

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)

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.

RÉSULTAT 0

(inférieur ou égal à 3)

LE GROUPE EST SURPRIS
Pas d'actions le premier round.

RÉSULTAT 0

(supérieur à 3)

LE GROUPE N'EST PAS SURPRIS



SÉQUENCE DE COMBAT

1	2	3	4	5	6
Surprise (1d10)	Distance de rencontre	Moral (2d10, PNJ)	Réaction (2d10, PNJ)	Initiative (1d10)	Jet d'attaque (1d20)

Testez le moral de monstres ou PNJ quand :

ils ont été surpris (valide seulement lors du premier round après les effets de la surprise) ;

opposés à une force évidemment supérieure ;

un allié est abattu magiquement ;

25% de leur groupe est tombé ;

50% de leur groupe est tombé ;

un compagnon est tué après que 50% du groupe est tombé ;

le chef déserte ou meurt ;

opposés à une créature qu'ils ne peuvent affecter parce que protégée magiquement ;

ordonnés d'accomplir une tâche héroïque dangereuse ;

offert une forte tentation (soudolement, chance de voler, etc.)* ;

ordonnés d'être l'arrière-garde (protégeant une retraite) ;

ordonnés d'utiliser une charge ou inévitablement un puissant objet magique personnel* ;

offerts une chance de se rendre (et se qualifiant pour une autre situation de test de moral) ;

* Dans ces cas, le test de moral peut-être utilisé pour déterminer s'ils acceptent ou refusent.

MORAL DE BASE 0 + 0

La créature est démoralisée (fuite...) si le résultat est supérieur à son moral.

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

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 supplémentaire 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 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.

TABLEAU 79 : CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES 6 + 6

Résultat de 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.


DISTANCES DE RENCONTRE

Situation ou terrain	Distance en mètres
Les deux groupes sont surpris :	1d 6
Un seul groupe est surpris :	1d 8
Pas de surprise :	
Fumée ou brouillard épais	2d 6
Jungle ou forêt dense	1d 0 × 3
Forêt clairsemée	2d 6 × 3
Brousse ou broussailles	2d 12 × 3
Prairie ou peu d'abris	5d 0 × 3
Nuit ou dans un donjon	Limite de la vision

DISTANCES DE VISIBILITÉ (mètres)

Condition	Mouvement	Forme	Type	ID	Détail
Ciel dégagé	1500	1000	500	100	10
Brouillard dense ou blizzard	10	10	5	5	3
Brouillard léger ou neige	500	200	100	30	10
Brouillard modéré	100	50	25	15	10
Brume ou pluie fine	1000	500	250	30	10
Nuit de pleine lune	100	50	30	10	5
Nuit sans lune	50	20	10	5	3
Crépuscule	500	300	150	30	10

RÉACTIONS DURANT UNE RENCONTRE 0 + 0

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

SOURCES DE LUMIÈRE

Source	Rayon	Temps d'éclairage
Arme**	2 mètres	Comme désiré
Chandelle	2 mètres	4 minutes / cm
Feu de camp	12 mètres	1 heure / brassée
Feu de joie	17 mètres	1/2 heure / brassée
Lanterne à capuchon	10 mètres	6 heures / litre
Lanterne à faisceau	20 mètres	6 heures / litre
Lumière (sort)	7 mètres	Variable
Lumière continue	20 mètres	Indéfini
Phare	80 mètres	2 heures / litre
Torche	3 mètres	30 minutes

VISION ELFIQUE (INFRAVISION)

Race	Portée	Type de vision
Aquatique	100 mètres	Vision aquatique (sonar)*
Demi-elfe	20 mètres	Infravision
Drow	40 mètres	Infravision**
Gris	20 mètres	Infravision
Haut	20 mètres	Infravision
Sylvain	20 mètres	Infravision

TABLEAU 28 : POINTS DE VIE DES ARTICLES

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

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

JET D'INITIATIVE

1d0 +

vitesse d'arme
temps d'incantation

AJUSTEMENTS STANDARDS 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 45 : PORTÉE DES ARMES DE JET

Arme	CT	Distance		
		C	M	L
Arbalète de poing	1	2	4	6
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	1/2	8	16	24
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composée	2/1	5	10	18
Arc long				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composée				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance pierre	2/1	3	6	9
Couteau	2/1	1	2	3
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierre	2/1	3	6	9
Sarbacane	2/1	1	2	3

« CT » est la cadence de tir, le nombre de projectiles que l'arme peut tirer au cours d'un même round. Ce chiffre est indépendant du nombre d'attaque en mêlée que peut porter un personnage dans cette ronde.

Les distances sont données en dizaines de mètres. Chaque catégorie de distance (Courte, Moyenne ou Longue) inclut les attaques effectués depuis des distances inférieures ou égales à la valeur donnée. Ainsi une arbalète lourde tirant sur une cible se situant à 136 mètres utilise l'ajustement correspondant à la distance moyenne.

Les ajustements sont -2 pour une distance moyenne et -5 pour une longue distance.

Pour les arquebuses (si elles sont autorisées, doubler tous ces ajustements)

AJUSTEMENTS OPTIONNELS DE L'INITIATIVE

Situation spécifique	Ajustement
Attaque avec une arme	Vitesse de l'arme
Coup ajusté (manœuvre)	+1
Talent magique inné	+3
Lancer un sort	Temps d'incantation du sort
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

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

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

TECHNIQUE ELFE DE TIR À L'ARC

Interruption de charge
Double tir
Tir au pied
Cochon pendu
Tir accéléré
Épinglage
Farces et attrapes

MANŒUVRES DE MÊLÉE

Coup ajustés
Désarmement
Saisie
Retenir une attaque
Parade
Blocage
Traction / croche-pied
Assomer
Coup de bouclier
Charge au bouclier
Coup / riposte

EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES À DES GRENADES

Type de projectile	Zone d'effet	Dégâts coup direct	Dégâts éclaboussures
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

TACO																				
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

NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES SPÉCIALISTES						
Niveau du guerrier	Arme de mêlée	Arbalète légère	Arbalète lourde	Dague lancée	Fléchettes	Projectiles divers
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

- Actions pendant un round de combat :
- Attaquer (faire autant de jets d'attaque que le permet la classe du personnage en fonction du niveau de celui-ci)
 - Lancer un sort (si le temps d'incantation est inférieur ou égal à 1 round)
 - Boire une potion
 - Allumer une torche
 - Utiliser un objet magique
 - Se déplacer jusqu'à la limite imposée par sa vitesse de déplacement
 - Éssayer d'ouvrir une porte coincée ou secrète
 - Panser les blessures d'un personnage
 - Fouiller un corps
 - Planter un piton
 - Récupérer une arme échappée

TABLEAU 15 : NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES COMBATTANTS	
Niv. du combattant	Attaque(s) / round(s)
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13+	2/round



MULTIPLICATEURS DES DÉGÂTS POUR UNE ATTAQUE SOURNOISE	
Niveau du voleur	Multiplieur des dégâts
1-4	×2
5-8	×3
9-12	×4
13+	×5

JET D'ATTAQUE

Attaquant Défenseur

1d₂₀ + modificateurs ≥ TACO - CA

AJUSTEMENTS AU COMBAT			
Condition	Mêlée	Projectiles	Bonus Infravision
Ciel dégagé (jour)	0	0	0
Brume ou pluie fine	0	-1	0
Brouillard léger ou neige	-1	-2	0
Brouillard modéré	-2	-3	0
Brouillard dense ou blizzard	-3	-4	0
Crépuscule	-1	-2	+1
Nuit de pleine lune	-2	-4	+2
Nuit sans lune	-3	-6	+3
Obscurité totale	-4	-6	+3

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
Charge	+2

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*
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.

SERVICES	
Service	Prix
Bain	3 pc
Blanchisserie (par lessive)	1 pc
Conducteur avec chariot	2 pa /km
Médecin, sangsues ou saignée	3 po
Écrivain public (par lettre)	2 pa
Guide en ville (par jour)	2 pa
Lanterne ou porte-torche (par nuit)	1 pa
Ménestrel (par représentation)	3 po
Messager en ville (par message)	1 pa
Pleureuse (par enterrement)	2 pa

PÉNALITÉS TEST			
(Intelligence ou Sagesse)			
Casque	Vision	Ouïe	Prix
Calotte	0	-1	4 po
Camail	0	-1	
Cabasset	-1	-2	12 po
Armet	-2	-3	20 po
Grand heaume	-3	-4	80 po

TABLEAU 42 : AJUSTEMENTS 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

LOCALISATION	
Bras (2)	-4
Jambes (2)	-4
Points d'étourdissement	-8
Tête	-8
Torse	0

ANKYLOSE ET INAPTITUDE	
Tête	1 d6
Cécité	1
Surdité	2
Vertige	3
K.O.	4
Cécité et surdité	5
Vertige et K.O.	6

MANOEUVRE D'ARTS MARTIAUX			
Jet d'attaque	Technique	Dégâts	%KO
20+	Direct à la tête	3	15
19	Coup de pied haut	2	10
18	Coup de pied aux points vitaux	2	8
17	Coup de poing aux points vitaux	2	5
16	Coup de tête	2	5
15	Coup de pied fouetté	1	3
14	Coup de coude	1	1
13	Direct au corps	1	2
12	Coup de pied bas	1	1
11	Toucher léger	0	1
10	Direct au corps	1	2
9	Coup de pied bas	1	1
8	Direct au corps	1	2
7	Coup de genou	1	3
6	Coup de pied fouetté	1	5
5	Coup de tête	2	10
4	Coup de poing aux points vitaux	2	10
3	Coup de pied aux points vitaux	2	15
2	Coup de pied haut	2	20
1 ou moins	Direct à la tête	3	30

ARMURES (AJUSTEMENT DE TYPE D'ARMES ET D'ARMURES)							Pénalité
Type	CA	Tranc.	Perfo.	Conton.	Prix	dextérité	
Armure à bandes MdJ	4	+2	0	+1	200 po	-2	
Armure annelée MdJ	7	+1	+1	0	100 po	-1	
Armure d'écailles MdJ	6	0	+1	0	120 po	-2	
Jaseran	6						
Armure de cuir MdJ	8	0	-2	0	5 po	0	
Armure de cuir de gnome-artisan Al	7	0	-2	0	NA	0	
Armure de cuir cloutée MdJ	7	+2	+1	0	20 po	-1	
Besantine (cuir à pointes)	7	+2	+1	0	20 po	-1	
Armure de plates MdJ	3	+3	0	0	600 po	-3	
complète MdJ	1	+4	+3	0	7000 po	-3	
de bataille MdJ	2	+3	+1	0	2000 po	-3	
en bronze MdJ	4	+2	0	-2	400 po	-3	
Armure de plates de nain Al	2	+3	0	0	NA	-3	
Armure de plates elfique	3	+3	0	0	NA	-3	
Armure feuilletée MdJ	4	0	+1	+2	80 po	-2	
Armure matelassée MdJ	8	0	-2	0	4 po	0	
Gambison	8	0	-2	0	4 po	0	
Kote (manche renforcée) MdJ	+1				2 po	0	
Bouclier de poing (targe) MdJ	+1				1 po	0	
petit (rondache) MdJ	+1				3 po	-1	
moyen (écu) MdJ	+1				7 po	-2	
grand (pavois) MdJ	+1				10 po	-3	
Brigandine MdJ	6	+1	+1	0	120 po	-2	
Cotte de mailles MdJ	5	+2	0	-2	75 po	-2	
Cotte de mailles elfique Al	5	+2	0	-2	1000 po	-2	
Cotte de mailles drow Al	4	+2	0	-2	NA	-2	
Armure de gladiateur Thrace Al	9				10 po	0	
Armure de gladiateur Gauloise Al	7				32 po	-1	
Armure de gladiateur Samnite Al	5				80 po	-2	
Cuirasse MdJ	6	0	-2	0	15 po	-3	

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.

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 35 : AJUSTEMENTS AU COMBAT GdM + GU

Situation (mêlée et projectile)	Ajustement toucher
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
Tir de projectile, distance courte	0
Spécialiste tir de projectile, bout portant (arbalète : 2-10 m, arc : 2-20 m) prêt à tirer	+2
Attaque de dos	+2
Reflet interposé	-2
Combattre de la mauvaise main	-2
Défenseur agenouillé ou assis	+2
Incompétent avec l'arme	-2
Compétent avec une arme similaire	-1
Spécialisé avec son arme (+2 dégâts)	+1
Défenseur effectuant une parade en mêlée GdM	-1 /2 niveaux d'XP
Spéciales	
Charge (ajust. -2 initiative ennemis)	+2
Attaquer avec deux armes (combattants, roublards)	-2 princ. /-4 second.
Attaquer avec deux armes (rôdeurs)	0 princ. /-2 second.
Styles de combat (compétence de combattant)	
Défenseur spécialisé à une arme +1, +2	-1 /-2
Style arme à deux mains (ajust. initiative -3) armes d'hast, grande hache, épée à deux mains... (en option pour épée batarde, javelot, lance de fantassin)	0
Style arme à une main utilisée à deux mains (ajust. initiative -3, +1 dégât) hache d'arme, gourdin, fléau de fantassin, épieu de fantassin, fléau de cavalier, masse de cavalier, épieu de cavalier, étoile du matin, épée longue, marteau de guerre	0
Style une arme et un bouclier	-2 arme /-4 bouclier
Style une arme et un bouclier spécialisé (coût +1 ucd)	0 arme /-2 bouclier
Style avec deux armes	0 princ. /-2 second.
Manœuvres (mêlée et projectile)	
Coup ajusté *, frapper une partie spécifique du corps, fracasser un objet tenu, pénétrer une armure, prise d'otage (dégât ×2), résultats spéciaux (inscription d'initiale, couper les boutons, agrafage (armes perforantes, cible proche d'un matériel pénétrable)	-4
Désarmement * mêlée, arme à une main envoyé à 2d6×0,3 m, arme à deux mains ou bouclier déstabilisés	-4
Désarmement expert mêlée (ajust. +2 initiative)	-8
Désarmement avec un projectile * arme (M ou G) /arme (P)	-4 /-6
Saisie à une main * mêlée attaquant doit réussir jet force -3, cible doit réussir jet de force pour annuler.	-4
Retenir une attaque * (retarde l'attaque)	0
Parade	+2
Blocage mêlée (jet de force pour annuler) arme de la cible bloquée contre l'attaquant	-4
Traction /croche-pied mêlée, la cible doit réussir jet dextérité pour annuler (cible ne se déplace pas Dex+6, inconsciente de l'attaque Dex-3)	0
Assommer * mêlée 5% /point de dégât, 40% max. (pas de bonus au toucher ou aux dégâts), sur cible endormie ou immobilisée 10% /point de dégât, 80% max.	-8
Coup de bouclier * * mêlée (1 à 3 dégâts + bonus de force)	0
Charge avec bouclier * * mêlée (M ou G), la cible doit réussir jet dextérité pour rester debout (cible se déplace vers l'attaquant Dex+3, ne se déplace pas Dex+3, frappé par derrière Dex-3, inconsciente de l'attaque Dex-3), l'attaquant tombe sauf si il réussit un jet dextérité (jet dextérité -6 si l'attaque à échoué).	0
Coup /riposte mêlée	0

* Coup ajusté : annoncé avant l'initiative, ajust. +1 initiative.

** Perte du bonus à la CA du bouclier, jusqu'à sa prochaine attaque.

JETS DE SAUVEGARDE DES PERSONNAGES

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



JETS DE SAUVEGARDE DES ARTICLES

Article	Acide	Choc 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, etc.	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.

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.

CAPACITÉ DU RÔDEUR

Niveau de sorts de prêtre

Niveau du Rôdeur	Se cacher dans l'ombre	Mouvements silencieux	Niveau de maîtrise	Niveau de sorts de prêtre		
				1	2	3
1	10%	15%	—	—	—	—
2	15%	21%	—	—	—	—
3	20%	27%	—	—	—	—
4	25%	33%	—	—	—	—
5	31%	40%	—	—	—	—
6	37%	47%	—	—	—	—
7	43%	55%	—	—	—	—
8	49%	62%	1	1	—	—
9	56%	70%	2	2	—	—
10	63%	78%	3	2	1	—
11	70%	86%	4	2	2	—
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3**	3

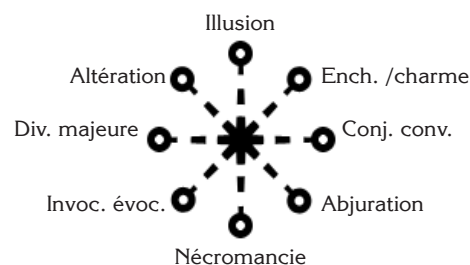


TABLEAU 41 : DÉPLACEMENTS PENDANT LE PISTAGE

Chance de pister	Vitesse de déplacement
1-6	1/4 normale
7-14	1/2 normale
15 ou plus	3/4 normale

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	Débilitant

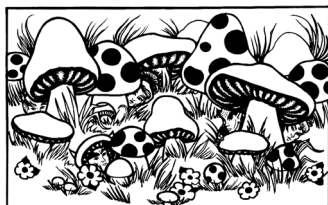


TABLEAU 40 : MODIFICATEURS AU PISTAGE

Terrain	Modificateur
Terre meuble ou boueuse	+4
Buissons, lianes ou roseaux denses	+3
Signes de passage occasionnels, poussière	+2
Sol normal, plancher de bois	0
Terrain rocheux ou eau peu profonde	-10
Pour 2 créatures dans le groupe pisté	+1
Pour 12 heures écoulées après le passage	-1
Par heure de pluie, neige ou grêle	-5
Faible luminosité (lune ou étoiles)	-6
Le groupe pisté tente de masquer ses traces	-5

MODIFICATEURS DE BARATIN

Intelligence de la cible	Modificateur	Sagesse de la cible	Modificateur
3 ou moins	NA	3	-5
4 - 5	-3	4 - 5	-3
6 - 8	-1	6 - 8	-1
9 - 12	0	9 - 12	0
13 - 15	+1	13 - 15	+1
16 - 17	+2	16 - 17	+3
18	+3	18	+5
19	+5	19 et +	NA
20	NA		

CAPACITÉ MOYENNES DES VOLEURS

— chance des base pour —

Niveau du voleur	Vol à la tire	Crocheter des serrures	Trouver / désamorcer des pièges	Mouvements silencieux	Se cacher dans l'ombre	Détecter des bruits	Grimper	Lire langues inconnues
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	—
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	—
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	—
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

VITESSE D'ESCALADE

Condition de la surface

Légèrement

Type de surface	Sèche	glissante	Glissante
Très lisse *	1/12	—**	—**
Lisse, craquelée *	1/6	1/9	1/12
Rugueuse *	1/3	1/9	1/12
Rugueuse * avec prise	1/3	1/6	1/9
Paroi gelée	—	—	1/12
Arbre	4/3	1	2/3
Paroi inclinée (vers l'extérieur)	1	2/3	1/3
Corde et mur	2/3	1/3	1/6

* Les personnages n'étant pas voleurs doivent être montagnards et posséder des outils appropriés (pitons, corde, etc.) pour escalader ces surfaces.

** Les voleurs peuvent escalader des surfaces très lisses et légèrement glissante à 1/12. Même eux ne sauraient escalader des surfaces très lisses et glissantes

CHANCE DE BASE DE SUCCÈS D'UNE ESCALADE

Catégorie	Chance de succès
Voleur ayant la compétence d'alpinisme	% de grimper aux murs +10%
Voleur	% de grimper aux murs
Compétence d'alpinisme	40% +10% par unité de compétence
Montagnard (décidé par le MD)	50%
Néophyte	40%

* seulement si le système optionnel des compétences est utilisé.

AJUSTEMENT DE DEXTÉRITÉ SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Dextérité	Vol à la tire	Crocheter des serrures	Trouver / désam. des pièges	Mouvement silencieux	Se cacher dans l'ombre
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	—	-5%	-10%	—
12	—	—	—	-5%	—
13-15	—	—	—	—	—
16	—	+5%	—	—	—
17	+5%	+10%	—	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

AJUSTEMENT D'ARMURE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Pas d'armure	Cotte de mailles elfique *	Armure matelassée ou de cuir cloutée
Vol à la tire	+5%	-20%	-30%
Crocheter des serrures	—	-5%	-10%
Trouver / Désam. des pièges	—	-5%	-10%
Mouvement silencieux	+10%	-10%	-20%
Se cacher dans l'ombre	+5%	-10%	-20%
Détecter des bruits	—	-5%	-10%
Grimper	+10%	-20%	-30%
Lire les langues inconnues	—	—	—

AJUSTEMENT DE RACE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Demi-elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petites-gens
Vol à la tire	+10%	+5%	—	—	+5%
Crocheter des serrures	—	-5%	+5%	+10%	+5%
Trouver / Désam. des pièges	—	—	+10%	+15%	+5%
Mouvement silencieux	—	+5%	+5%	—	+10%
Se cacher dans l'ombre	+5%	+10%	—	+5%	+10%
Détecter des bruits	—	+5%	+10%	—	+5%
Grimper	—	—	-15%	-10%	-15%
Lire les langues inconnues	—	—	—	-5%	-5%

QUALITÉ D'UNE SERRURE

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

TABLEAU 74 : COÛTS DE DÉPLACEMENT LONG (POUR 1 KILOMÈTRE)

Type de terrain	Coût de déplacement
Brousse	2
Collines (hautes, escarpées)	4
Collines (basses, vallonnées)	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 73 : EFFETS DU TERRAIN SUR LES DÉPLACEMENTS COURTS (1 ROUND)

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.

QUALITÉ D'UN CHEVAL

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

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.

VITESSES DE DÉPLACEMENT DE BASE

Race	Vitesse
Humain	12
Demi-elfe	12
Elfe	12
Gnome	6
Nain	6
Petites-gens	6

PRIORITÉ DES RENCONTRES

Marécages
Forêt
Plaines
Désert
Colline
Montagnes

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

TABLEAU 77 : TYPES DE NAVIRES

Navire	Vitesse normale (Km/heure)	Vitesse d'urgence	Navigabilité
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 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 78 : AJUSTEMENTS POUR LE VOYAGE EN MER

Condition atmosphérique	Ajustement pour la voile	Ajustement pour les rames
Accalmie	—	× 1
Brise légère	× 1	× 1
Cyclone	× 4 *	× 1/2 *
Ouragan	× 5 **	× 1/2 **
Tempête	× 3 *	× 1/2 *
Vent contraire	× 1/2	× 1
Vent favorable (normal)	× 2	× 1
(fort)	× 3	× 1/2 *

* Un test de navigabilité est nécessaire.

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

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 navigent 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.

TABLEAU 80 : AJUSTEMENTS POUR LES DÉPLACEMENTS AÉRIENS

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

