

TABLES DES JETS DE PROTECTION DES PERSONNAGES

	GUERRIER - PALADIN - RANGER - Niveau 0										MAGICIEN - ILLUSIONNISTE				
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
PARALYSIE POISON MORT MAGIQUE	16	14	13	11	10	8	7	5	4	3	14	13	11	10	8
PETRIFICATION POLYMORPHOSE (1)	17	15	14	12	11	9	8	6	5	4	13	11	9	7	5
BAGUETTE BATON BATONNET	18	16	15	13	12	10	9	7	6	5	11	9	7	5	3
SOUFFLE (2)	20	17	16	13	12	9	8	5	4	4	15	13	11	9	7
SORTILEGES (3)	19	17	16	14	13	11	10	8	7	6	12	10	8	6	4

Notes :

- (1) : Sauf Polymorphisme par *Bâtonnet de métamorphose*.
- (2) : Sauf Pétrifiant ou Polymorphique.
- (3) : Sauf si un autre type de jet de protection et spécifié (mort, pétrification, polymorphisme ...).

Un tirage de 1 implique toujours un échec quelques soit les modificateurs.

Les personnages multi-classés et les Bardes utilisent la matrice la plus favorable en fonction de l'attaque.

	CLERC - DRUIDE							VOLEUR - ASSASSIN - MOINE					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21+
PARALYSIE POISON MORT MAGIQUE	10	9	7	6	5	4	2	13	12	11	10	9	8
PETRIFICATION POLYMORPHOSE (1)	13	12	10	9	8	7	5	12	11	10	9	8	7
BAGUETTE BATON BATONNET	14	13	11	10	9	8	6	14	12	10	8	6	4
SOUFFLE (2)	16	15	13	12	11	10	8	16	15	14	13	12	11
SORTILEGES (3)	15	14	12	11	10	9	7	15	13	11	9	7	5

Jets de Protection des Monstres :

- A. Les monstres utilisent la matrice des jets de protection des personnages.
- B. Les dés de vie des monstres équivalents au niveau d'expérience. Chaque incrément de 4 points de vie additionnels augmente le niveau d'un dé supplémentaire.
- C. La majorité des monstres utilisent la table des guerriers excepté ceux qui :
 - 1. Possèdent des facultés d'autres classes. Ils utilisent alors le résultat le plus favorable.
 - 2. Ne possèdent pas de facultés de combat offensif. Ils utilisent alors la classe la plus proche.
- D. Les créatures non intelligentes calculent leur niveau de protection en divisant leurs dés de vie par 2 à l'arrondi supérieur (sauf poison ou mort).

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES OBJETS

	ACIDE	COUP ECRASANT	COUP NORMAL	DESINTEGRER	CHUTE	BOULE DE FEU	FEU MAGIQUE	FEU NORMAL	GEL	FOUDRE	ELECTRICITE
OS IVOIRE	11	16	10	20	6	17	9	3	2	8	1
CERAMIQUE	4	18	12	19	11	5	3	2	4	2	1
VETEMENT	12	6	3	20	2	20	16	13	1	18	1
CRISTAL FIOLE	6	19	14	20	13	10	6	3	7	15	5
CUIR LIVRE	10	4	2	20	1	13	6	4	3	13	1
LIQUIDE (1)	15	0	0	20	0	15	14	13	12	18	15
METAL DUR	7	6	2	17	2	6	2	1	1 ₍₄₎	11	1
METAL MOU JOAILLERIE (2)	13	14	9	19	4	18	13	5	1	16	1
MIRROIR (3)	12	20	15	20	13	14	9	5	6	18	1
PARCHEMIN PAPIER	16	11	6	20	0	25	21	18	2	20	1
PETITE PIERRE GEMME	3	17	7	18	4	7	3	2	1	14	2
BOIS CORDE } MINCE	9	13	6	20	2	15	11	9	1	10	1
BOIS CORDE } EPAIS	8	10	3	19	1	11	7	5	1	12	1
VERRE	5	20	15	20	14	11	7	4	6	17	1

Notes :

- (1) : Potions, huiles magiques, poisons et acides, alors que le récipient reste intact.
- (2) : Y compris les perles de toute sorte.
- (3) : Verre argenté. Les miroirs en argent sont considérés comme du métal tendre, en acier comme du métal dur
- (4) : Si l'objet est exposé à un froid intense puis frappé avec force contre une surface très dure, le jet de protection se fait avec un malus de -10.

Tous les Objets :

Bonus de +5 aux jets de protection contre toute attaque du même type que l'objet ou de son pouvoir.

Objets Magiques :

Bonus de +2 sur tous les jets de protection et bonus supplémentaire de +1 pour chaque plus qu'ils possèdent au dessus de +1 (exemple : +1 = +2, +2 = +3, ...).

Formes d'attaque :

- a. Acide : nécessite un volume conséquent d'acide puissant ou une immersion pendant une période suffisante.
- b. Coup Ecrasant : poids important en chute libre ou attaque d'une créature possédant une force surhumaine (géant, ...).
- c. Coup Normal : poids assez lourd en chute libre ou attaque d'une créature possédant une force normale
- d. Désintégration : effet magique.
- e. Chute : valable pour une chute supérieure à 1.5 mètres sur une surface dure. Modificateur de +1 si la surface est tendre (bois), +5 si elle est molle (herbe) et -1 pour chaque incrément de 1.5 mètres supplémentaires.
- f. Boule de Feu : effet magique s'appliquant aux sorts de *Boule de Feu*, *Nuées de Météores* ... et souffles de Dragons (Rouges).
- g. Feu Magique : effet magique s'appliquant aux sorts de *Mur de Feu*, *Pilier de Feu*, *Tempête de Flammes* ...
- h. Feu Normal : feu d'origine naturelle. Un certain temps d'exposition est nécessaire avant la destruction de l'objet
Papier = 1 round, Tissu = 2 rounds, Os et Ivoire = 3 rounds ...
- i. Gel : effet magique s'appliquant aux sorts de *Cône de Froid*, *Tempête de Glace* ... ainsi qu'aux souffles de Dragons Blancs.
- j. Foudre : effet magique du sort de *Foudre* ou des souffles de Dragons (Bleus).
- k. Electricité : Effet magique, pièges, monstres (anguille) ...

TABLE D'ATTAQUE DES PERSONNAGES

CLASSE				CLASSE D'ARMURE DE L'ADVERSAIRE																				
G	C	M	V	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
0		1-5	1-4 _a	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
1-2	1-3			10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
		6-10	5-8 _b	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24
3-4	4-6			8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23
5-6	7-9	11-15	9-12 _c	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21
7-8	10-12		13-16 _d	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
		16-20		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
9-10	13-15		17-20 _d	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
		21+		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
11-12	16-18		21+ _d	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	19+			-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13-14				-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
15-16				-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17+				-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Projectiles non magiques : -5 longue portée, -2 moyenne portée.

Backstab pour Voleur & Assassin : +4 toucher et multiplie les dégâts : a. x2, b. x3, c. x4, d. x5

TABLE D'ATTAQUE DES MONSTRES

DES DE VIE	CLASSE D'ARMURE DE L'ADVERSAIRE																				
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
< 1-1	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
1-1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
1	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	
1+	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	
2-3+	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	
4-5+	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	
6-7+	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	
8-9+	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	
10-11+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12-13+	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
14-15+	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
16+	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Projectiles non magiques : -5 longue portée, -2 moyenne portée.

Note : Tout ajustement supérieur à +3 équivaut à un dé de vie supplémentaire.

CREATURES TOUCHEES UNIQUEMENT PAR LES ARMES MAGIQUES

Les monstres normalement uniquement touchés par des armes magiques par des armes magiques peuvent l'être également dans ces cas :

CONDITIONS DU DEFENSEUR	CONDITIONS DE L'ATTAQUANT	
	ARME	OU DES DE VIE*
+1 ou mieux	+1 ou mieux	4+1 ou plus
+2 ou mieux	+2 ou mieux	6+2 ou plus
+3 ou mieux	+3 ou mieux	8+3 ou plus
+4 ou mieux	+4 ou mieux	10+4 ou plus

* Ne s'applique jamais à un personnage quel qu'il soit

BONUS D'ATTAQUE SPECIAUX

CONDITION DE L'ATTAQUE			
Adversaire encombré, tenu, déséquilibré : +2			
Adversaire étourdi, couché ou immobile : +4			
Adversaire endormi, paralysé : auto, dégâts max, attaques x2			
Adversaire invisible : -4			
Attaque de dos : +2, annule bonus bouclier & dextérité			
Attaque de flanc : +2, annule bonus bouclier			
Attaque avec 2 armes : Dextérité Normale Ap : -2 / As : -4			
Dex < 6	malus chaque main	Dex : 17	Ap : 0 / As : -2
Dex : 16	Ap : -1 / As : -3	Dex : 18	Ap : 0 / As : -1

TABLE D'ACTION DES CLERCS / MORTS VIVANTS

TYPE DE MORT-VIVANT	NIVEAU DU CLERC TENTANT UN VADE-RETRO									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
SQUELETTE	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
ZOMBIE	13	10	7	T	T	D	D	D	D*	D*
GOULE	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*
OMBRE	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D*
REVENANT	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
GHAÏST	-	20	19	13	10	7	4	T	T	D
ESPRIT	-	-	20	16	13	10	7	4	T	D
MOMIE (a)	-	-	-	20	16	13	10	7	4	T
SPECTRE (b)	-	-	-	-	20	16	13	10	7	T
VAMPIRE (c)	-	-	-	-	-	20	16	13	10	4
FANTÔME (d)	-	-	-	-	-	-	20	16	13	7
LICH (e)	-	-	-	-	-	-	-	19	16	10
SPECIAL ** (f)	-	-	-	-	-	-	-	20	19	13

* Le Vade-Retro affecte 7-12 créatures au lieu de 1-12

** Démons et Diables mineurs au nombre de 1-2 (créatures mineurs des plans infernaux)

La tentative réussie et 1-12 créatures (ou 7-12, voir 1-2) sont affectées si le jet est supérieur ou égal au score de la table. Une seule tentative n'est possible par CLERC sur une même créature, sauf en cas de fin du Vade-Retro.

Les paladins repoussent les mort-vivants comme un clerc de deux niveaux inférieurs.

EFFETS DU VADE-RETRO POUR UN CLERC BON :

T : Détourne les créatures à leurs vitesses maximales pendant 3-12 rounds.

D : Destruction ou damnation des créatures.

EFFETS DU VADE-RETRO POUR UN CLERC MAUVAIS :

< T : Les créatures deviennent neutres ou servent le CLERC pendant 24 heures moins le score minimum nécessaire.

T : Les créatures deviennent neutres ou servent le CLERC pendant 24 heures.

D : Les créatures servent le CLERC tant qu'il renouvelle son contrôle tous les 6 jours.

Limitation : Les squelettes et les zombies ne servent pas.

Un paladin peut être repoussé par un CLERC mauvais :

(a) : Niv 1-2, (b) : Niv 3-4, (c) : Niv 5-6, (d) : Niv 7-8, (e) : Niv 9-10, (f) : Niv 11+

TABLE DES MELANGES DE POTIONS

Dé %	RESULTATS DU MELANGE
01	EXPLOSION : Dégâts internes de 6-60 et 1-10 pour toute créature à moins de 1.5m. Dans le cas d'un usage externe, toute créature à moins de 3m subit 4-24 dégâts. Pas de jet de protection
02-03	POISON MORTEL : L'ingestion entraîne la mort. Dans le cas d'un usage externe, un nuage de gaz empoisonné se dégage et toute créature à moins de 1.5m est touchée. Jet de protection ou mort
04-08	NAUSEE : Perte d'un point en Force et en Dextérité pour 5-20 rounds. Pas de jet de protection. L'effet d'une des deux potions est annulée et l'autre à moitié efficace (au hasard)
09-15	IMMELANGEABLES : Les deux potions se détruisent mutuellement
16-25	IMMELANGEABLES : Une détruite et l'autre reste efficace (au hasard)
26-35	IMMELANGEABLES : Les deux potions ont des effets divisés par deux
36-90	MELANGEABLES : Les potions fonctionnent normalement sauf si elles ont des effets contradictoires, auquel cas elles s'annulent
91-99	COMPATIBLES : L'une des deux potions (au hasard) a une efficacité de 150%. A déterminer si l'effet et la durée peuvent être affectés ou bien si seule la durée peut être augmentée
00	DECOUVERTE : L'administration de ces deux potions a créé une formule spéciale qui fait que l'une, seulement, des deux va fonctionner mais les effets en seront permanents sur celui qui le fera

Vérifier si les deux potions sont mélangées ou si une potion est bu alors qu'une autre est encore en effet. Ce lancer doit être fait en secret sans rien laisser paraître.

TABLE DES COÛTS DES SORTILEGES POUR PERSONNAGES NON JOUEURS

SORTILEGE CLERICAL	COÛT EN PIÈCES D'OR
Augure	300
Bénédictio	5 p.p et par Niv du CLERC
Changement de Plan	4000
Communion	1000 + 500 par question
Contrepoison	1000
Contrôle du Climat	10000
Désenvoutement	500 par Niv du CLERC
Détection de la Magie	150 (si objet)
Détection du Mal/Bien	100 (si objet)
Dissipation de la Magie	100 par Niv du CLERC
Dissipation du Mal/Bien	1000
Divination	1000
Exorcisme	1000 par Niv du CLERC
Expiation	500 par Niv du receveur
Glyphe de Garde	100 par Niv du CLERC
Guérison	200 par point soigné
Guérison de la Cécité	1000
Guérison des Maladies	1000
Langues	500
Lumière Eternelle	500
Nécromancie	100 par Niv du CLERC
Orientation	500 par Niv du CLERC
Prière	50 par Niv du CLERC
Protection contre le Mal	50 par Niv du CLERC
Purification Eau/Aliments	100
Rappel à la vie	1000 + 500 par Niv du CLERC
Régénération	15000
Résistance au Feu	100 par Niv du CLERC
Résistance au Froid	50 par Niv du CLERC
Restauration	10000 par (Niv receveur + 1)
Retardement du Poison	200 par Niv du CLERC
Séparation des Eaux	1000 par Niv du CLERC
Seuil	50000
Silence sur 5 mètres	100 par Niv du CLERC
Soins Majeur	100
Soins Mineur	600
Soins Ultime	350
Sort Astral	5000 par personne
Tremblement de Terre	10000
Vision Réelle	400 par Niv du CLERC

Ces prix sont indicatifs et modifiables suivant le milieu, les circonstances. Voir loyauté des hommes de main.

CAUSES DE VIEILLISSEMENT NON NATUREL

CAUSES MAGIQUES	IMPACT
LANCER un sort d'Altération de la réalité*	3 ans
LANCER un sort de Seuil*	5 ans
LANCER un sort de Souhait Mineur*	1 an
LANCER un sort de Restauration*	2 ans
LANCER un sort de Résurrection*	3 ans
LANCER un sort de Souhait Majeur*	3 ans
BOIRE une Potion de rapidité	1 an
SUBIR un sort de Hâte	1 an

*Lancer un sort à partir d'un parchemin ou un objet ne provoque pas de vieillissement. Par contre l'écriture vieillira le personnage.

TABLE DES REACTIONS

RESULTAT (ajusté)	REACTION
01 à 05 %	Vivement Hostile Attaque immédiate (*)
06 à 25 %	Hostile Action immédiate (*)
26 à 45 %	Incertaine mais tendance négative à 55%
46 à 55 %	Neutre – Incertaine Inintéressée
56 à 75 %	Incertaine mais tendance positive à 55%
76 à 95 %	Amicale Action immédiate
96 à 100 %	Enthousiaste – Amicale Accepte immédiatement

Cha	Ajust
3	-25%
4	-20%
5	-15%
6	-10%
7	-5%
8-12	Rien
13	+5%
14	+10%
15	+15%
16	+25%
17	+30%
18	+35%

(*) Ou Jet de Moral en fonction des circonstances

TABLE DE PREFERENCES RACIALES ENTRE HUMANOIDES

	GOBLOURS	GNOLLS	GOBELINS	HOBGOBELINS	KOBOLDS	ORCS	OGRES
GOBLOURS	P	T	B	A*	A*	A*	T
GNOLLS	T	P	A*	N	A*	T*	B
GOBELINS	B	A	P	T	B	N	H
HOBGOBELINS	T	N	N*	H**	A*	T*	A
KOBOLDS	A	H	B	A	P	A	H
ORCS	A	H	T*	N	A*	H**	B
OGRES	A	N	A	H	T	A	N

* Indique que la race harcèle et malmène ces humanoïdes

** Si les autres membres de cette race sont d'une tribu ou d'une famille différente

AJUSTEMENT AUX REACTIONS SUIVANT LE COMPORTEMENT GENERAL

SANTÉ MENTALE		HUMEUR	
Neurotique	-1% à 6%	Toutes	+/- 1% à 6%
Aliéné	+/- 1% à 10%	NATURE	
Maniaque	+/- 1% à 20%	Toutes	+/- 1% à 4%
TENDANCES GENRALES		BRAVOURE	
Toutes	+/- 1% à 8%	Toutes	+/- 1% à 20%
PERSONNALITE		MATERIALISME	
Toutes	+/- 1% à 8%	Tous	+/- 1% à 20%

TABLE DE PREFERENCES RACIALES

	NAINS	ELFES	GNOMES	DEMI-ELFES	HOBBITS	DEMI-ORCS	HUMAINS
NAINS	P	A	B	N	B ₍₁₎	H	N
ELFES	A	P	T	B	T	A	N
GNOMES	B	T	P	T	B	H	N
DEMI-ELFES	N	P	T	P	N	A	T
HOBBITS	B ₍₂₎	B ₍₃₎	T	N	P	N	N
DEMI-ORCS	H	A	H	A	N	P	T
HUMAINS	N	N	N	T	N	N	P

P : Race préférée, les échanges seront cordiaux

N : Strict neutralité dans les rapports, voir de la suspicion

B : Grande bienveillance envers cette race

A : Cette race est généralement accueillie avec antipathie

T : Tolérance, race généralement acceptée voir aimée

H : Haine farouche entre les deux races

Note :

(1) : Uniquement pour les *Grands-Gars* et les *Costauds*, pour les autres T

(2) : Seuls les *Grand-Gars* apprécient la compagnie des Elfes, pour les autres T

(3) : Seuls les *Costauds* considèrent les Nains comme acceptables, pour les autres T

TABLE DE SURPRISE

		Dé du Groupe					
		1	2	3	4	5	6
Dé du Monstre	1	D	M	M	M	M	M
	2	G	D	M	M	M	M
	3	G	G	-	-	-	-
	4	G	G	-	-	-	-
	5	G	G	-	-	-	-
	6	G	G	-	-	-	-

M : Monstre surpris

G : Groupe surpris

D : Les deux sont surpris

- : Personne n'est surpris

La différence du résultat des dés exprime le nombre de segments perdus par l'entité surprise pour ce round.

NPO : Ajuster le lancer suivant les circonstances (décision du MJ) ou des capacités spéciales du monstre / d'un ou plusieurs membres du groupe concerné.

TABLES DE MORAL

CIRCONSTANCES D'UN TEST DE MORAL	
Face à une force évidemment supérieure *	chaque round
25% du Groupe** éliminé ou tué	à +5%
Chef inconscient	à +10%
50% du Groupe** éliminé ou tué	à +15%
Chef tué ou désertant	à +30%

* Par exemple lorsque l'adversaire attaque deux fois plus souvent

** Ou si l'individu subit le même pourcentage de dégâts personnels

AUTRES MODIFICATEURS DU MORAL	
Chaque ennemi en fuite	-5%
Chaque ennemi tué	-10%
Infliger des dégâts sans en subir	-20%
Chaque ami tué	+10%
Subir des dégâts sans en infliger	+10%
Chaque ami en fuite	+15%
Surclassé ou surpassé en nombre à 3 contre 1	+20%

. Pour les hommes de main et associés utiliser le moral de base (loyauté).

Lancer le Dé % et faire les ajustements. Si le résultat est inférieur ou égal au score de loyauté le moral tient bon. Sinon voir la table d'échec.

. Pour les monstres le moral de base est de 50% + 5% par Dé de vie supérieur à 1 et +1% par point de vie en plus.

Les vérifications de moral sont destinées à déterminer le degré de combativité des PNJ subalternes. Elles s'appliquent aux serviteurs et aux compagnons d'armes des personnages joueurs ainsi qu'aux groupes de monstres intelligents (cf loyauté).

Le moral de base est de 50%

ECHEC DU MORAL	
1-15%	Reculé en combattant
16-30%	Rompt le combat Retraite
31-50%	Fuite, Panique
+ 51%	Reddition

La différence entre le score maximal pour garder le moral et le résultat ajusté du Dé de pourcentage représente le % de perte de moral.