désiré pour faire le costume (déterminé par le poids). De plus, le personnage doit multiplier le prix normal de l'armure par le facteur indiqué dans le tableau et payer la somme totale à titre de coût de fabrication.

** Les armures elfes ne peuvent pas normalement être achetées, faisant l'objet de dons à ceux que les elfes estiment dignes de les recevoir.

Tableau 28 : POINTS DE VIE DES ARTICLES

Article	Étendue des points de vie	Modes d'attaques
Arme d'hast en bois	2-12	Tranchant
Bouteille de verre	1-2	Contondant
Carreau de verre ou miroir	1	Tous
Chaise	2-9	Écraser, contondant
Corde	2-5	Tranchant
Cuir commun	2-8	Tranchant, perforant
Porte de bois	30-50	Tranchant

* Les trois modes d'attaque sont contondant, tranchant et perforant. Chaque arme est classé parmi un de ces trois modes d'attaque.

Tableau 29 : JETS DE SAUVEGARDE DES ARTICLES

Article	Acide	Chocs violents	Désintégration	Chute	Feu magique	Feu normal	Froid	Éclair	Électricité
Bois épais	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Bois mince	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Corde	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Cuir	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Huiles*	16**	-	19	-	19	17	5	19	16
Métal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Os ou ivoire	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Papier, tec.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Poterie	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Potions*	15**	-	19	-	17	14	13	18	15
Roche, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Verre	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Vêtements	12	-	19	-	16	13	2	18	2

* Cette sauvegarde n'inclut pas le contenant, seulement le liquide à l'intérieur.

** Bien sûr, même si la sauvegarde est réussie, le liquide est probablement désespérément mélangé avec l'acide.

Chapitre 7 : magie

SORTS DE MAGIENS INITIAUX

Choix du joueur
Choix du MD
Collaboration entre joueur et MD

ACQUISITION DES SORTS AU-DELÀ DU 1ER NIVEAU

Monter de niveau
Copier d'un livre de sorts
Étude de parchemin
Étudier avec un mentor

CONTRÔLE DU MD DE L'ACQUISITION DES SORTS

LIVRES DE SORTS

De toutes les formes
Préparation du livre de sorts
Coût d'un livre de sorts
Combien de pages dans le livre de sorts ?

DÉVELOPPER LES ÉCOLES DE MAGIE

Ajouter de nouveaux sorts
Développement par définition

RECHERCHE MAGIQUE

Suggérer un nouveau sort
Analyser un sort
Résoudre les problèmes d'un nouveau sort
Décider du niveau d'un sort
Déterminer les éléments du sort (option)
Déterminer le temps de recherche
Le coût de la recherche magique
Ajouter un nouveau sort au livre de sorts
Rechercher des sorts de magiciens supplémentaires (option)

Tableau 30 : CAPACITÉS DES LIVRES DE SORTS

Niveau	Standard	Parchemin	Voyage
1er	16-100 sorts	4-25 sorts	8-50 sorts
2e	14-50 sorts	3-12 sorts	7-25 sorts
3e	12-33 sorts	3-8 sorts	6-16 sorts
4e	11-25 sorts	2-6 sorts	5-12 sorts
5e	10-20 sorts	2-5 sorts	5-10 sorts
6e	9-16 sorts	2-4 sorts	4-8 sorts
7e	8-14 sorts	2-3 sorts	4-7 sorts
8e	7-12 sorts	1-3 sorts	3-6 sorts
9e	7-11 sorts	1-2 sorts	3-5 sorts

Chapitre 8 : expérience

Dés de vie ou niveau	Valeur PX
Moins de 1 -1	7
1 -1 à 1	15
1 +1 à 2	35
2 +1 à 3	65
3 +1 à 4	120
4 +1 à 5	175
5 +1 à 6	270
6 +1 à 7	420
7 +1 à 8	650
8 +1 à 9	975
9 +1 à 10+	1400
11 à 12+	2000
13+	2000 + 1000 par dé de vie additionnel

Joueur a une bonne idée	50 - 100
Joueur a une idée qui sauve le groupe	100 - 500
Joueur joue bien son personnage *	100 - 200
Joueur encourage les autres à participer	100 - 200
Vaincre une créature en combat singulier	Valeur PX /créature
* Cette récompense peut être plus grande si le personnage joueur sacrifie un avantage au cours du jeu pour bien jouer son personnage. Un guerrier noble qui refuse une récompense parce que son personnage ne le ferait pas est un bon exemple d'un sacrifice.	

Talent	Ajustement au dé de vie
Absorption d'énergie	+3
Armes de tir	+1
Attaques multiples causant 30+ points de dégât	+2
Avale en entier	+2
Boire le sang	+1
CA 0 ou moins	+1
Causer des maladies	+1
Faiblesse ou peur	+2
Haute intelligence	+1
Immunité aux sorts	+1
Immunité aux armes (incluant 1/2 dégâts)	+1
Invisibilité à volonté	+1
Ne peut être touché que par des armes magiques /en argent	+1
Paralyse	+2
Pétrification	+3
Plus que la normale des points de vie	+1
Poison	+2
Possède des objets magiques utilisables contre le groupe	+1
Quatre (ou plus) attaques par round	+1
Régénération	+1
Résistance à la magie	+2
Simple attaque causant 20+ points de dégât	+2
Sorts de niveau 2 ou moins	+1
Sorts de niveau 3 ou plus (non cumulatif avec l'ajustement précédent)	+2
Souffle	+2
Spécial : forme d'attaque magique*	+2
Spécial : forme d'attaque non-magique*	+1
Spécial : forme de défense*	+1
Vole	+1

* Ceci ne s'applique que si le talent n'est pas déjà dans cette liste.

Geste	Récompense
Guerrier :	
Par dé de vie de créature vaincue	10 PX /niveau
Prêtre :	
Par usage réussi d'un pouvoir accordé	100 PX
Sorts invoqués par éthique	100 PX /niveau de sort*
Faire une potion ou un parchemin	Valeur de PX
Faire un objet magique permanent	Valeur de PX
Magicien :	
Sorts jetés pour surmonter un adversaire ou un problème	50 PX /niveau de sort
Sorts recherchés avec succès	500 PX /niveau de sort
Faire une potion ou un parchemin	Valeur de PX
Faire un objet magique permanent	Valeur de PX
Roublard :	
Par usage réussi d'un talent spécial	200 PX
Par pièce d'or de trésor obtenu	2 PX
Par dé de vie de créatures vaincues (barde seulement)	5 PX

* Le personnage de prêtre obtient de l'expérience pour les sorts qui, lorsqu'invoqués, supportent les croyances et attitudes particulières à la mythologie qu'il représente. Ainsi, un prêtre d'une divinité sylvestre n'obtiendrait aucune expérience pour faire usage d'un sort d'enchevêtrement pour piéger un groupe d'orques attaquant son groupe puisque cela n'a rien à voir avec les bois. Si un prêtre devait faire usage du même sort pour piéger les mêmes orques alors qu'ils allaient mettre le feu à la forêt, le personnage mériterait alors ce bonus.

L'IMPORTANCE DE L'EXPÉRIENCE

TROP OU PAS ASSEZ

BUTS CONSTANTS

Plaisir
Survie des personnages
Amélioration

BUTS VARIABLES

Buts d'histoire

RÉPARTITION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Points de groupe
Expérience individuelle (option)

Chapitre 9 : combat

CRÉER DES SCÈNES DE COMBAT RÉALISTES

Au delà du frappe et tape

DÉFINITIONS

- La classe d'armure (CA)
- Le combat de projectiles
- Le dégât
- L'initiative
- Les jets de sauvegarde (JS)
- Mêlée
- Surprise
- Le TACO

LE JET D'ATTAQUE

Calcul de la valeur pour toucher Ajustement au jet d'attaque

- Ajustement de force
- Objets magiques

TYPE D'ARMES ET AJUSTEMENTS D'ARMURE (OPTION)

Les différents types d'armes

- Les armes contondantes
- Les armes perforantes
- Les armes tranchantes
- Les armes naturelles
- Les types d'armure

Valeurs de toucher impossibles

CALCUL DU TACO

COMBAT ET RENCONTRES

LE ROUND DE COMBAT

Ce qu'il est possible de faire en un round

La séquence de combat

- Intentions des monstres et PNJs
- Intentions des joueurs
- Initiative
- Résolution

INITIATIVE

Procédure d'initiative standard

Ajustement à l'initiative

Initiative de groupe (option)

Initiative individuelle (option)

Initiative et attaques multiples

Magie et initiative

Vitesse des armes et initiative (option)

- Facteurs de vitesse des armes magiques

Processus d'attaque

Le nombre d'attaquants

La disposition des attaquants

La longueur des armes

La position des attaquants et les jets d'attaque

Les armes d'hast et leur espace de façade (option)

Les boucliers et l'espace de façade des armes (option)

Frapper une cible spécifique

Les coups appelés

LES DÉPLACEMENTS PENDANT UN COMBAT

Les déplacements en mêlée

Déplacements et combat à distance

Charger un adversaire

Retraite

ATTAQUER SANS TUER

Lutte et pugilat

- Pugilat
- Dégâts
- % KO
- Lutte

Renversement

Utilisation d'armes dans un combat non-mortel

Combat non-mortel et créatures

LE COMBAT ET LES SORTS DE CONTACT

- Cibles non-consentantes
- Cibles consentantes

COUPS CRITIQUES (OPTION)

Pourquoi ne pas fournir de tableau des coups critiques ?

Deux systèmes de coups critiques utilisables

Échecs critiques

PARADE (OPTION)

LES PROJECTILES

Portée

Cadence de tir

Ajustements dûs aux caractéristiques pour le combat à distance

Lancer des projectiles dans une mêlée

Se mettre à couvert pour éviter des projectiles

Projectiles similaires à des grenades

Types de projectiles similaire à des grenades

- Eau bénite
- Huile
- Poison

Les rochers en tant que projectiles

ATTAQUES SPÉCIALES

Attaque par l'entremise de créatures charmées

- Limites des créatures charmées
- Les degrés de charme

Attaques du regard

Talents innés

Les souffles comme armes

DÉFENSES SPÉCIALES

LE JET DE SAUVEGARDE

Lancer des jets de sauvegarde

Hiérarchie dans les jets de sauvegarde

- JS contre la paralysie, le poison et la mort magique
- JS contre bâtons, bâtonnets et baguettes
- JS contre la pétrification ou la métamorphose
- JS contre les souffles
- JS contre les sorts

Rater volontairement un jet de sauvegarde

Tests de caractéristique en guise de jets de sauvegarde

Modifier les jets de sauvegarde

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Effets de la résistance à la magie

Cas où s'applique la résistance à la magie

Jets de résistance à la magie réussis

- Sorts individuels
- Sorts à zone d'effet
- Sorts placés
- Sorts permanents

Repousser les morts-vivants

Prêtres maléfiques et morts-vivants

IMMUNITÉ AUX ARMES

Effets des touchers d'armes

Armes d'argent

Créature contre créature

Utilisation des monstres immunisés

MORAL

La solution "jeu"

- Les créatures inintelligentes et d'intelligence animale

- Les créatures intelligentes ont des motivations plus complexes

La solution "dés"

Comment faire un test de moral

Échec d'un test de moral

BLESSURES ET MORT

Les blessures

DÉGÂTS SPÉCIAUX

Chute

Paralysie

Absorption d'énergie

Poison

- Méthode
- Délai
- Force

- Traiter les victimes du poison

- Créer de nouveaux poisons

Blessures spécifiques (option)

Est-ce que cette blessure est nécessaire ?

SOINS

Guérison naturelle

Guérison magique

Compétences d'herboristerie et de soins

MORT DU PERSONNAGE

Mort par empoisonnement

Mort par dégâts massifs

Mort inévitable

Ressusciter les morts

Au seuil de la mort (option)

Chapitre 9 : combat

TABLEAU 35 : AJUSTEMENTS AU COMBAT

Situation	Ajustement
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	Automatique
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Attaque de dos	+2
Reflet interposé	-2
Spéciales	
Charge (ajust. -2 initiative ennemis)	+2
Attaquer avec deux armes (combattants, roublards)	(-2 princ. /-4 second.)

TABLEAU 36 : AJUSTEMENT DE TYPE D'ARMES ET D'ARMURES

Type d'armure	Tranc.	Perfo.	Conton.
Armure anelée	+1	+1	0
Armure à bandes	+2	0	+1
Plate de bataille	+3	+1	0
Plate complète	+4	+3	0
Armure de cuir**	0	-2	0
Armure de cuir cloutée	+2	+1	0
Armure d'écailles	0	+1	0
Armure feuilletée	0	+1	+2
Armure de plates	+3	0	0
Brigandine	+1	+1	0
Cotte de mailles	+2	0	-2

* Comprend armure de plates de bronze

** Comprend armure matelassée et cuirasse

TABLEAU 40 : AJUSTEMENTS STANDARD DE L'INITIATIVE

Situation spécifique	Ajustement
Personnage sous l'effet de hâte	-2
Personnage sous l'effet de lenteur	+2
Personnage surélevé	-1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pataugeant	+4
Environnement étranger	+6
Personnage gêné	+3
Personnage attendant	+1

TABLEAU 41 : AJUSTEMENTS OPTIONNELS DE L'INITIATIVE

Situation spécifique	Ajustement
Attaque avec une arme	Vitesse de l'arme
Talent magique inné	+3
Lancer un sort	Temps d'incantation
Objet magique*	
Anneau	+3
Baguette	+3
Bâton	+2
Bâtonnet	+1
Objet divers	+3
Parchemin	Temps d'incantation du sort
Potions	+4
Souffle	+1
Taille de la créature** (pour les monstres attaquant avec des armes naturelles)	
Minuscule	0
Petite	+3
Moyenne	+3
Grande	+6
Enorme	+9
Titanesque	+12

* Utiliser l'ajustement, sauf si la description de l'objet ne l'indique.
** Ceci ne s'applique qu'aux créatures combattant avec leur propres armes : griffes, crocs, etc. Les créatures se servant d'armes utilisent le facteur de vitesse, qu'elle que soit leur taille.

TABLEAU 37 : PROGRESSION DU TACO

Groupe	Vitesse de progression (points /niveau)
Prêtre	2/3
Roublard	1/2
Combattant	1/1
Magicien	1/3

Disposition des attaquants

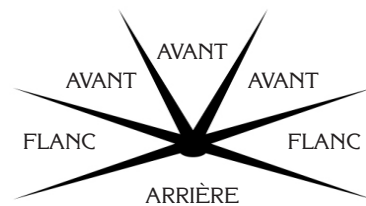


TABLEAU 38 : TACOS CALCULÉS

Groupe	Niveau du personnage																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

TABLEAU 39 : TACO DES CRÉATURES

Dés de vie	
1/2 ou moins	1-1 1+ 2+ 3+ 4+ 5+ 6+ 7+ 8+ 9+ 10+ 11+ 12+ 13+ 14+ 15+ 16+
	20 20 19 19 17 17 15 15 13 13 11 11 9 9 7 7 5 5

Le TACO des créatures continue de diminuer de 2 points par 2 dés de vie au-delà de 16.

TABLEAU 42 : AJUSTEMENT D'ARMURE À LA LUTTE

Armure	Ajustement
Cuir clouté	-1
Cotte de mailles, armure d'écaille et annelée	-2
Armure de plates, à bandes et feuilletée	-5
Plate de bataille	-8
Plate complète	-10

TABLEAU 43 : RÉSULTATS DU PUGILAT ET DE LA LUTTE

Jet d'attaque	Pugilat	Dégâts %KO		Lutte
20+	Coup dévastateur	2	10	Ceinture arrière*
19	Coup mal donné	0	1	Torsion du bras
18	Coup du lapin	1	3	Coup de pied
17	Coup aux reins	1	5	Croc en jambe
16	Coup oblique	1	2	Coup de coude
15	Direct	2	6	Clé aux bras*
14	Uppercut	1	8	Torsion de la jambe
13	Crochet	2	9	Clé à la jambe
12	Coup aux reins	1	5	Projection
11	Crochet	2	10	Manchette
10	Coup oblique	1	3	Coup de coude
9	Combinaison	1	10	Clé à la jambe
8	Uppercut	1	9	Clé à la tête*
7	Combinaison	2	10	Projection
6	Direct	2	8	Manchette
5	Coup oblique	1	3	Coup de pied
4	Coup du lapin	2	5	Clé au bras*
3	Crochet	2	12	Manchette
2	Uppercut	2	15	Clé à la tête
1	Coup mal donné	0	2	Torsion de la jambe
Moins de 1	Coup dévastateur	2	25	Ceinture arrière

* L'immobilisation peut être maintenue de round en round, jusqu'à ce qu'elle soit brisée.

TABLEAU 44 : AJUSTEMENTS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE

La cible est cachée à	Couverture	Camouflage
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

Diagramme de dispersion

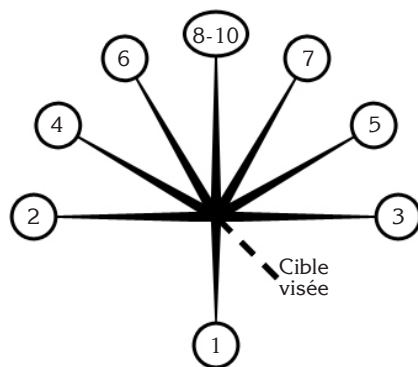


TABLEAU 45 : EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES À DES GRENADES

Type de projectile	Zone d'effet	Dégâts coup direct	Dégâts éclaboussure
Acide	30 cm de diamètre	2-8 pv	1 pv
Eau bénite	30 cm de diamètre	2-7 pv	2 pv
Huile (enflammée)	1 m de diamètre	2-12 / 1-6 pv	1-3 pv
Poison	30 cm de diamètre	Spécial	Spécial

LES SITUATIONS DE COMBATS INUSITÉES

Sièges

Combat en monture

- Les montures : Entraînées et non entraînées
- Panique
- Combattre à cheval
- Tir de projectiles
- Être désarçonné
- Tuer la monture
- Prendre le cavalier au lasso
- Impact d'une arme
- Attaque volante

Combat aérien (règle de tournoi)

- Les classes de manœuvrabilité
- Classe A
- Classe B
- Classe C
- Classe D
- Classe E
- Lévitiation
- Altitude
- Procédure de combat
- Souffles
- Jet de projectiles
- Combat air-sol
- La fuite
- Les dégâts

Combat aérien (option)

- Déplacement
- Grimper et plonger
- Attaquer

Combat sous l'eau

- Respirer
- Déplacement
- La visibilité
- Lumière naturelle et artificielle
- Visibilité obstruée
- Infravision
- Combat
- Les problèmes en combat des créatures terrestres
- La magie sous l'eau

TABLEAU 46 : JETS DE SAUVEGARDE DES PERSONNAGES

Classe et niveau d'expérience	Paralyse, poison ou mort magique	Bâton, bâtonnet ou baguette	Pétrification ou métamorphose*	Souffle**	Sort***	
Combattants	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
Magiciens	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
Prêtre	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	6	9	8	11	10
Roublard	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5

* Excluant la Baguette de métamorphose

** Excluant ceux qui causent la pétrification ou la métamorphose

*** Excluant ceux pour lesquels un autre JS est requis : mort, pétrification, métamorphose, etc.

Les monstres intelligents (intelligence animale ou mieux) font leurs jets à un niveau égal à leurs dés de vie.

Les monstres inintelligents sauvegardent contre le poison et la mort magique à un niveau égal à la moitié de leurs dés de vie. Comptez un DV de plus pour tout quatre points de vie (ou fraction) additionnels. La majorité des monstres sauvegardent tels des combattants. Les créatures avec des talents spéciaux ressemblant à ceux d'un autre groupe sauvegardent en utilisant le nombre le plus avantageux.

TABLEAU 47 : REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Type ou DV du mort-vivant	Niveau du prêtre											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette / 1DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule / 2DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre / 4DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage / 5DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	-	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Ame en peine / 6DV	-	-	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie / 7DV	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre / 8DV	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire / 9DV	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme / 10DV	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Liche / 11DV	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Spécial**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* 2d4 créatures additionnelles du même type sont repoussées.

** Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, ceux du plan matériel négatif animés d'une volonté propre, certaines puissances majeures et mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs.

NB : les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres de deux niveaux inférieurs.

TABLEAU 48 : DÉ DE VIE vs IMMUNITÉ

Dés de vie	Affecte les créatures requérant
4+1 ou plus	Arme +1
6+2 ou plus	Arme +2
8+3 ou plus	Arme +3
10+4 ou plus	Arme +4

**TABLEAU 49 : MORAL DE BASE
(additionner 2d10)**

Type de créature	Moral
Monstre inintelligent	18
Animal normal paisible	3
Animal normal prédateur	7
Monstre intelligence animale	12
Monstre semi-intelligent	11
Monstre faible-intelligence	10
Humain moyen niveau 0	7
Foule / cohue	9
Milice	10
Troupes, recrues ou désorganisés	11
Soldats réguliers	12
Soldats d'élite	14
Engagés	12
Suivants	15

TABLEAU 50 : AJUSTEMENT AU MORAL

Situation	Ajustement
Abandonné par ses amis	-6
Créature a perdu 25% de ses pv	-2
Créature a perdu 50% de ses pv	-4
Créature est d'alignement chaotique	-1
Créature combat un adversaire haï	+4
Créature d'alignement loyal	+1
Créature fut surprise	-2
Créature combat des magiciens ou des créatures utilisant de la magie	-2
Créature d'un demi DV ou moins	-2
Créature de plus d'un demi DV et moins d'un DV	-1
Créature de 4 - 8 DV et plus	+1
Créature de 9 - 14 DV et plus	+2
Créature de 15 DV et plus	+3
Défendant sa terre	+3
Avantage défensif du terrain	+1
Par test de moral supplém. requis dans le round	-1
Chef d'alignement différent	-1
Allié le plus puissant abattu	-4
PNJ bien traité	+2
PNJ mal traité	-4
Aucune mort ennemie	-2
Surpasse en nombre par 3 contre 1 (ou plus)	-4
En surnombre par 3 contre 1 (ou plus)	+2
Incapable d'affecter l'ennemi	-8
Magie ou créature utilisant la magie du même coté	+2

TABLEAU 51 : POISON

Classe	Méthode	Délai	Force
A	Injecté	10-30 min	15/0
B	Injecté	2-12 min	20/1-3
C	Injecté	2-5 min	25/2-8
D	Injecté	1-2 min	30/2-12
E	Injecté	immédiat	Mort/20
F	Injecté	immédiat	Mort/0
G	Ingéré	2-12 heures	20/10
H	Ingéré	1-4 heures	20/10
I	Ingéré	2-12 min	30/15
J	Ingéré	1-4 min	Mort/20
K	Contact	2-8 min	5/0
L	Contact	2-8 min	10/0
M	Contact	1-4 min	20/5
N	Contact	1 min	Mort/25
O	Injecté	2-24 min	Paralysant
P	Injecté	1-3 heures	Débilisant

TABLEAU 52 : STRUCTURES, JETS DE SAUVEGARDE

Forme d'attaque	Type de mur				
	Pierre dure	Pierre molle	Terre	Bois mince	Bois épais
Balliste	2	3	4	10	5
Point géant	3	4	7	16	9
Catapulte légère	4	8	5	17	9
Bélier	5	9	3	20	17
Pique ou vrille	12	15	16	20	12
Catapulte lourde	8	11	10	20	13

TABLEAU 53 : TIR DE PROJECTILES EN MONTURE

Déplacement actuel de la monture	Ajustement
Ne bouge pas	0
Moins de 1/2 de sa vitesse de déplacement normale	-1
De 1/2 à 3/4 de sa vitesse de déplacement normale	-3
Plus de 3/4 de sa vitesse de déplacement normal	-5

Chapitre 10 : trésors et objets magiques

QUI A BESOIN D'ARGENT ?

LES FORMES DE TRÉSORS

LA DISPOSITION DES TRÉSORS

À QUI LE TRÉSOR ?

- Créatures inintelligentes
- Créatures intelligentes

Rencontre de trésors planifiée ou aléatoire

TABLEAUX DE TRÉSORS

MAINTENIR L'ÉQUILIBRE

Pas assez de trésor
Campagne "Monty Haul"

OBJETS MAGIQUES

Objets magiques et créatures
Acheter des objets magiques
Magie : commune ou rare ?
Recherche d'objets magiques
Nature de la fabrication magique

PARCHEMINS ET POTIONS

Parchemins

- La plume
- Le papier
- L'encre

Potions

CRÉATION D'AUTRES OBJETS MAGIQUES

RECHARGER LES OBJETS MAGIQUES

DÉTRUIRE DES OBJETS MAGIQUES

ARTEFACTS ET RELIQUES (OPTION)

Genèse d'un artefact ou d'une relique
Exemples d'artefacts et reliques

Chapitre 11 : les rencontres

QU'EST CE QU'UNE RENCONTRE ?

LES RENCONTRES PLANIFIÉES

Les clés

Les détente

Comment combiner les clés et les détente

LES RENCONTRES ALÉATOIRES

Devriez vous utiliser les rencontres aléatoires ?

Les caractéristiques d'une table de rencontre aléatoires

- Caractère unique :
- La fréquence :
- La logique :
- L'effet :

COMMENT CRÉER UNE TABLE DE RENCONTRES

La table 2-20

La table centésimale

Les tables de rencontres adaptées aux donjons

Les tables de rencontres adaptées aux régions sauvages

Les tables de rencontres spéciales

Comment épicer vos tables de rencontres

COMMENT JOUER LES RENCONTRES

La détermination des rencontres

- Fréquence des tests :
- Chance de rencontre :
- Période du jour :
- Déterminations en région sauvage :
- Déterminations en donjon :

La rencontre est-elle nécessaire ?

Dimensions de la rencontre

LA SURPRISE

DISTANCES

LES RÉACTIONS DURANT LA RENCONTRE

COMMENT CORRIGER LA SITUATION DURANT LA PARTIE

La rencontre est trop difficile

Le trésor trouvé est trop important

La rencontre était trop facile

TABEAU 54 : LA TABLE DE RENCONTRES (1D8+1D12) 2-20
Résultat du dé Fréquence

2	Très rare
3	Très rare
4	Très rare ou rare (discrétion du MD)
5	Rare
6	Rare
7	Peu commun*
8	Peu commun*
9	Commun**
10	Commun**
11	Commun**
12	Commun**
13	Commun**
14	Peu commun*
15	Peu commun*
16	Rare
17	Rare
18	Très rare ou rare (discrétion du MD)
19	Très rare
20	Très rare

* Ou la probabilité de deux créatures très rare : probabilité de 50 % pour chacune.

** Ou la probabilité de deux créatures rare : probabilité de 50 % pour chacune.

TABEAU 55 : NIVEAU DU DONJON

Points d'expérience	Niveau de la créature
1-20	1
21-50	2
51-150	3
151-250	4
251-500	5
501-1000	6
1001-3000	7
3001-5500	8
5501-10000	9
10001+	10

TABEAU 56 : FRÉQUENCE ET CHANCE D'UNE RENCONTRE EN RÉGION SAUVAGE

Type de terrain	Chance d'une rencontre	Période de la journée					
		7h-10h	11h-14h	15h-18h	19h-22h	23h-2h	3h-6h
Plaine	1	x	-	x	-	x	-
Broussailles / savane	1	x	-	x	x	-	x
Forêt	2	x	x	x	x	x	x
Désert	1	x	-	-	-	-	x
Collines	2	-	x	-	x	-	x
Montagnes	3	x	-	-	x	x	-
Marécage	4	x	x	x	x	x	x
Jungle	3	x	x	x	x	x	-
Océan	1	-	x	-	-	x	-
Arctique	1	-	-	x	x	-	-

TABLEAU 57 : AJUSTEMENT POUR LA SURPRISE

(Un résultat de 3 ou moins sur 1d10 signifie que le personnage faisant le jet de dé et / ou son groupe est surpris (modificateurs : dextérité, race, classe, astuce, circonstances).

L'autre groupe :	Ajustement pour le groupe
Silencieux	-2
Invisible	-2
Odeur particulière	+2
Chaque groupe de 10 créatures	+1
Camouflé	-1 à -3
Les PJs :	
En fuite	-2
Peu de lumière	-1
Obscurité	-4
Pris de panique	-2
S'attendent à une attaque*	+2
Se méfient*	+2
Conditions atmosphériques :	
Pluvieux	-1
Brouillard épais	-2
Extrêmement calme	+2

* Les PJ s'attendent à une attaque lorsqu'ils ont de bonnes raisons de penser qu'ils sont en danger et connaissent la direction générale dont viendra l'attaque. Ils se méfient lorsqu'ils ont de bonnes raisons de croire qu'un autre groupe pourrait tenter de les attaquer.

TABLEAU 58 : DISTANCES DE RENCONTRE

Situation ou terrain	Distance en mètres
Les deux groupes sont surpris	1d6
(Un seul groupe est surpris	1d8
Pas de surprise :	
Fumée ou brouillard épais	2d6
Jungle ou forêt dense	1d10 x3
Forêt clairsemée	2d6 x3
Brousse ou broussailles	2d12 x3
Prairie ou peu d'abris	5d10 x3
Nuit ou dans un donjon	Limite de la vision

TABLEAU 59 : RÉACTIONS DURANT UNE RENCONTRE

Additionner 2d10 (modificateurs : charisme, classe...)

Les PJs sont :

Résultat modifié	Amicaux	Indifférents	Menaçants	Hostiles
2 ou moins	Amical	Amical	Amical	Fuite
3	Amical	Amical	Amical	Fuite
4	Amical	Amical	Prudent	Fuite
5	Amical	Amical	Prudent	Fuite
6	Amical	Amical	Prudent	Prudent
7	Amical	Indifférent	Prudent	Prudent
8	Indifférent	Indifférent	Prudent	Prudent
9	Indifférent	Indifférent	Prudent	Menaçant
10	Indifférent	Indifférent	Menaçant	Menaçant
11	Indifférent	Indifférent	Menaçant	Menaçant
12	Prudent	Prudent	Menaçant	Menaçant
13	Prudent	Prudent	Menaçant	Hostile
14	Prudent	Prudent	Menaçant	Hostile
15	Prudent	Menaçant	Menaçant	Hostile
16	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
17	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
18	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
19	Hostile	Hostile	Hostile	Hostile
20	Hostile	Hostile	Hostile	Hostile

Chapitre 12 : les personnages-non-joueurs

TABLEAU 60 : PROFESSIONS MÉDIÉVALES

Aiguillier : un homme qui fait des aiguilles à coudre
Apothicaire : un chimiste ou pharmacien
Architecte
Armurier
Artisan du cuivre
Assassin : un tueur à gages
Astrologue : un spécialiste des étoiles et du destin
Avocat : un homme qui plaide la cause d'un autre devant une cour de noblesse
Barbier : un chirurgien, saigneur, dentiste et barbier
Batteur d'or : un fabricant de feuilles d'or
Berger
Blanchisseur
Bonnetier : un fabricant de chausses et jarretières
Boucher
Boulangier
Brasseur : un homme qui fait des bières et autres boissons à base d'alcool
Brodeur : un artisan du fil et de l'aiguille qui décore les tissus
Carrier : un homme qui creuse et taille la pierre
Chapelier : un homme qui fabrique des chapeaux
Charretier : un conducteur d'attelages (wagons ou chariot), transporteur de gros objets
Charron : personne qui fait et répare les roues ; aussi fabricant de wagons et de chariots
Chaufournier : un fabricant de chaux pour mortier
Clerc : un scribe qui tient généralement les livres
Cloutier : un forgeron qui se spécialise dans les clous
Colporteur : un vendeur itinérant qui fréquente en général de petits villages
Cordonnier : un fabricant de chaussures
Cornetier : un fabricant de cornes
Courrier : un homme qui transporte des messages et de petits colis
Coutelier : un fabricant de couteaux et de vaisselle d'argent
Couturier : personne dont le métier est la couture ; aussi fabricant de ceintures et bretelles
Cuisinier
Dinandier : un homme qui travaille le laiton ; parfois un artisan itinérant
Doreur : un artisan de dorures en or et en argent
Drapier : un marchand de tissus
Drogman : un interprète officiel, ou guide
Écrivain public : un copiste
Émailleur : un joallier spécialisé dans le travail de l'émail
Enlumineur : un peintre

Éperonnier : un fabricant d'éperons
Épicier : un vendeur d'objets domestiques et d'usage quotidiens
Équarisseur : un homme qui extrait du charbon ou autre minéral
Espion
Fabricant d'arcs
Fabricant d'étais : un fabricant de fourneaux et étais à couteau
Fabricant d'orgues
Fabricant de bourses
Fabricant de chandelles
Fabricant de flèches
Fabricant de harpes
Fabricant de laiton
Fabricant de luths
Fabricant de murs : un homme qui pose les pierres et les briques dans la construction d'un mur
Fléchier : un fabricant de flèches
Fondeur : un homme qui travaille la forge du fer
Fondeur de cloches
Fondeurs de lames d'épées
Forestier : un officier responsable pour les boisés d'un seigneur
Forgeron
Foulonnier : un feutrier
Fourreur : un tailleur de fourrures
Gantier : un fabricant de gants
Graveur : un joallier spécialisé dans les gravures décoratives
Héraut : un courtisan spécialiste de l'étiquette de la cour et de la science héraldique
Herboriste : un praticien des remèdes à base d'herbes
Horloger
Hôtelier : un tenancier d'auberge
Houilleur : un homme faisant brûler du charbon pour une fonderie
Interprète : un traducteur
Jardinier
Journalier
Laboureur : un homme qui travaille la terre
Maçon : un ouvrier qui construit des murs et des bâtiments à l'aide de pierres, briques et plâtre
Manant : un fermier libre d'une certaine richesse
Maréchal ferrant : un fabricant de fers à cheval
Marin
Médecin : (ou saigneur) un médecin autre qu'un clerc
Mendiant
Ménéstrel
Menuisier : un fabricant de meubles et bureaux
Mercier : un vendeur de tissus, fils et aiguilles
Messager
Meunier : un homme qui tient un moulin
Mineur

Mineur d'étain
Navigateur : un homme compétent dans les sciences de la navigation
Orfèvre : un joallier qui travaille l'or
Palefrenier : un homme qui s'occupe des chevaux
Parcheminier
Paveur : un maçon qui se spécialise dans les pavés de rue
Pêcheur
Peintre
Pelletier : un boucher qui prépare les peaux pour être tannées
Plâtrier : un spécialiste du plâtrage
Poissonnier : un vendeur de poissons
Porcher : un berger pour porcs
Porte-flambeau : un porteur de torche ou lanterne
Porteur : un transporteur de biens
Porteur d'eau
Potier : un fabricant de pots de métal ou de terre cuite
Potier d'étain : un homme qui travaille l'étain
Poulailler : un vendeur de poulet ou autre volaille
Quincaillier : un vendeur (et non pas un fabricant) de quincaillerie
Relieur : un relieur de livres
Rémouleur : un aiguiser de couteaux
Rétameur : un artisan itinérant réparant les objets en fer blanc et autres objets similaires
Sage : un savant
Saucier : un cuisinier qui se spécialise dans la préparation de sauces
Savetier : un raccordeur de vieilles chaussures
Savonnier
Scribe : un ou une secrétaire ou quelqu'un qui sait écrire
Sculpteur : un homme qui sculpte le bois
Sellier : un fabricant de selles
Serrurier
Souffleur de verre
Tailleur
Tailleur de gemmes : un joallier spécialisé dans les pierres précieuses
Tanneur : un fabricant de cuir
Tanneur de bois
Teinturier : une personne qui teint les vêtements
Tisserant : un fabricant de tissus
Tondeur : un homme qui taille la laine pendante d'un vêtement pour le terminer
Tonnelier : un fabricant de tonneaux
Trappeur
Tréfileur : un fabricant de fil métallique
Tuilier
Vigneron : un fabricant de vins
Vitrier : un homme qui taille et pose les vitres

TABLEAU 61 : CHAMPS D'ÉTUDE

Domaine étudié	Fréquence	Limites et capacités
Alchimie	10 %	Peut tenter de créer des poisons et des acides
Architecture	5 %	Race précise (humain, elfe, etc.)
Art	20 %	Race précise (humain, elfe, etc.)
Astrologie	10 %	Compétences en navigation et en astrologie
Astronomie	20 %	Compétences en navigation et en astronomie
Botanique	25 %	
Cartographie	10 %	
Chimie	5 %	Peut tenter de créer des poisons et des acides
Cryptographie	5 %	
Folklore	25 %	Une seule race /région
Généalogie	25 %	Une seule race /région
Génie	30 %	
Géographie	10 %	
Géologie	15 %	Compétence en mines
Héraldique	30 %	
Histoire	30 %	Une seule race /région
Langues	40 %	Un seul groupe de langues
Loi	35 %	
Mathématiques	20 %	
Médecine	10 %	
Métaphysique	5 %	Un seul plan (intérieur ou extérieur)
Météorologie	20 %	
Musique	30 %	Une seule race
Mycologie	20 %	Connaissance des champignons
Océanographie	15 %	
Philosophie	25 %	Une seule race
Physique	10 %	
Sociologie	40 %	Une seule race /région
Théologie	25 %	Une seule région
Zoologie	20 %	

TABLEAU 62 : AJUSTEMENTS POUR LES SAGES

Situation	Ajustement aux chances de succès
La question est :	
Générale	0
Spécifique	-2
Exigeante	-4
La bibliothèque est :	
Complète	0
Partielle	-2
Inexistante	-6
Sage pressé	-4

TABLEAU 63 : TEMPS DE RECHERCHE

Type de question	Temps requis
Générale	1d6 heures
Spécifique	1d6 jours
Exigeante	3d10 jours

TABLEAU 64 : PROFESSIONS MILITAIRES

Titre	Salaire mensuel
Arbalétrier léger	2 po
Arbalétrier lourd	3 po
Arbalétrier monté	4 po
Archer	4 po
Archer, grand arc de guerre	8 po
Archer monté	4 po
Arquebusier*	6 po
Artilleur	4 po
Cavalerie légère	4 po
Cavalerie lourde	10 po
Cavalerie moyenne	6 po
Fantassin irrégulier	5 pa
Fantassin léger	1 po
Fantassin lourd	2 po
Fantassin de milice	5 pa
Ingénieur	150 po
Porte-pavois	5 pa
Sapeur	1 po
* Optionnel	

TABLEAU 65 : SALAIRES COURANTS

Profession	Salaire hebdomadaire	Salaire mensuel
Ambassadeur ou fonctionnaire	50-150 po	200-600 po
Architecte	50 po	200 po
Charpentier	1 po	5 po
Chasseur	2 po	10 po
Clerc	2 po	8 po
Laboureur	1 pa	1 po
Maçon	1 po	4 po
Valet	2 pa	1 po

TABLEAU 66 : TITRES EUROPÉENS

Français	Saxons	Germaniques
Empereur /impératrice	Roi	Pfalzgraf
Roi /reine	Thegn du roi	Herzog
Prince /princesse royal(e)	Ealdorman	Margrave
Duc /duchesse	Shire-reeve	Graf
Prince /princesse	Thegn	Waldgraf
Marquis /marquise	Genetas	Freiherr
Comte /comtesse	Cottar	Ritter
Vicomte /vicomtesse	Gebur	
Baron /baronne	Bondman	
Baronet		
Chevalier		
Serf		

TABLEAU 68 : TITRES RELIGIEUX

Églises	Ordres militants	Monastères
Pape	Maître du temple	Abbé
Cardinal	Sénéchal	Sacristain
Archevêque	Maréchal	Chantre
Évêque	Commandant	Bibliothécaire
Abbé	Drapier	Réfecteur
Prieur	Commandant d'une maison	Aumônier
Frère	Commandant des chevaliers	Hospitalier
	Frères chevaliers	Cuisinier
	Sergent du covenant	Cellérier
	Templier	Infirmier
	Sous-maréchal	Maître des novices
	Porte-étendard	
	Frère sergent	
	Frère rural	
	Préposé d'hôpital	
	Frère servant	

TABLEAU 67 : TITRES ORIENTAUX

Russes	Turques	Perses	Indiens	Mongols	Japonais
Tsar	Sultan	Padishah	Maharajah	Kha-khan	Empereur
Veliky kniaz	Dey	Shah	Rajah	Ilkhan	Shikken
Kniazh muzh	Bey	Calife	Nawab	Orkhan	Shogun
Boyar	Bashaw	Vizir		Khan	Daimyo
Sluga	Pasha	Amir			Samurai
Muzh	Émir	Cheik			
Dvorianin	Malik				
Smerd					
Kholop					

LES ENGAGÉS**Les professions médiévales****L'ASSASSIN, L'ESPION ET LE SAGE**

Les assassins
Les espions
Les sages

LES SOLDATS**Description des différentes troupes****L'EMPLOI DES ENGAGÉS****Qui pourrait être offensé ?****Dépeuplez à vos risques****Comment obtenir la permission**

Comment trouver la bonne personne
Le salaire hebdomadaire

LES COMPAGNONS D'ARMES

Un PNJ devient compagnon d'armes
Le joueur prend le contrôle
Comment jouer un compagnon d'armes
La gestion d'un compagnon d'armes

LES FONCTIONNAIRES ET LE RANG SOCIAL**Titres et fonctions****LES MAGICIENS ET PRÊTRES****Trouver d'abord**

Comment convaincre d'aider les PJs
Objets magiques et PNJs

LA PERSONNALITÉ DU PNJ

Les PNJs figurants
Les PNJs significatifs
Les autres caractéristiques des PNJs

LA LOYAUTÉ**Le moral****PNJs RAPIDES**

TABLEAU 69 : COÛTS DES SORTS DEMANDÉS A UN PNJ

Sort demandé	Coût minimum
Augure	200 po
Bénédiction	*
Bouche magique	300 po
Changement de plan	*
Charme de masse	5000 po
Carne-personnes	1000 po
Clairvoyance	50 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Communication avec les morts	100 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Communion	*
Compréhension des langues	50 po
Connaissance des légendes	1000 po
Contact avec un autre plan	5000 po + 1000 po par question
Contrôle du climat	20000 po
Délivrance de la malédiction	100 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Dissipation de la magie	100 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Divination	500 po
Enchantement d'un objet	20000 po + coût des autres sorts
ESP	500 po
Glyphe de garde	100 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Guérison de la cécité	500 po
Guérison	50 po par point guéri
Guérison des maladies	500 po
Identification	1000 po par objet ou fonction
Invisibilité	500 po
Langues	100 po
Lecture de la magie	200 po
Lumière continue	1000 po
Neutralisation du poison	100 po
Or des fous	100 po
Orientation	1000 po
Pénitence	*
Permanence	20000 po**
Piège de feu	500 po
Prière	*
Protection contre le mal	20 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Ralentissement du poison	50 po
Rappel à la vie	*
Régénération	20000 po
Réincarnation	*
Restitution	*
Rôdeur invisible	5000 po
Runes explosives	1000 po
Séisme	*
Seuil	*
Soin des blessures critiques	40 po par point guéri
Soin des blessures graves	20 po par point guéri
Soin des blessures légères	10 po par point guéri
Sort astral	2000 po par personne
Sort de détection (n'importe lequel)	100 po
Souhait	50000 po**
Souhait mineur	20000 po**
Suggestion	600 po
Symbole	1000 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Téléportation	2000 po par personne
Verrou du magicien	50 po par niveau d'expérience du lanceur de sort
Vision véritable	5000 po

* Ce sort n'est normalement utilisé que pour quelqu'un partageant la même foi ou les mêmes croyances. De plus, un paiement ou un service peut être demandé.

** Le personnage devra également rendre un service exceptionnel. En général, le coût de ces sorts est si élevé qu'il vaut mieux pour le groupe qu'un de ses membres apprenne le sort requis. En fait, le MD devrait décourager le plus souvent possible l'utilisation des lanceurs de sort comme engagés : les PJ sont supposés relever les défis par eux-mêmes !

TABLEAU 70 : TRAITS GÉNÉRAUX

Résul. 1 (d20)	Trait général	Résul. 2 (%)	Trait spécif.
1	Argumentateur	01	Bavard
		02	Querelleur
		03	Autoritaire
		04	Articulé
		05	Hostile
2	Arrogant	06	Hautain
		07	Élitiste
		08	Fier
		09	Grossier
3	Capricieux	10	Distant
		11	Espiègle
		12	Impulsif
4	Insouciant	13	Vicieux
		14	Irrévérencieux
		15	
		16	Étourdi
5	Courageux	17	Distrait
		18	Rêveur
		19	N'a pas de sens commun
		20	Insensible
		21	Brave
6	Curieux	22	Insatiable
		23	Timide
		24	Intrépide
		25	Obséquieux
		26	Investigateur
7	Exigeant	27	Indiscret
		28	Intellectuel
		29	Perspicace
		30	Zélé

7	Exigeant	31	Perfectionniste
		32	Sévère
		33	Bourru
		34	Ponctuel
		35	Motivé
8	Amical	36	Confiant
		37	Grand cœur
		38	Indulgent
		39	Dos large
		40	Compatissant
9	Cupide	41	Avare
		42	Cœur de pierre
		43	Avide
		44	Avaricieux
		45	Économe
10	Généreux	46	Vaurien
		47	Dépensier
		48	Extravagant
		49	Bon
		50	Charitable
11	Morose	51	Ténébreux
		52	Maussade
		53	Compulsif
		54	Irritable
		55	Vindictif
12	Naïf	56	Honête
		57	Sincère
		58	Innocent
		59	Crédule
		60	Rustaud
13	Opiniâtre	61	Fanatique
		62	Partial
		63	Borné
		64	Fanfaron
		65	Plein de préjugés

14	Optimiste	66	Gai
		67	Heureux
		68	Diplomate
		69	Aimable
		70	Téméraire
15	Pessimiste	71	Fataliste
		72	Dépressif
		73	Cynique
		74	Sarcastique
		75	Réaliste
16	Calme	76	Laconique
		77	A la voix douce
		78	Réservé
		79	Renfermé
		80	Timide
17	Sobre	81	Positif
		82	Pondéré
		83	Triste
		84	Respectueux
		85	Lent
18	Méfiant	86	Intrigant
		87	Paranoïde
		88	Prudent
		89	Fourbe
		90	Nerveux
19	Non civilisé	91	Ignare
		92	Rustre
		93	Barbare
		94	Inlégal
		95	Grossier
20	Violent	96	Cruel
		97	Sadique
		98	Immoral
		99	Jaloux
		00	Belliqueux

TABLEAU 71 : MORAL - AJUSTEMENTS PERMANENTS

Situation	Ajustement
PNJ est loyal*	+1
PNJ est bon	+1
PNJ est maléfique	-1
PNJ est chaotique*	-1
PNJ est d'une race différente que le PJ	-1
PNJ accompagne le PJ depuis un an ou plus	+2

* Les ajustements pour ces deux cas apparaissent également au tableau 50. Ne les appliquez pas deux fois.

Chapitre 13 : visions et lumière

TABLEAU 72 : DEGRÉS D'OBSCURITÉ

Condition	Pénalité au jet d'attaque	Bonus aux dégâts	Jet de sauvegarde	Pénalité à la CA
Clair de lune (léger brouillard)	-1	Normal	-1*	-0
Lumière des étoiles (pas de lune ou brouillard épais)	-3	1/2 normal	-3*	-2
Obscurité totale	-4	Aucun	-4	-4

* La correction ne s'applique qu'aux jets de sauvegarde associés aux esquives et aux évasions.

LES EFFETS DES SOURCES DE LUMIÈRE

La visibilité
Les créatures et la lumière

PIÈGES ET TROMPERIES

L'INFRAVISION

Infravision normale
Infravision (option)

D'AUTRES FORMES DE VISION

L'OBSCURITÉ

L'INVISIBILITÉ

La détection des créatures invisibles

Chapitre 14 : temps et déplacements

TABLEAU 73 : EFFETS DU TERRAIN SUR LES DÉPLACEMENTS

Condition	Potentiel de déplacement réduit de :
Broussailles denses ou forêt	2/3
Eau ou neige, à la taille	1/2
Eau ou neige, aux épaules	2/3
Glace ou surface glissante	1/3*
Obscurité	1/3*
Sable mou ou neige, aux genoux	1/3
Terrain rocailleux ou accidenté	1/2

* Il est possible de se déplacer plus vite ; voir plus bas.

TABLEAU 74 : COÛTS DE DÉPLACEMENT

Type de terrain	Coût de déplacement
Brousse	2
Collines (hautes)	4
Collines (basses)	2
Désert de roches	2
Désert de sable	3
Forêt clairsemée	2
Forêt dense	4
Forêt moyennement boisée	3
Glacier	2
Jungle dense	8
Jungle moyennement boisée	6
Landes	4
Marais, marécages	8
Montagnes (basses)	4
Montagnes (hautes)	8
Montagnes (moyennes)	6
Plaines désertes, prairies, steppes	1
Régions incultes	2
Terrain dégagé, terre cultivées	1/2
Toundra	3

TABLEAU 75 : AJUSTEMENTS POUR LE TERRAIN

Terrain	Ajustement
Boue	×2
Brouillard épais	+1
Chaleur torride**	+1
Crête de montagne	+1
Falaise*	+3
Froid glacial**	+1
Neige (blizzard)	×4
Neige (normale)	×2
Pluie forte	×2
Pluie légère	+1
Pluie torrentielle	×3
Précipice*	+3
Ravin	+1/2
Rivière***	+1
Ruisseau, torrent***	+1/2
Tempête de glace	+2
Tempête de sable ou de poussière	×3
Vents forts	+2

* On assume que les personnages ont contourné l'obstacle. Alternativement, le MD peut jouer la rencontre en laissant les personnages l'escalader ou le traverser.

** Ces températures extrêmes doivent excéder ce que les personnages ou les créatures peuvent normalement supporter. Un chameau sera relativement peu affecté par la chaleur torride d'un désert, et un yack ne remarquera même pas le froid des plus hautes montagnes.

*** Ce coût est annulé par la présence d'un pont ou d'un gué.

La mesure d'étaillée du temps
Comment préparer un calendrier
Pour équilibrer le jeu

LES DÉPLACEMENTS

LES DÉPLACEMENTS PAR VOIE DE TERRE

Le soin des animaux
Les véhicules
Les effets du terrain sur les

déplacements (option)
La glace et l'obscurité
Ajustements et longs déplacements
Routes et pistes
Les obstacles du terrain

LES DÉPLACEMENTS SUR L'EAU

Les voyages en mer
Les voyages en mer et la température

LES DÉPLACEMENTS AÉRIENS

COMMENT SE PERDRE

TABLEAU 76 : TYPES D'EMBARCATIONS

Embarcation	M /round	Km /heure	Cargaison	Longueur
Barque	50	2,5*	300 Kg	2-3 m
Canoë, petit	70	3	275 Kg	3-5 m
Canoë, guerre	60	3	400 Kg	8-12 m
Coracle	20	1,5*	300 Kg	2-3 m
Kayak	70	3	125 Kg	2-3 m
Radeau	20	1,5	1000 Kg	5-7 m
Rémiche	20	1,5*	2000 Kg	8-13 m

* Ces embarcations peuvent tripler leur vitesse lorsque la voile est hissée (si le vent souffle dans la bonne direction)

TABLEAU 77 : TYPES DE NAVIRES

Navire	Vitesse		Navigabilité
	normale (Km /heure)	d'urgence	
Caravelle	4	5	70 %
Caboteur	3	4	50 %
Cabotier	3	4	65 %
Curragh	2/3	10	55 %
Drakkar	2/4	12	50 %
Dromon	2/9	12	40 %
Galion	3	6	75 %
Grande galère	3/6	11	45 %
Knarr	4/2	12	65 %
Long-vaissau	5/2	13	60 %

TABLEAU 78 : AJUSTEMENTS POUR LE VOYAGE EN MER

Condition atmosphérique	Ajustement pour la voile	Ajustement pour les rames
Accalmie	-	x1
Brise légère	x1	x1
Cyclone	x4*	x1/2*
Ouragan	x5**	x1/2**
Tempête	x3*	x1/2*
Vent contraire	x1/2	x1
Vent favorable (normal)	x2	x1
(fort)	x3	x1/2*

* Un test de navigabilité est nécessaire.
** Un test de navigabilité est nécessaire, avec une pénalité de -45 %.

TABLEAU 79 : CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Résultat sur 2d6	Température		
	Printemps / automne	Été	Hiver
2	Accalmie	Accalmie	Accalmie
3	Accalmie	Accalmie	Brise légère
4	Brise légère	Accalmie	Brise légère
5	Vents favorables	Brise légère	Vents favorables
6	Vents favorables	Brise légère	Vents forts
7	Vents forts	Vents favorables	Vents forts
8	Tempête	Vents favorables	Tempête
9	Tempête	Vents forts	Tempête
10	Cyclone	Tempête	Cyclone
11	Cyclone	Cyclone	Cyclone
12	Ouragan*	Ouragan*	Ouragan*

* Un ouragan ne peut survenir que s'il y avait un cyclone le jour précédent. Si cela n'était pas le cas, considérez le résultat comme un cyclone.

TABLEAU 80 : AJUSTEMENTS POUR LES DÉPLACEMENTS AÉRIENS

Condition	Ajustement
Cyclone	1/4
Ouragan	Impossible
Pluie ou neige	x1/2
Tempête	x1/4
Vents forts	x1/2

TABLEAU 81 : CHANCES DE SE RETROUVER TOTALEMENT PERDU

Terrain environnant	Chances
Terrain découvert et uni	10 %
Terrain vallonné	20 %
Légèrement boisé	30 %
Difficile (collines et forêts)	40 %
Marais	60 %
Montagne	50 %
Haute mer	20 %
Forêt dense	70 %
Jungle	80 %

TABLEAU 82 : AJUSTEMENTS AUX CHANCES DE SE PERDRE

Environnement	Ajustement
Aucun point de repère*	+50
Obscurité	+70
Ciel couvert	+30
Navigateur avec le groupe	-30
Point de repère aperçu	-15
Guide local	Variable**
Piste médiocre	-10
Pluie	+10
Itinéraire reçu	Variable**
Brume ou brouillard	+30

* Par exemple, si les personnages naviguent en haute mer et ne voient plus la terre ferme.
** L'utilité d'un itinéraire et les connaissances d'un guide restent à la discrétion du MD. Ils peuvent se révéler extrêmement utiles, mais ils peuvent parfois compliquer affreusement la situation pour les PJ.

Chapitre 15 : les inclassables

TABLEAU 83 : CHANCES D'ENTENDRE UN BRUIT SELON LA RACE

Nain	Elfe	Gnome	Demi-elfe	Petite-gens	Humain
15 % (3)	20 % (4)	25 % (5)	15 % (3)	20 % (4)	15 % (3)

SAVOIR ÉCOUTER

QUE FAIRE DEVANT UNE PORTE

Porte secrètes et portes cachées

LA LYCANTHROPIE

Les autres maladies magiques

LES PLANS D'EXISTENCE

Les plans primaires
Les plans éthérés
Les plans intérieurs
Le plan astral
Les plans extérieurs

Annexe 1 : tables de trésors

TABLEAU 84 : TYPES DE TRÉSOR

Type de trésor	TRÉSORS TROUVÉS DANS LES TANIÈRES						
	Cuivre	Argent	Or	Platine ou électricum	Pierres précieuses	Objets d'art	Objets magiques
A	1000-3000 25 %	200-2000 30 %	1000-6000 40 %	300-1800 35 %	10-40 60 %	2-12 50 %	N'importe quels 3 30 %
B	1000-6000 50 %	1000-3000 25 %	200-2000 25 %	100-1000 25 %	1-8 30 %	1-4 20 %	Arme armure 10 %
C	1000-6000 20 %	1000-6000 30 %	- -	100-600 10 %	1-6 25 %	1-3 20 %	N'importe quels 2 10 %
D	1000-6000 10 %	1000-10000 15 %	1000-3000 50 %	100-600 15 %	1-10 30 %	1-6 25 %	N'importe quels 2 + 1 potion 15 %
E	1000-6000 5 %	1000-10000 25 %	1000-4000 25 %	300-1800 25 %	1-12 15 %	1-6 10 %	N'importe quels 3 + 1 parchemin 25 %
F	- -	3000-18000 10 %	1000-6000 40 %	1000-4000 50 %	2-20 20 %	1-8 10 %	N'importe quels 5 sauf armes 30 %
G	- -	- -	2000-20000 50 %	1000-10000 50 %	3-18 30 %	1-6 25 %	N'importe quels 5 35 %
H	3000-18000 -	2000-20000 25 %	2000-20000 40 %	1000-8000 40 %	3-30 50 %	2-20 50 %	N'importe quels 6 15 %
I	- -	- -	- -	100-600 30 %	2-12 55 %	2-8 50 %	N'importe quels 1 15 %
TRÉSORS INDIVIDUELS ET DE PETITES TANIÈRES							
J	3-24	-	-	-	-	-	-
K	-	3-18	-	-	-	-	-
L	-	-	-	2-12	-	-	-
M	-	-	2-8	-	-	-	-
N	-	-	-	1-6	-	-	-
O	10-40	10-30	-	-	-	-	-
P	-	10-60	-	1-20	-	-	-
Q	-	-	-	-	1-4	-	-
R	-	-	2-20	10-60	2-8	1-3	-
S	-	-	-	-	-	-	1-8 potions
T	-	-	-	-	-	-	1-4 parchemins
U	-	-	-	-	2-16 90 %	1-6 80 %	N'importe quels 1 70 %
V	-	-	-	-	-	-	N'importe quels 2
W	-	-	5-30	1-8	2-16 60 %	1-8 50 %	N'importe quels 2 60 %
X	-	-	-	-	-	-	N'importe quelles 2 potions
Y	-	-	200-1200	-	-	-	-
Z	100-300 -	100-400 -	100-600 -	100-400 -	1-6 55 %	2-12 50 %	N'importe quels 3 50 %

* Choix du MD

TABLEAU 85 : TABLE DES GEMMES

Résultat sur 1d100	Valeur de base	Classe
01-25	10 po	Ornementale
26-50	50 po	Semi-précieuse
51-70	100 po	De fantaisie
71-90	500 po	Précieuse
91-99	1000 po	Gemme
00	5000 po	Joyau

TABLEAU 86 : VARIATIONS DES GEMMES

Résultat sur 1d6	Variation
1	La valeur de la pierre augmente d'un niveau. Lancez le dé de nouveau, en ignorant tous les résultats sauf 1.*
2	La valeur de base est doublée.
3	La valeur de base augmente de 10 à 60 %.
4	La valeur de base décroît de 10 à 40 %.
5	La valeur de base est réduite de moitié.
6	La valeur de la pierre décroît d'un niveau. Lancez le dé de nouveau, en ignorant tous les résultats sauf 6.**

* Après 5000 po, la valeur de base est doublée chaque fois. Aucune pierre ne peut valoir plus de 100000 po.
 ** Sous 10 po, la valeur de base décroît à 5 po, 1 po, 5 pa et 1 pa. Aucune pierre ne peut valoir moins de 1 pa. aucune pierre ne peut descendre de plus de 5 niveaux par rapport à sa valeur initiale.

TABLEAU 87 : OBJETS D'ART

Résultat sur 1d100	Valeur
01-10	10-100 po
11-25	30-180 po
26-40	100-600 po
41-50	100-1000 po
51-60	200-1200 po
61-70	300-1800 po
71-80	400-2400 po
81-85	500-3000 po
86-90	1000-4000 po
91-95	1000-6000 po
96-99	2000-8000 po
00	2000-12000 po

TABLEAU 88 : OBJETS MAGIQUESRésultat sur
1d100

Catégorie

01-20	Potions et huiles
21-35	Parchemins
36-40	Anneaux
41	Bâtonnets
42	Bâtons
43-45	Baguettes
46	Magies diverses : livres et tomes
47-48	Magies diverses : bijoux et bijoux
49-50	Magies diverses : manteaux et robes
51-52	Magies diverses : bottes et gants
53	Magies diverses : ceintures et casques
54-55	Magies diverses : sacs et bouteilles
56	Magies diverses : poudres et pierres
57	Magies diverses : objets domestiques et outils
58	Magies diverses : instruments de musique
59-60	Magies diverses : les inclassables
61-75	Armures et boucliers
76-100	Armes

TABLEAU 89 : POTIONS ET HUILES (D6)

Sous-tableau A (1-2)

Résultat sur
1d20

Objet

Valeur en PX

1	Clairaudience	250
2	Clairvoyance	300
3	Contrôle des animaux*	250
4	Contrôle des dragons*	700
5	Diminution	300
6	Élixir de santé	350
7-8	Élixir de folie**	–
9	Élixir de jouvence	500
10	Escalade	300
11	ESP	500
12	Forme gazeuse	300
13-14	Grands soins	400
15	Haleine ardente	400
16	Résistance au feu	250
17-18	Tromperie**	–
19	Vol	500
20	Choix du MD	–

TABLEAU 89 : POTIONS ET HUILES (D6)

Sous-tableau B (3-4)

Résultat
sur 1d20

Objet

Valeur en
PX

1	Contrôle des géants*	600
2	Contrôle des humains*	500
3	Croissance	250
4	Force des géants (combattant)	550
5	Héroïsme (combattant)	300
6	Invisibilité	250
7	Invulnérabilité (combattant)	350
8	Lévitacion	250
9	Longévitité	500
10	Huile anti-acides	500
11	Huiles de désenchantement	750
12	Huile éthérée	600
13	Huile de feux ardents	500
14	Huile de fort assaut	750
15	Huile de glisse	400
16	Huile d'invulnérabilité aux éléments*	500
17	Huile de maladresse**	–
18-19	Soins	200
20	Choix du MD	–

TABLEAU 89 : POTIONS ET HUILES (D6)

Sous-tableau C (5-6)

Résultat
sur 1d20

Objet

Valeur en
PX

1	Contrôle des morts-vivants	700
2	Contrôle des plantes	250
3	Détection des trésors	600
4	Eau pure	200
5	Éclat irisé	200
6	Hâte	200
7	Huile d'éternité	500
8	Métamorphose	200
9	Philtre d'amour	200
10	Philtre de bégue balbutie**	–
11	Philtre d'oration	500
12	Philtre de persuasion	400
13-14	Poison**	–
15	Respiration aquatique	400
16-17	Super-héroïsme (combattant)	450
18	Ventriloquie	200
19	Vitalité	300
20	Choix du MD	–

* Le type de créature affecté peut être déterminé par les dés. Voir la description de l'objet pour plus d'information.

** Le MD ne devrait pas révéler la nature exacte de la potion.

TABLEAU 90 : PARCHEMINS (D6)

Sous-tableau A (1-4)

Résultat sur 1d20	Objet	Niveaux
1-3	1 sort	1-4
4-5	1 sort	1-6
6	1 sort	2-9 (2-7**)
7	2 sorts	1-4
8	2 sorts	2-9 (2-7**)
9	3 sorts	1-4
10	3 sorts	2-9 (2-7**)
11	4 sorts	1-6
12	4 sorts	1-8 (1-6**)
13	5 sorts	1-6
14	5 sorts	1-8 (1-6**)
15	6 sorts	1-6
16	6 sorts	3-8 (3-6**)
17	7 sorts	1-8
18	7 sorts	2-9 (2-7**)
19	7 sorts	4-9 (4-7**)
20	Au choix du MD	-

* Voir la page 166 pour déterminer si le parchemin contient des sorts de magicien ou de prêtre.

** La colonne Niveaux indique la limite des niveaux de sort pour le parchemin. Les astérisques doubles (**) servent aux sorts de prêtre.

TABLEAU 90 : PARCHEMINS (D6)

Sous-tableau B (5-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Carte	-
2	Parchemin maudit	-
3	Protection-acides	2500
4	Protection-eau	1500
5	Protection-électricité	1500
6-7	Protection-élémentaux	1500
8	Protection-feu	2000
9	Protection-froid	2000
10	Protection-gaz	2000
11-12	Protection-lycanthropes	1000
13	Protection-magie	1500
14	Protection-morts-vivants	1500
15	Protection-pétrification	2000
16	Protection-plantes	1000
17	Protection-poisons	1000
18	Protection-possession	2000
19	Protection-souffles de dragon	2000
20	Choix du MD	-

La valeur en points d'expérience pour un parchemin de sorts est égale au total des niveaux de sort contenus sur le parchemin, multiplié par 100.

TABLEAU 91 : ANNEAUX (D6)

Sous-tableau A (1-4)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Action libre	1000
2	Amitié avec les animaux	1000
3	Bouclier mental	500
4	Caméléon	1000
5	Clignotement	1000
6	Commande des élémentaux	5000
7	Conjuration de Djinns*	3000
8	Contradiction	-
9	Contrôle des mammifères	1000
10	Feuille morte	1000
11	Influence humaine	2000
12	Invisibilité	1500
13	Maladresse	-
14	Protection	1000**
15	Résistance au feu	1000
16-17	Saut	1000
18-19	Tromperie	-
20	Choix du MD	-

TABLEAU 91 : ANNEAUX (D6)

Sous-tableau B (5-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Chaleur	1000
2	Des arcanes* (magicien)	4000
3	Étoiles filantes	3000
4	Grand bélier*	750
5	Nage	1000
6	Marche des ondes	1000
7	Poigne électrique	1000
8-9	Protection	1000**
10	Rayons X	4000
11	Régénération	5000
12	Retour de sorts	2000
13	Sorts	2500
14	Subsistance	500
15	Télékinésie*	2000
16	Vérité	1000
17	Faiblesse	-
18	Souhaits*	5000
19	Trois souhaits	3000
20	Choix du MD	-

* La puissance de ces anneaux est limitée par le nombre de charges disponibles.

** Par +1 de protection.

TABLEAU 92 : BÂTONNETS

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1-2	Absorption (prêtre, magicien)	7500
3-4	Annulation	10000
5-6	Châtiment (prêtre, magicien)	4000
7	Fléaux d'armes	2000
8	Passage	5000
9	Puissance altière (combattant)	6000
10	Résurrection (prêtre)	10000
11-12	Sécurité	3000
13	Séduction (prêtre, magicien, roublard)	5000
14	Splendeur	2500
15	Suzeraineté	8000
16-17	Terreur	3000
18-19	Vigilance	7000
20	Choix du MD	-

TABLEAU 93 : BÂTONS

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Commandement (prêtre, magicien)	5000
2-3	Contrecoup (prêtre, magicien)	6000
4-5	Flétrissement	8000
6	Foudre et tonnerre	8000
7-8	Fronde (prêtre)	2000
9	Grandes forêts (druide)	8000
10-11	Javelot	1000*
12	Mage (magicien)	15000
13-14	Masse d'armes	1500
15	Nuée d'insectes (prêtre, magicien)	100**
16	Puissance (magicien)	12000
17	Serpent (prêtre)	7000
18-19	Soins (prêtre)	6000
20	Choix du MD	-

* Par +1 de puissance
** Par charge

TABLEAU 94 : BAGUETTES

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Altération de la taille	3000
2	Conjuration (magicien)	7000
3	Détection de l'ennemi	2000
4	Détection de la magie	2500
5	Détection des métaux et minéraux	1500
6	Effroi (prêtre, magicien)	3000
7	Extinction	1500
8	Feu (magicien)	4500
9	Foudre (magicien)	4000
10	Givre (magicien)	6000
11	Illumination	2000
12	Illusion (magicien)	3000
13	Localisation des trappes et portes secrètes	5000
14	Métamorphose (magicien)	3500
15	Négation	3500
16	Paralysie (magicien)	3500
17	Prodigieuse	6000
18	Projectiles magiques	4000
19	Terre et pierre	1000
20	Choix du MD	-

TABLEAU 95 : MAGIE DIVERSE

Codes, grimoires, livres, etc.

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Code de conjurations (magicien)	8000
2	Code des voleurs (roublard)	8000
3-5	Concordat de Boccob (magicien)	4500
6	Grimoire de compréhension	8000
7	Grimoire de sorts infinis	9000
8	Grimoire de vacuités	-
9	Guide d'utiles exercices	5000
10	Livre de l'exaltation suprême (prêtre)	8000
11	Manuel d'agilité	5000
12	Manuel d'expertise martiale (combattant)	8000
13	Manuel des golems (magiciens, prêtres)	3000
14	Manuel de santé corporelle	5000
15	Précis d'autorité et d'influence	7500
16	Précis de la magie d'argent	8000
17	Tome de claire pensée	8000
18	Tome de viles ténèbres	8000
19	Traité d'ineffable damnation	8000
20	Choix du MD	-

TABLEAU 96 : MAGIE DIVERSEbijoux, gemmes, phylactères (d6)
Sous-tableau A (1-3)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Amulette de détection infaillible	-
2	Amulette d'immunité de la détection	4000
3	Amulette des plans	6000
4	Amulette de protection vitale	5000
5	Amulette de vie	200*
6	Broche bouclier	1000
7	Chapelet de prières (prêtre)	500***
8	Collier d'adaptation	1000
9-10	Collier de projectiles	100**
11	Collier de strangulation	-
12	Gemme étincelante	2000
13	Gemme de perspicacité	3000
14	Gemme de vision	2000
15	Grains de force	200 ch
16	Joyau d'attaque	-
17	Joyau de pureté	-
18	Médaille ESP	2000
19	Médaille de projection des pensées	-
20	Choix du MD	-

bijoux, gemmes, phylactères (d6)
Sous-tableau B (4-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Broche de folie	1500
2	Broche mortelle	-
3	Broche de protection	2500
4	Broche de rage ennemie	1000
5	Broche anti-golems	****
6	Fétiche anti-poisons	1500
7	Fétiche de bonne santé	1000
8	Fétiche de guérison	1000
9	Fétiche de putréfaction	-
10	Perle de puissance (magicien)	200*
11	Perle de sagesse (prêtre)	500
12	Perle de sirènes	900
13	Phylactère d'attraction monstrueuse (prêtre)	-
14	Phylactère de la foie (prêtre)	1000
15	Phylactère de longévité (prêtre)	3000
16	Talisman du mal ultime (prêtre)	3500
17	Talisman de pure sainteté	3500
18	Talisman de sphères (magicien)	100
19	Talisman de Zagy	1000
20	choix du MD	-

* Par niveau

** Par dé de dégât

*** Par grain spécial

**** Voir la description de l'objet

TABLEAU 97 : MAGIE DIVERSE

Capes et robes

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Cape d'araignée	3000
2	Cape chauve-souris	1500
3	Cape de déplacement	3000
4-5	Cape elfique	1000
6	Cape empoisonnée	-
7-9	Cape de protection	1000*
10	Cape de la raie manta	2000
11	Robe des archimages (magicien)	6000
12	Robe de dissimulation	3500
13	Robe étoilée (magicien)	4000
14	Robe d'impuissance (magicien)	-
15	Robe scintillante (magicien, prêtre)	2750
16-17	Robe d'utilité (magicien)	1500
18	Robe de vermine (magicien)	-
19	Robe d'yeux (magicien)	4500
20	Choix du MD	-

* Par plus.

TABLEAU 98 : MAGIE DIVERSE

Bottes, bracelets et gants

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Bottes ailées	2000
2	Bottes de danse	-
3	Bottes elfiques	1000
4	Bottes de lévitation	2000
5	Bottes nordiques	1500
6	Bottes de rapidité	2500
7	Botte de sept lieux	2500
8	Bottes aux pas multiples	1500
9	Bracelets d'archer (combattant)	1000
10-11	Bracelets de défense	500*
12	Bracelet de jungles	1000
13	Bracelets de vulnérabilité	-
14	Gantelets de dextérité	1000
15	Gantelets de maladresse	-
16	Gantelets de nage et d'escalade (combattant, prêtre, roublard)	1000
17	Gantelets des ogres (magicien, prêtre, roublard)	1000
18	Gants anti-projectiles	1500
19	Pantoufles d'araignée	1000
20	Choix du MD	-

* Par CA inférieure à 10 ; ainsi CA 6 vaut 2000 PX.

TABLEAU 99 : MAGIE DIVERSE

Ceinturons, chapeaux, heaumes

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1-2	Ceinturon des géants (combattant, prêtre, roublard)	2000
3	Ceinturon d'hermaphrodite (combattant, prêtre, roublard)	-
4-6	Ceinturon des nains	3500
7-9	Ceinturon à poches	1000
10	Chapeau de déguisement	1000
11	Chapeau de stupidité	-
12	Heaume d'alignement opposé	-
13	Heaume de brillance	2500
14-15	Heaume de compréhension	1000
16-17	Heaume des eaux	1000
18	Heaume de télépathie	3000
19	Heaume de téléportation	2500
20	Choix du MD	-

TABLEAU 100 : MAGIE DIVERSES

Bouteilles, sacs et contenants divers

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Becher de potions	1500
2	Bourse d'accessibilité	1500
3	Bourse de Bucknard	*
4	Bouteille d'éfrit	9000
5	Bouteille fumante	500
6	Carafe d'eau infinie	1000
7	Cruche d'alchimiste	3000
8	Flacon de malédiction	-
9	Flasque de fer	-
10	Havresac de Heward	3000
11	Sac à malice	2500
12	Sac de haricots	1000
13	Sac dévoreur	-
14-17	Sac sans fond	5000
18	Sac de transmutation	-
19	Trou portable	5000
20	Choix du MD	-

* Voir la description de l'objet

TABLEAU 101 : MAGIE DIVERSE

Chandelles, encens, poudres, pierres et onguents

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Cierge d'invocation (prêtre)	1000
2	Colle suprême	1000
3	Encens d'obsession (prêtre)	-
4	Encens de méditation (prêtre)	500
5	Onguent de Keoghtom	500
6	Pierre contrôlant les éléments de terre	1500
7	Pierre de grand poids	-
8	Pierre philosophale	1000
9	Pierre porte-bonheur	3000
10	Pierre ioniques	300*
11	Pigments de Nolzur	500*
12	Poudre à fumée **	-
13	Poudre d'apparition	1000
14	Poussière d'illusion	1000
15	Poussière de disparition	2000
16	Poussière de toux et d'étouffement	500
17	Poussière de sécheresse	1000
18	Poussière sans trace	-
19	Solvant universel	1000
20	Choix du MD	-

* Par pierre ou pot de pigment.

** Cet objet est optionnel et ne devrait être autorisé que si l'arquebuse existe dans la campagne.

TABLEAU 102 : MAGIE DIVERSE

Outils et objets domestiques

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Balai frappeur	-
2	Balai volant	2000
3	Bêche d'excavation colossale (combattant)	1000
4	Brasero contrôlant les éléments de feu (magicien)	4000
5	Brasero somnifère (magicien)	-
6	Corde d'enchevêtrement	1500
7-8	Corde d'escalade	1000
9	Corde de sonstriction	-
10	Cuillère de Murlynd	750
11	Maillet des titans	4000
12	Miroir d'emprisonnement (magicien)	2500
13	Miroir d'opposition	-
14	Miroir de prouesses mentales	5000
15	Pioches des titans (combattant)	3500
16	Scie fabuleuse	2000
17	Tapis de bienvenue (magicien)	6500
18	Tapis de suffocation	-
19	Tapis volant	7500
20	Choix du MD	-

TABLEAU 103 : MAGIE DIVERSE

Instruments de musique

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Carillon d'immense faim	-
2	Carillon d'interruption	2000
3	Carillon d'ouverture	3500
4	Conque des tritons (combattant, prêtre)	2000
5	Cor à bulles	-
6	Cor d'effondrement	1500
7	Cor de brume	400
8	Cor du valhalla	1000*
9	Cor du bien (du mal)	750
10	Flûte enchantée	2000
11	Flûte de hantise	400
12	Harpe de discorde	-
13	Harpe de séduction	5000
14	Lyre de construction	5000
15	Pipes obsédantes	-
16	Pipes ventriloques	1000
17	Tambours d'assourdissement	-
18	Tambours de panique	6500
19	Trompe de destruction	1000
20	Choix du MD	-

* Seulement si utilisé par un personnage de classe appropriée.

TABLEAU 104 : MAGIE DIVERSE

Les bizarreries (d6)

Sous-tableau A (1-3)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Appareil de Kwalish	8000
2-3	Bateau pliable	10000
4	Bol commandant les éléments d'eau (magicien)	4000
5	Bol de mort aqueuse (magicien)	-
6	Boule de cristal hypnotique (magicien)	-
7-8	Boule de cristal (magicien)	1000
9	Cartes merveilleuses	-
10	Cube de force	3000
11-12	Cube de résistance au froid	2000
13	Encensoir conjurant des éléments d'air hostiles (magicien)	-
14	Encensoir conjurant les éléments d'air (magicien)	4000
15	Forteresse de Daern	7000
16	Jeu d'illusions	1500
17	Seuil cubique	5000
18	Yeux de charme (magicien)	4000
19	Yeux perçants	2000
20	Choix du MD	-

Les bizarreries (d6)

Sous-tableau B (4-6)

Résultat sur 1d20	Objet	Valeur en PX
1	Ailes de vol	750
2	Bandes de Bilarro	750
3-4	Carquois d'Ehlonna	1500
5	Cheval de pierre	2000
6	Drap de petitesse	1500
7-8	Eventail des vents	500
9-10	Fers de rapidité	2000
11	Fers de Zéphir	1500
12-13	Figurines enchantées	100*
14	Gri-gri emplumé de Quaal	1000
15	Lentille de détection	250
16	Puits des mondes	6000
17	Sphère d'annihilation	4000
18	Yeux d'aigle	3500
19	Yeux de pétrification	-
20	Choix du MD	-

* Par dé de vie de la figurine.

TABLEAU 105 : TYPES D'ARMURES

Résultat sur 1d20

Armure

Résultat sur 1d20	Armure
1	Armure à bandes
2	Brigandine
3-5	Cotte de mailles
6	Plates de bataille
7	Armure de plates complète
8-12	Armure de plates
13	Armure annelée
14	Armure d'écailles
15-17	Bouclier
18	Armure feuilletée
19	Cuir clouté
20	Spécial

TABLEAU 107 : ARMURES SPÉCIALES

Résultat sur 1d20

Type d'armure

Valeur en PX

Résultat sur 1d20	Type d'armure	Valeur en PX
1-2	Armure de commandement	+1000
3-4	Armure de dissimulation	+500
5-6	Armure d'attraction des projectiles	-*
7-8	Armure enragée	-*
9-10	Cotte de mailles elfique	+1000
11-12	Armure de plates éthérés	5000
13-14	Armure de plates d'effroi	4000
15-16	Armure de plates de vulnérabilité	-
17-18	Bouclier large +1, +4 contre les projectiles	400
19-20	Bouclier -1, attracteur de projectiles	-

* On n'obtient aucun point d'expérience supplémentaire, indépendamment de la protection additionnelle offerte par l'armure.

TABLEAU 106 : AJUSTEMENTS À LA CLASSE D'ARMURE

Résultat sur 1d20

Ajustement à la CA

Valeur en PX

Résultat sur 1d20	Ajustement à la CA	Valeur en PX
1-2	-1	-
3-10	+1	500
11-14	+2	1000
15-17	+3	1500
18-19	+4	2000
20	+5	3000

TABLEAU 108 : TYPES D'ARMES MAGIQUES

Sous-tableau A (1-2)		Sous-tableau B (3-6)	
Résultat sur 1d20	Arme	Résultat sur 1d20	Arme
1	Flèches (4d6)	1	Épieu militaire
2	Flèches (3d6)	2	Étoile du matin
3	Flèches (2d6)	3	Arme d'hast
4-5	Hache	4-5	Cimeterre
6	Hache d'armes	6-8	Javelot
7	Carreaux (2d10)	9-17	Épée
8	Carreaux (2d6)	18	Trident
9	Bille (fronde) (3d4)	19	Marteau
10-12	Dague	20	Spécial (voir tableau 110)
13	Fléchettes (3d4)		
14	Fléau		
15	Javelot (1d2)		
16	Couteau		
17	Lance		
18-19	Masse		
20	Spécial (voir tableau 110)		

TABLEAU 109 : AJUSTEMENTS AU JET D'ATTAQUE

Résultat sur 1d20	Ajustement pour l'épée	Valeur en PX	Ajustement pour autres types	Valeur en PX
1-2	-1	-	-1	-
3-10	+1	400	+1	500
11-14	+2	800	+1	500
15-17	+3	1400	+2	1000
18-19	+4	2000	+2	1000
20	+5	3000	+3	2000



TABLEAU 110 : ARMES SPÉCIALES (D10)**Sous-tableau A (1-3)**

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Flèche directionnelle	2500
2	Flèche meurtrière	250
3	Hache de jet +2	750
4	Hache de projection	*
5-6	Arc +1	500
7	Arbalète de précision +3	2000
8	Arbalète de distance	1500
9	Arbalète de vitesse	1500
10-11	Dague +1, +2 contre les créatures petites ou minuscules	300
12-13	Dague +2, +3 contre les créature de grande taille	300
14	Dague longue-dent, +2	300
15	Dague de tir	*
16	Dague de venin	350
17	Dart de précision	450
18	Marteau de nains +3	1500
19	Marteau du tonnerre	2500
20	Choix du MD	-

* Voir la description de l'arme.

Sous-tableau B (4-6)

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Lame-corne	*
2	Javelot de foudre	250
3	Javelot perçeur	250
4-5	Couteau-ceinturon	150
6-7	Masse de disruption	2000
8	Filet magique	1000
9	Filet piègeur	1000
10-11	Bâton magique	500
12	Cimeterre de grande vitesse	*
13-14	Fronde chercheuse +2	700
15	Javelot maudit	-
16	Trident de domination aquatique	500
17	Trident de soumission	1500
18	Trident d'alarme	1000
19	Trident du désir marin	-
20	Choix du MD	-

* Voir la description de l'arme.

Sous-tableau C (7-9)

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Lame soleil	3000
2-7	Lame +1, +2 contre les lanceurs de sorts et les créatures enchantées	600
8-10	Lame +1, +3 contre les lycanthropes et les changeurs de forme	700
11-12	Lame +1, +3 contre les créatures régénérantes	800
13	Lame +1, +4 contre les reptiles	800
14-15	Lame +1, maudite	-
16	Lame +1, langue de feu	900
17	Lame +1, porte-bohneur	1000
18	Lame +2, tueuse de dragons	900
19	Lame +2, tueuse de géants	900
20	Choix du MD	-

Sous-tableau D (10)

Résultat sur 1d20	Arme	Valeur en PX
1	Lame +2, voleuse des Neufs vies	1600
2-3	Lame de glace, +3	1600
4	Lame +4, gardienne	3000
5	Lame +5, gardienne	3600
6	Lame +5, sainte lame	4000
7-8	Lame maudite, -2	-
9	Lame dansante	4400
10	Lame voleuse de vie	5000
11	Lame d'acuité	7000
12	Lames des plans	2000
13	Lame sanglante	4400
14-16	Lame maudite, berserk	-
17-18	Lame courte, de vitesse (+2)	1000
19	Lame acérée (vorpale)	10000
20	Choix du MD	-



TABLEAU 111 : COMPATIBILITÉ DES POTIONSRésultat
sur 1d100

Résultat

01	Explosion. Si deux potions (ou plus) sont bues en même temps, les dégâts internes équivalent à 6d10 points de dégâts. Quiconque se trouve dans un rayon de 2 m reçoit 1d10 points de dégâts. Si les potions sont mélangées à l'extérieur (par exemple dans une éprouvette), quiconque se trouve dans un rayon de 3 m reçoit 4d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde.
02-03	Poison mortel*. Une créature buvant le mélange est tuée immédiatement. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, un nuage de gaz empoisonné (3m de diamètre) se forme immédiatement. Quiconque se trouve dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être immédiatement tué.
04-08	Poison bénin causant de la nausée et la perte de 1 point de force et 1 point de dextérité, sans jet de sauvegarde. Les effets d'une potion sont annulés ; la force et la durée de l'autre sont réduites de moitié (déterminez laquelle au hasard).
09-15	Les potions sont totalement incompatibles. Toutes deux sont détruites et tous leurs effets annulés.
16-25	Les potions sont incompatibles. Les effets de l'une sont annulés ; l'autre reste efficace (déterminez laquelle au hasard).
26-35	Les potions sont incompatibles. L'efficacité de chacune est réduite de moitié.
36-90	Les potions peuvent être mélangées** et ont des effets normaux, à moins que ceux ci ne soient contradictoires (une potion de diminution et une potion de croissance vont tout simplement s'annuler mutuellement).
91-99	Les potions sont compatibles. L'efficacité de l'une (déterminée au hasard) est accrue à 150%. Le MD peut décider que seule la durée est accrue.
00	Découverte ! Le mélange des deux potions crée un effet spéciale : une seule potion est efficace, mais ses effets sont permanents. Le MD peut décider que des effets secondaires néfastes se développent.

* Une potion de détection des trésors crée toujours un poison mortel lorsqu'elle est combinée à une autre potion.

** Une potion tromperie peut être mélangée à n'importe quelle autre potion.

