

Mesures de temps : 1 tours = 10 min, Round = 1 min, Segment = 6 s
Vitesse de déplacement :

Poids porté	Vitesse max.	Surprise
<17, Kg	36m/round	+1 (en cas d'armure plus légère qu'une cotte de maille)
18-35 Kg	27m/round	Bonus normaux
35,5-52,5 Kg	18m/round	Aucun bonus normal n'est appliqué (mais les malus le sont)
53-75 Kg	9m/round	Aucun bonus normal n'est appliqué (mais les malus le sont) ; malus supplémentaire de -1

Vitesse : petite taille implique 9 m de moins

Séquence de combat

- Déterminez la surprise (d6)
- Déclaration des sorts et des actions générales
- Déterminez l'initiative (d6, le résultat le plus élevé est le gagnant, chaque groupe agit au cours du segment indiqué par le résultat du jet de l'autre groupe)
- Le groupe ayant l'initiative agit en premier (en lançant des sorts, en attaquant, etc.) et les résultats prennent effet immédiatement (sauf les sorts, dont les temps d'incantation doivent s'achever avant de pouvoir prendre effet). Note : certaines actions permettent à l'autre groupe de les "interrompre" au moyen d'une action telle qu'une attaque contre une fuite ou une attaque contre une charge (à l'aide de lances apprêtées contre une charge).

Chutes : rien/1,5m/1D6/3m/3D6/6m/6D6/9m/10D6/12m/15D6/15m/20D6// (jet de sauvegarde contre les chutes réussit implique dmg/2)

Lumière et visibilité

- Lanternes oculi de bœuf** faisceau 3m de large, 24m de long/une pinte d'huile toutes les 4 heures.
Lanternes capuchon rayon de 9m/1 pinte d'huile toutes les 4 heures
Armes magiques rayon de 3 à 6m/durée infinie
Torches 6m/6tours
Bougies 6m/0,5tours
Infravision : Portée 18m/pas de couleurs.

- Le groupe ayant perdu l'initiative agit et les résultats prennent effet immédiatement (sauf les sorts, qui prennent effet lorsque leur temps d'incantation s'achève).
- Le round est fini ; si le combat n'est pas terminé, vous pouvez commencer le prochain round en déclarant les sorts et les actions générales (étape 2).

La surprise : déterminée une seule fois par combat. Chaque parti lance 1D6

1 : le groupe est surpris pendant 1 segment

2 : le groupe est surpris pendant 2 segments

3-6 : le groupe n'est pas surpris

Le bonus de DEX permet d'annuler tout ou partie des segments de surprise.

ATTAQUES ET JETS DE SAUVEGARDE DES MONSTRES (Conversion des DV des monstres en niveau équivalent pour entrer dans les tableaux de guerrier)		INTIMIDATION DES MORTS VIVANTS														
DV du monstre	Niveau équivalent	Type de mort vivant	Exemple	Niveau du cleric												
				1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14-18	19+		
1-1	0	Type I	Squelette	10	7	4	1	1	D	D	D	D	D	D		
1	2	Type II	Zombie	13	10	7	1	1	D	D	D	D	D	D		
1+1 à 2	3	Type III	Goule	16	13	10	4	1	1	D	D	D	D	D		
2+1 à 3	4	Type IV	Ombre	19	16	13	7	4	1	1	D	D	D	D		
3+1 à 4	5	Type V	Nécrophage	20	19	16	10	7	4	1	1	D	D	D		
4+1 à 5	6	Type VI	Blème	-	20	19	13	10	7	4	1	1	D	D		
5+1 à 6	7	Type VII	Ame en peine	-	-	20	16	13	10	7	4	1	1	D		
6+1 à 7	8	Type VIII	Momie	-	-	-	19	16	13	10	7	4	1	D		
7+1 à 8	9	Type IX	Spectre	-	-	-	20	19	16	13	10	7	1	1		
8+1 à 9	10	Type X	Vampire	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4		
9+1 à 10	11	Type XI	Fantôme	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7		
10+1 à 11	12	Type XII	Liche	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10		
11+1 à 12	13	Type XIII	Fiélon	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13		
12+1 à 13	14	2D6 créatures affectées - Paladin/type XIII 1d2-D affecte 1D6+6														
13+1 à 14	15															
14+1 à 15	16															
15+1 à 16	17															
16+1 à 17	18															
17+1 à 18	19															
18+1 à 19	20															
19+1 ou plus	21															



Sauvegarde des objets : en cas d'échec du jet de sauvegarde du joueur

Type d'objet	Acide	Boule de feu	Choc électrique	Chute (1.5m)	Coup écrasant	Coup normal	Désin-tégration	Feu magique	Feu normal	Froid magique	foudre
Bois/corde (épais)	8	11	1	1	10	3	19	7	5	1	12
Bois corde (fin)	9	15	1	2	13	6	20	11	9	1	10
Céramique	4	5	1	11	18	12	19	3	2	4	2
Cristal	6	10	5	13	19	14	20	6	3	7	15
Cuir ou livre	10	13	1	1	4	2	20	6	4	3	13
Liquide	15	15	15	0	0	0	20	14	13	12	18
Métal dur	7	6	1	2	6	2	17	2	1	1	11
Métal tendre	13	18	1	4	14	9	19	13	5	1	16
Os/ivoire	11	17	1	6	16	10	20	9	3	2	8
Papier	16	25	1	0	11	6	20	21	18	2	20
Pierre ou pierre précieuse	3	7	2	4	17	7	18	3	2	1	14
Verre	5	11	1	14	20	15	20	7	4	6	17
Vêtement	12	20	1	2	6	3	20	16	13	1	18

(bonus au jet de sauvegarde des objets magiques = bonus magique objet - 1, les artefacts et reliques d'un bonus de 2 ou 3 mais sont cependant difficiles à détruire et ne sont en général que temporairement neutralisés.)

Chances de toucher des créatures

Guerrier																					
Niveau	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	26	25	24	23	22	21	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11		
1	25	24	23	22	21	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11		
2	24	23	22	21	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10		
3	23	22	21	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10		
4	22	21	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8		
5	21	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7		
6	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6		
7	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5		
8	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4		
9	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3		
10	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2		
11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2		
12	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
13	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1		
15	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2		
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3		
17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4		
18	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5		
19	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6		
20 &	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7		

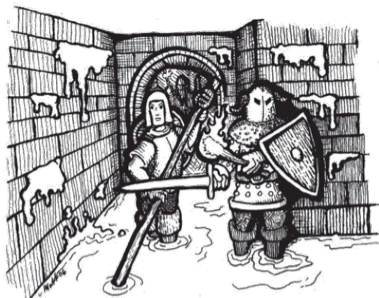


Tableau des armures n°1

Type d'armure	Encombremen t*	Vitesse de déplacemen t max	Effet sur la CA (CA de basse=10)	Prix
Gambeson matelassé	5 kg	27 m	-2	4 po
Armure de cuir	7,5 kg	36 m	-2	5 po
Armure de cuir cloutée	10 kg	27 m	-3	15 po
Armure annelé	17,5 kg	27 m	-3	30 po
Armure d'écaille ou lamellaire	20 kg	18 m	-4	45 po
Chemise ou haubert de mailles	15 kg	27 m	-5	75 po
Cotte de mailles elfique	7,5 kg	36 m	-5	Non vendu e
Clibanion	20 kg	18 m	-6	80 po
Crevice	17,5 kg	27 m	-6	90 po
Armure à plaques	22,5 kg	18 m	-7	400 po
Bouclier petit	2,5 kg	-	-1	10 po
Bouclier moyen	4 kg	-	-1	12 po
Bouclier grand	5 kg	-	-1	15 po

Pour une armure non magique. Une armure magique n'a pas d'encombrement et permet une vitesse de déplacement max. supérieure de 9 m par rapport à la normale (jusqu'à 36 m). Les boucliers magiques pèsent autant que des boucliers normaux du même type.

Tableau des armures n°2

Type d'armure	Valeur de CA
Aucune	10
Bouclier seul	9
Cuir gambeson matelassé	8
Cuir clouté ou armure annelé	7
Armure d'écaille ou lamellaire	6
Chemise ou haubert de mailles	5
Clibanion ou crevice	4
Armure à plaques	3





Actions de combat :

Attaquer au corps à corps : distance entre les belligérants inférieure à 3m, les combattants sont alors engagés, arme en main, **ajout des bonus de F**, on ne peut décider de l'adversaire qui sera touché autrement qu'aléatoirement, les personnages ou les créatures qui disposent de plusieurs attaques faisant partie de la même séquence (comme un ours avec une attaque de griffe/griffe/morsure ou un personnage maniant une épée et une dague) doivent effectuer toutes leurs attaques contre le même adversaire.

Attaquer à distance : arme de jet, une cible au corps à corps sera difficile à viser, la mêlée impose l'aléatoire, **ajout du bonus de DEX au jet de toucher**, si l'arme est déjà en main le bonus est également ajouté à l'initiative.

Charger : 1 fois tous les 10 rounds, pas de charge possible si encombrement max, déplacement puis attaque dans le même round, vitesse de déplacement normale X2, fin de la charge à - de 3m de la cible. Si l'arme du défenseur est plus longue, il attaque en premier, celui qui charge ne bénéficie d'aucun bonus de DEX contre cette attaque (ceux qui n'avaient pas de bonus de DEX ont +1 en CA).

Si il survit à la charge l'attaquant bénéficie d'un +2 au toucher. A cheval+lance de cavalerie : dégâts*2

Combat à mains nues : poings, pieds, pommeau de dague, 1d2 de dégâts, tous les joueurs sont compétents pour cette attaque.

Deux autres formes d'attaque à main nues :

Attaques de saisie : 1D2-1 de dégâts, permet de maîtriser l'adversaire.

Attaques de plaquage : saisie au terme d'une charge, si l'attaque est réussie, l'adversaire est plaqué au sol.

Effectuer une retraite : progresser en arrière, parade possible, attaque impossible.

Engager le combat : avancer prudemment pour engager le combat. L'attaque n'est pas possible lors du premier round. (l'adversaire non plus)

Fuir le combat : l'adversaire peut au moment de la fuite produire une dernière attaque avec un bonus de +4, vitesse max.

Négociation et diplomatie : on peut toujours essayer.

Parer : un personnage qui pare ne peut pas attaquer, mais il soustrait son bonus « au toucher » au chance de toucher de l'adversaire.

Préparer une arme contre une charge : pas d'attaque possible pour celui qui prépare. Dégâts*2 contre l'adversaire qui charge. (lance, lance de cavalerie, les armes d'hast et les tridents.)

Retarder l'initiative : attendre l'action de l'adversaire avant de faire quoi que ce soit.

Sort : L'incantation d'un sort commence lors du segment d'initiative de son lanceur et elle s'achève à la fin de son temps d'incantation. Il est possible de lancer un sort si l'on se trouve à portée de corps-à-corps d'un adversaire (3 mètres), mais si le lanceur de sorts subit des dégâts pendant qu'il lance un sort, le sort est perdu. Pendant qu'il lance un sort, un lanceur ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la classe d'armure

Modificateurs de combat :

Adversaire endormi : +4

Adversaire invisible : -4 (les créatures dotées de plus de 11 dés de vie sont presque toujours capables de voir les créatures invisibles).

Adversaire à terre : +4 (le bénéfice du bouclier est annulé)

Bouclier :

Combat avec deux armes : (la deuxième arme doit être faible : dague, hache) -2 pour la main principale, -4 pour la main faible.

Couverture : 25% : -2 à la CA, 50% : -4 à la CA, 75% : -7 à la CA, 90% : -10 à la CA

Dissimulation : au quart : -1 à la CA, à la moitié : -2 à la CA, aux ¾ : -3 à la CA, au 9/10^{ème} : -4 à la CA.

Les folies

D%	Folie
01-06	Agoraphobie
07-13	Alcoolisme
14-20	Amnésie
21-26	Anorexie
27-33	Catatonie
34-40	Claustrophobie
41-46	Démence
47-54	Manie homicide
55-60	Kleptomanie
61-66	Maniaco-dépressif
67-74	Mégalomanie
75-80	Paranoïa
81-86	Mensonges pathologiques
87-93	Phobie
94-97	Schizophrénie
98-00	Manie suicidaire

Tableau des armes principales

Type d'arme	Dégâts contre les créatures de taille petite ou moyenne	Dégâts contre les créatures de grande taille	Encombrement	Prix
Arme d'hast*	1D6+1	1D6+1	4	6 po
Bâton	1D6	1D6	2,5	-
Billes de fronde (12)	1D4+1	1D4+1	2	1 po
Carreaux d'arbalète légère (12)	1D4+1	1D4+1	1	2 po
Carreaux d'arbalète lourde (12)	1D6+1	1D6+1	2	4 po
Dague	1D4	1D3	0,5	2 po
Épée (cimeterre)	1D8	1D8	2,5	15 po
Épée courte	1D6	1D8	1,5	8 po
Épée bâtarde (claymore)	2D4	2D8	5	25 po
Épée à deux mains	1D10	3D6	12,5	30 po
Épée large	2D4	1D6+1	4	10 po
Épée longue	1D8	1D12	3,5	15 po
Etoile du matin	2D4	1D6+1	6	5 po
Fléau Léger	1D4+1	1D4+1	2	6 po
Fléau lourd	1D6+1	2D4	5	3 po
Flèches (12)	1D6	1D6	2	2 po
Fléchette	1D3	1D2	0,25	2 pa
Gourdin	1D4	1D3	1,5	2 pc
Hache de guerre	1D8	1D8	3,5	5 po
Hachette	1D6	1D4	2,5	1 po
Hallebarde	1D10	2D6	9	9 po
Javelot*	1D6	1D4	1	5 pa
Lance*	1D6	1D8	2,5	1 po
Lance de cavalerie*	2D4+1	3D6	7,5	6 po
Marteau de guerre léger	1D4+1	1D4	2,5	1 po
Marteau de guerre Lourd	1D6+1	1D6	5	7 po
Masse légère	1D4+1	1D4+1	2,5	4 po
Masse Lourde	1D6+1	1D6	5	10 po
Pic léger	1D4+1	1D4	2	5 po
Pic lourd	1D6+1	2D4	5	8 po
Pierre de fronde (12)	1D4	1D4	1	-
Trident*	1D6+1	3D4	2,5	4 po

* Les armes pointues à longue hampe, comme la lance, la lance de cavalerie (utilisée depuis le sol), les armes d'hast ou le trident, infligent le double des dégâts lorsqu'elles sont préparées à recevoir une charge et que l'adversaire effectue une charge. La lance de cavalerie inflige le double des dégâts lorsqu'elle est utilisée par un personnage qui chevauche une monture en pleine charge tel qu'un cheval de guerre lourd ou un animal similaire ; si l'attaquant chevauche un cheval de monte ou de cavalerie normal, les dégâts devraient être réduits.



Tableau des armes à distance

Type d'arme	Dégâts contre les créatures de taille petite ou moyenne	Dégâts contre les créatures de grande taille	Cadence de tir (nombre de tirs par round)	Portée (-2 au toucher par incrément)	Encombrement	Prix
Arbalète légère	1D4+1	1D4+1	1	18m	2	12 po
Arbalète lourde*	1D6+1	1D6+1	½	18m	6	20 po
Arc composite court**	1D6	1D6	2	18m	4,5	75 po
Arc composite long**	1D6	1D6	2	21m	6,5	100 po
Arc court **	1D6	1D6	2	15m	4	15 po
Arc long**	1D6	1D6	2	18m	6	60 po
Dague	1D4	1D3	2	3m	0,5	2 po
Fléchette	1D3	1D2	3	4,5m	0,25	2 pa
Fronde	1D4+1 ou 1D4	1D6+1 ou 1D4	1	10,5m	0,25	5 pa
Gourdin	1D4	1D3	1	3m	1,5	2 pc
Hachette	1D6	1D4	1	3m	2,5	1 po
Javelot	1D6	1D4	1	6m	1	5 pa
Lance	1D6	1D8	1	4,5m	2,5	1 po
Marteau de guerre léger	1D4+1	1D4	1	3m	2,5	1 po

*Les arbalètes lourdes ne peuvent pas être utilisées depuis le dos d'un cheval ; seul un fantassin est capable de les armer correctement avant de pouvoir tirer.

**Certains arcs spécialement fabriqués (et vendus à un prix spécial, s'ils sont à vendre — à la discrétion du MJ) permettent à leur utilisateur d'ajouter leur bonus de Force aux dégâts infligés avec une telle arme. Autrement, dans le cas des armes à distance, le bonus aux dégâts dû à la Force est réservé aux armes de jet (dagues, fléchettes, gourdins, hachettes, javelots, lances et marteaux).

Tableau des modificateurs usuels aux jets de moral (tous sont cumulatifs)

Situation	Modificateur
Par ami tué, soumis à reddition ou en fuite	+ 5 %
25% de pertes dans son propre camp	+ 5 %
Infériorité numérique	+ 10 %
50% de perte dans son propre camp	+ 15 %
Grande infériorité numérique (à 2 camp, voir plus)	+ 20 %
Le chef/meneur d'hommes est hors de combat	+ 25 %
Par ennemi tué, soumis à reddition ou en fuite	- 5 %
Le camp de la créature a infligé 25% de pertes	- 5 %
Supériorité numérique	- 10 %
Le camp de la créature a infligé 50% de pertes	- 10 %

