

1 TOUR ⇒ 10 Minutes  
 1 ROUND ⇒ 10 Secondes  
 1 Tour = 60 Rounds  
 1 Heure = 6 Tours  
 1 Minute = 6 Rounds

### GUERISON NATURELLE :

Trousse de (5) soins: +1Pv/bandage.  
 8 H de **Repos Complet** (1 Nuit ou 1 Journée):  
 + (Niveau + bonus Constitution) Points de Vie.

### BONUS ATTAQUE [CA Ascendante] selon le Niveau

GUERRIER, Barbare, Paladin, Rôdeur	CLERC, VOLEUR, Assassin, Druide, Moine	MAGICIEN, Illusionniste	Dé de Vie de MONSTRE	BONUS d'ATTAQUE
0	-	-	Moins de 1	-1
1-2	1-3	1-3	1	0
3	4-5	4-7	2	+1
4	6-8	8-10	3	+2
5	9-10	11-12	4	+3
6	11	13	5	+4
7-8	12	14-15	6	+5
9	13-14	16-18	7	+6
10-11	15-16	19-20	8-9	+7
12	17-18	21-23	10-11	+8
13	19-20	24 &+	12-13	+9
14	21 &+		14-15	+10
15			16-19	+11
16			20-23	+12
17			24-27	+13
18			28-31	+14
19 &+			32 &+	+15

### REPOS OBLIGATOIRES :

Combat, exploration : 1 tour/ H.  
 Course : 1 tour/ 30 rounds.  
 Voyage : 8h/jour + 1 jour/ 6 jours.  
 Marche forcée : ½ journée / jour.  
 8h de repos (6h sommeil) / jour.  
 ⇒ Sinon on subit l'état **Epuisé**.

### Mémorisation de Sorts :

8h de repos + 1h d'étude.

### LES PORTES :

Seuls les voleurs peuvent Crocheter la serrure d'une porte.

• **Forcer une porte** : 1-2/1d6

Le bonus de force s'applique.

• **Ecouter aux portes** : 1/1d6

Spé : humanoïdes & voleurs.

• **Détecter porte secrète** : 1/1d6

Spé : humanoïdes.

Option : le voleur peut utiliser son

% Détecter Pièges à la place.

### LES PIEGES :

% Détecter Pièges pour voleurs.

Autres personnages : 1/1d6.

Spé : nains 1-2/1d6

Une seule fouille / zone de 3 x 3m qui dure 1 tour.

Option : les pièges ne se déclenchent que 1-2/1d6.

### LUMIERE & TENEBRES :

**Bougie** : dure 1h éclaire à 3m rayon.

**Torche** : dure 1h éclaire à 6m rayon.

**Lanterne** : 1 flasque d'huile dure 6h et permet d'éclairer sur 9m.

Les porteurs de lumière ne peuvent pas surprendre leurs adversaires.

### RATIONS & RAVITAILLEMENT :

Option : bonus +1 Druide, Ranger, Barbare ou selon background.

**Cueillette** : sans ralentir le voyage.

1/1d6 par jour de trouver de quoi nourrir 1d6 créatures.

**Chasse** : seule activité de la journée.

1-2/1d6 par jour de trouver de quoi nourrir 1d6 créatures.

### ESCALADE :

% Escalade pour les voleurs.

Autres personnages : 40%.

Spé : « montagnard » 60%.

### NATATION :

Tous les personnages savent nager.

**Vitesse de nage** = ½ Mvt normal.

Impossible encombré ou en armure.

### VOYAGE AERIEN :

Km trajet aérien= Km sur terre x2.

3DV pour transporter un enfant,

6DV un adulte, 12DV un cheval...

### JETS de SAUVEGARDE (JPs) VOLEUR – Assassin

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralyse / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
1-4	16	14	13	13	14
5-8	14	12	11	11	12
9-12	12	10	9	9	8
13-16	10	8	6	5	6
17 &+	8	6	5	4	4

### JETS de SAUVEGARDE (JPs) CLERC – Druide\* – Moine

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralyse / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-16	8	3	8	4	6
17 &+	6	2	6	4	5

\*Bonus de +2 JPs contre le Feu et l'Electricité.

### JETS de SAUVEGARDE (JPs) GUERRIER – Barbare\*\* – Paladin\*\*\* – Rôdeur

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralyse / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
0	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-15	5	4	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19 &+	4	3	4	3	6

\*\*Bonus de +2 JPs contre les Sorts et les effets magiques. \*\*\*Bonus de +2 à tous les JPs.

### JETS de SAUVEGARDE (JPs) MAGICIEN – Illusionniste

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralyse / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-15	12	9	9	9	8
16-18	8	7	6	5	6
19 &+	7	6	5	4	4

**Test Facile : AVANTAGE au D20.**

*équivalent à un bonus de +4*

⇒ on lance 2d20, on garde le meilleur.

**Test Difficile : DESAVANTAGE au D20.**

*équivalent à un malus de -4*

⇒ on lance 2d20, on garde le moins bon

## RENCONTRES

① **Distance de rencontre** : 1d6x6m.

*Ou au choix du MJ.*

② **Test de Surprise** : 1-2/1d6 = surpris !

**Surpris** : 1<sup>er</sup> round ; pas d'action !

2<sup>ème</sup> round ; perte de l'initiative.

3<sup>ème</sup> round ; combat normal.

③ **Réaction des monstres** : test à 2d6.

Jet	Résultat
2	Hostile, attaque.
3-5	Agressif, peut attaquer.
6-8	Neutre, incertain.
9-11	Indifférent.
12	Amical, coopératif.

*Test de Réaction utilisé pour savoir si le monstre poursuit des fuyards ou non.*

**Combat Sans Armes** : dégâts 1d2.

**Combat Monté** : charge à la lance avec 18 m d'élan minimum = dégâts X2.

**Epuisé** : malus de -2 Attaque et dégâts. Malus de +2[-2] à la CA (*ou adv* : +2 Att.)

**Surpris** : ne peut agir, perte bonus de Dextérité et de bouclier à la CA. Malus de +1[-1] à la CA (*ou adv* : +1 Att.)

**Etourdi** : ne peut agir, perte bonus de Dextérité et de bouclier à la CA. Malus de +4[-4] à la CA (*ou adv* : +4 Att.)

**Attaque dans le dos ou contre fuyard** : Perte bonus de Dextérité et de bouclier à la CA. Malus de +2[-2] à la CA (*ou adv* : +2 Att.)

**Paralysé ou Inconscient** : attaque réussit automatiquement. Dégâts / mort

**Aveuglé/ dans le noir / face à ennemis invisibles** : malus -4 à l'attaque.

**Défense totale** : pas d'action, pas de mouvement, pas d'attaque, pas de sort. Bonus à la CA = ½ niveau. Uniquement contre les attaques de front en mêlée.

## COMBAT à 2 ARMES :

les personnages peuvent attaquer avec une arme dans chaque main.

Arme principale= arme à une main.

Arme secondaire= dégâts inférieurs à ceux de l'arme principale.

**Malus à l'attaque de -2 avec l'arme primaire et -4 avec l'arme secondaire.**

ENCOMBREMENT	EXPLORATION	COMBAT	COURSE
Jusqu'à 20 kg	36 m par tour	12 m par round	36 m par round
De 21 à 30 kg	27 m par tour	9 m par round	27 m par round
De 31 à 40 kg	18 m par tour	6 m par round	18 m par round
De 41 à 70 kg	9 m par tour	3 m par round	9 m par round

**DEPLACEMENT EN VOYAGE** = (mouvement d'Exploration) en KM/Jour.

**Marche Forcée** : vitesse de Déplacement +50% pendant une journée mais **Epuisé** sans une demi-journée de repos pour récupérer (peut être subit par les montures...)

TERRAIN	Vitesse modifiée	TERRAIN	Chance de se perdre*
Désert, collines, forêt	-1/3	Plaines	1/1d6
Montagnes, marais, jungle	-1/2	Montagnes, collines, forêt	1-2/1d6
Routes, chemins larges	+1/2	Marais, désert, jungle	1-3/1d6

\*Option : bonus +1 *Druide, Ranger, Barbare* ou selon background.

## MOUVEMENT LORS DES RENCONTRES :

Vitesse de Combat (m/rd) = Mouvement d'Exploration divisé par 3.

Vitesse de Course (m/rd) = Mouvement d'Exploration. 30 rounds de course maxi.

## COMBAT

① **DECLARATION D'INTENTIONS :**

Les sorts sont déclarés à ce moment (seule action du Round, gestes et parole libres).

② **JET D'INITIATIVE :**

Chacun lance 1d6. Le plus haut résultat agit en premier. Option : +/- bonus de Dext.

③ **TEST DE MORAL :**

**Score de moral 2 à 12** : 2 ne combat que contraint / 12 combat toujours à mort.

Le MJ teste le moral des monstres, suivants et compagnons lorsqu'un membre du groupe est tué **OU** si la moitié du groupe est tuée / en incapacité.

**Test 2d6** : modificateur de circonstances +/- 2.

• Résultat ≤ score moral = réussit et continue le combat.

*Si le test est réussi deux fois : combat jusqu'à la fin.*

• Résultat > score moral = échec et repli / retraite si au contact sinon fuite (course).

④ **MOUVEMENT EN COMBAT :**

**Vitesse de combat** (= 1/3 Mvt d'exploration) **ET** attaquer dans le même round.

*Se déplacer de sa Vitesse de combat à sa Vitesse de course prend tout le round.*

**Repli** : recule à la moitié de sa vitesse de combat **ET** attaquer dans le même round.

**Retraite!** pas d'attaque et fuit au maximum de sa vitesse.

⑤ **ATTAQUE A DISTANCE :**

Les adversaires doivent être éloignés de + 1,50m. **Tirer dans une mêlée = DANGER !**

**Couverture** : malus au toucher de -1 à -4 selon l'abri de la cible.

ARME	MODIFICATEUR DE PORTEE AU TOUCHER		
	Courte Portée +1	Moyenne Portée +0	Longue Portée -1
ARBALETE	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m	Jusqu'à 72 m
ARC COURT	Jusqu'à 15 m	Jusqu'à 30 m	Jusqu'à 45 m
ARC LONG	Jusqu'à 21 m	Jusqu'à 42 m	Jusqu'à 63 m
DAGUE DE LANCER	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
FIOLE	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
FLECHETTE	Jusqu'à 5 m	Jusqu'à 10 m	Jusqu'à 15 m
FRONDE	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m
HACHE DE LANCER	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
JAVELOT	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m
LANCE COURTE	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m

⑥ **MAGIE :**

Les sorts non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde sont effectués.

⑦ **COMBAT AU CONTACT :**

Les adversaires sont à 1,50 m ou moins les uns des autres.

⑧ Quand tous les protagonistes ont agi et si le combat continue, un nouveau round est annoncé et la séquence recommence à l'étape 1.

**20 naturel au d20 : CRITIQUE !**

⇒ Dégâts Maximum +1.

**1 naturel au d20 : FUMBLE !**

⇒ Perte de l'initiative au prochain Rd.

1 Pièce de Platine (PP) = 10 Pièces d'Or (PO) = 100 Pièces d'Argent (PA) = 1000 Pièces de Cuivre (PC) 1Pièce=10gr/ 100=1Kg

ARMURES				OBJETS			NOURRITURE, BOISSONS ET HÉBERGEMENT			
Type	Prix	CA	Poids		PRIX	POIDS	SERVICES		PRIX	
Sans Armure	-	9[10]	-	Fiolle vide	1po	-	<b>Auberge par jour</b>			-
Gambison	5po	8[11]	4kg	Fiolle acide : 1d6/rd.2rds	25po	0,5kg	<b>Sordide</b>			7 pc
Cuir bouilli	10po	8[11]	5kg	Antidote : +4JPs pdt 1H	50po	-	<b>Pauvre</b>			1 pa
Cuir clouté	20po	7[12]	7kg	Eau bénite (1d6/rd.2rds)	25po	0,5kg	<b>Modeste</b>			5 pa
... Annelée	30po	7[12]	20kg	Feu grégeois : 1d4/rd...	50po	0,5kg	<b>Confortable</b>			8 pa
Brigandine	40po	6[13]	22kg	Fiolle de parfum	5po	-	<b>Riche</b>			2 po
... d'écaillés	50po	6[13]	17kg	Poison : JPs 1d4/0	10pp	-	<b>Aristocratique</b>			4 po
Cuirasse (½ plq)	100po	6[13]	15kg	Potion de soins : 2d4+2	50po	0,5kg	<b>Banquet par personne</b>			10 po
Cotte mailles	150po	5[14]	25kg	Chevalière / Sceaux	5po	-	<b>Bière</b>			-
... à bandes	200po	4[15]	30kg	Boite d'allume-feu	5pa	0,5kg	<b>Chope (2pc)</b>			4 pc
Plaques+mailles	400po	3[16]	25kg	Bougie (1h.3m rayon)	1pc	-	<b>Cruche (2pc)</b>			2 pa
Gothique	150pp	2[17]	32kg	Torche (1h.6m rayon)	1pc	0,5kg	<b>Gros morceau de fromage</b>			1 pa
Barde	X4	Var.	X2	Lanterne (6h.9m rayon)	5po	1kg	<b>Pain</b>			2 pc
Bouclier	10po	-1[+1]	3kg	Huile (1d4/rd.2rds)	1pa	0,5kg	<b>Gros morceau de viande</b>			3 pa
Acier Elfe	????	0	-1/2	Outils de voleur	25po	0,5kg	<b>Repas par jour</b>			-
Acier Nain	X100	-1[+1]	-1/4	Cadenas	10po	0,5kg	<b>Sordide</b>			3 pc
<b>Option : bonus de Dext à la CA limité selon l'armure (Ø / +3 / +2 / +1 / +0)</b>				Chaînes (3m)	5po	5kg	<b>Pauvre</b>			6 pc
				Menottes	2po	3kg	<b>Modeste</b>			3 pa
				Coffre 60x60x100 (300L)	5po	12,5kg	<b>Confortable</b>			5 pa
				Besace	5pa	0,5kg	<b>Riche</b>			8 pa
				Sac	1pa	0,5kg	<b>Aristocratique</b>			2 po
				Sac à dos	2po	2,5kg	<b>Vin</b>			-
				Corde chanvre (15m)	1po	5kg	<b>Pichet ordinaire (bte 2pc)</b>			2 pa
				Corde soie (15m)	10po	2,5kg	<b>Bouteille (bte 2po) d'un bon cru</b>			10 po
				Grappin	2po	2kg				
				Couverture	5pa	1,5kg				
				Gamelle	2pa	0,5kg				
				Gourde (2L)	2pa	2,5kg				
				Pot en fer (3L)	2po	5kg				
				Rations pour 1 jour	5pa	1kg				
				Sac de couchage	1po	2kg				
				Tente (2 places)	2po	10kg				
				Carquois 20 projectiles	2po	1kg				
				Pierre à aiguiser	1pc	0,5kg				
				Trousse de soins (5x)	5po	1,5kg				
				Craie (un morceau)	1pc	-				
				Étui à parchemins	1po	0,5kg				
				Grimoire	50po	1,5kg				
				Livre	25po	2,5kg				
				Papier-Parchemin	2-1pa	-				
				Plume & encre (30ml)	10po	-				
				Longue-vue	10pp	0,5kg				
				Loupe	10pp	-				
				Matériel de pêche	1po	2kg				
				Miroir en acier	5po	0,25kg				
				Sablier	25po	0,5kg				
				Savon	2pc	-				
				Sifflet	5pc	-				
				Vêtements communs à luxueux	5pa	1,5kg				
					15po	2kg				

\*il faut 2 mains pour manier cette arme; pas de bouclier et perd l'initiative.

§ Arme utilisable à 2 m : de dé de dégâts ↑.

¤ Rechargement : 1 round complet.