

VOL

Manceuvre	Vitesse	DD
Vol lent	x 1/2	10
Dégâts en vol	-	10
Eviter une chute	-	10
Vol stationnaire	0	15
Virage 90°	-1,5 m	15
Virage 180°	-3 m	20
Montée à 60°	x 1/2	20
Collision en vol	-	25
Montée à 90°	x 1/2	25

SYSTÈME MÉTRIQUE

1 case = 1,5 m = 0,75 km/h = 6 km / j
1 round = 10 sec. 1 heure = 360 round
1 Enc = 2,5 kg. 100 pièces = 1 kg

SURVIE : PISTAGE

Conditions	DD
Sol très mou	5
Sol mou	10
Sol ferme	15
Sol dur	20

Modificateurs

Par 3 créatures	-1
Par 24 h écoulées	+1
Par heure de pluie	+1
Chute de neige	+10
Cible masque traces	+5
Lumière faible	+3
Lumière très faible	+6
Brouillard, pluie.	+5

CONCENTRATION

Situation	DD
Incantation défensive	15 + NS x2
Blessé durant l'incantation	10 + dégâts + NS
Dégâts continus	10 + 1/2 dégâts + NS
Sort déconcentrant	DD du sort + NS
Agrippé ou immobilisé	10 + BMO
Sol instable	10 + NS
Sol très instable	15 + NS
sol extrêmement instable	20 + NS
Intempéries	5 + NS
Fortes intempéries	10 + NS
Intempérie causée par un sort	voir le sort
Enchevêtré	15 + NS

ESCALADE

Tâche	DD
Pente inclinée ou une corde à nœuds près d'un mur	0
Corde près d'un mur, une corde à nœuds ou <i>corde enchantée</i>	5
Surface avec larges prises (mur en ruine, grément de navire)	10
Surface avec prises (rocher escarpé, un arbre, corde sans nœuds)	15
Surface avec quelques petites prises (un mur de donjon)	20
Surface rugueuse (paroi rocheuse naturelle ou un mur de briques)	25
Dévers ou un plafond. Prises pour les mains uniquement	30
Surface absolument plate, lisse et verticale.	∞

Modificateurs

Goulet où on peut s'appuyer contre les murs opposés	-10
Coin où on peut s'appuyer contre deux murs perpendiculaires	-5
Surface glissante	+5

ACROBATIES : MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

Surface ...	Exemples	DD
Encombrée	décombres épars, sable	+2
Très encombrée	sol d'une caverne	+5
Glissante	sol humide	+2
Très glissante	verglas, glace	+5
Pente (<45°)		+2
Pente (>45°)		+5
Instable	bateau sur des eaux agitées	+2
Très instable	navire pris dans une tempête	+5
Fort instable	tremblement de terre	+10
Double mouvement sur surface étroites ou difficiles		+5

ACROBATIES : EVITER LES AO

L'ennemi...	DD
contrôle l'espace	DMD
occupe l'espace	DMD +5
est nombreux	+2 par ennemi

ACROBATIES : SURFACES ETROITES

Largeur	DD
Plus de 90 cm	0*
30-90 cm	5*
15-30 cm	10
5-15 cm	15
Moins de 5 cm	20

ACROBATIES : SAUT EN HAUTEUR

Hauteur	DD
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
120 cm	16
150 cm	20
+ 30 cm	+ 4
Allonge verticale	1,5 x Allonge

ACROBATIES : SAUT EN LONGUEUR

Longueur	DD
1,5 m	5
3 m	10
4,5 m	15
6 m	20
7,5 m	25
+ 1,5 m	+5
Sans élan	x2

MARCHANDISES UTILES

Article	Prix	Poids	Article	Prix	Poids	Article	Prix	Poids
Billes	1 pa	1 kg	Feuille de parchemin	2 pa		Piton	1 pa	0,25 kg
Billes (10)	1 pa	2,5 kg	Ficelle, 15 m	1 pc	0,25 kg	Plume d'écriture	1 pa	-
Bois de chauffage (1jour)	1 pc	10 kg	Fiole (pour potion)	1 po	0,05 kg	Pointe de fer	5 pc	0,5 kg
Bouchons d'oreilles	3 pc	-	Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg	Pot en fer	8 pa	2 kg
Bougie	1 pc	-	Flèches (20)	1 po	1,5 kg	Rations de survie (par jour)	5 pa	2 kg
Boussole	10 po	0,25 kg	Grappin	1 po	2 kg	Sac (vide)	1 pa	0,25 kg
Bouteille de vin en verre	2 po	-	Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg	Sac à dos (vide)	2 po	1 kg
Carreaux (10)	1 po	0,5 kg	Huile, la flasque	1 pa	0,5 kg	Sac à dos de maître	50 po	2 kg
Chaîne, 3 m	30 po	10 kg	Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg	Sacoche à composantes	5 po	1 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg	Marteau	5 pa	1 kg	Sacoche de ceinture (vide)	1 po	0,5 kg
Chope en terre cuite	2 pc	0,5 kg	Masse	1 po	5 kg	Savon	5 pa	0,5 kg
Cire à cacheter	1 po	-	Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg	Scie	4 pc	1 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg	Sacoche d'alchimiste	25 po	2,5 kg	Silex et amorce	1 po	-
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg	Outils d'artisan	5 po	2,5 kg	Tente (1 personne)	10 po	15 kg
Corne d'alerte	1 po	1 kg	Outils de cambrioleur	30 po	0,5 kg	Tente (2 personnes)	15 po	20 kg
			Outils de cambrioleur					
Couverture	10 po	0,5 kg	de qualité	100 po	1 kg	Tente (4 personnes)	30 po	50 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg	Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg	Toile (le m ²)	1 pa	1 kg
Craie, morceau	1 pc	-	Outre	1 po	2 kg	Trousse de déguisement	50 po	4 kg
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg	Paillasse	1 pa	2,5 kg	Trousse de premiers secours	50 po	0,5 kg
Dragonne	1 pa	-	Pelle	2 po	4 kg	AUBERGE (modeste/moyen/luxueux)		
Encre, la fiole	8 po	-	Perche, 3 m	5 pc	4 kg	Chope de bière	4 pc / 1 pa / 2 pa	
Étui à cartes ou à parchemins	1 po	0,25 kg	Petit miroir en acier	10 po	0,25 kg	Repas	1 pa / 3 pa / 5 pa	
Feuille de papier	4 pa	-	Pied-de-biche	2 po	2,5 kg	Chambre	2 pa / 5 pa / 5 po	
Feuille de papier de riz	5 pc	-	Pierre à aiguiser	2 pc	0,5 kg	Vin (bouteille)	5 pc / 5 pa / 5 po	

PERCEPTION	
Tâche	DD
Bruits d'un combat	-10
Détails d'une conversation	0
Créature visible	0
Les pas d'une créature M	10
Détails d'une conversation à voix basse	15
Modificateurs	
Distance entre l'observateur et la cible	+1 / 3m
À travers une porte fermée	+5
À travers un mur (pour 30 cm)	+10
Observateur distrait	+5
Observateur endormi	+10
Cible est invisible	+20

DIPLOMATIE : DD DE BASE	
Attitude initiale	DD
Hostile	25*
Inamical	20*
Neutre	15*
Amical	10*
Serviable	0*
*+ mod. de Cha de la créature	

DIPLOMATIE : SERVICES	
Requête	Modif.
Conseil général	-5
Indiquer le chemin	
Conseils précis	+0
Aider (acte simple)	+0
Secret peu important	+5
Aider (acte long ou complexe)	+5
Aider (acte dangereux)	+10
Secret important	+10 au moins
Aider (acte punissable)	+15 au moins
Requêtes supplémentaires	+5 par requête

SOLIDITE DES MATERIAUX

Matériaux	Solidité	PV	DD pour casser
Corde (2,5 cm)	0	2	23
Porte en bois (simple)	5	10	13
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois (qualité)	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm)	8	90	35
Barreau métallique	10	30	24
Mur en pierre (90 cm)	8	540	50
Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes (qualité)	10	10	28
Porte en fer (5 cm)	10	60	28

Condition

Porte barrée	25 minimum
Verrouillage	+5
Verrou du mage	+10

INFLUENCE DE LA TAILLE

Catégorie de taille	Cases occupées	Allonge (case)	Combat* DD pistage	Dis-création	Vol
Infime	1/100	0	+8	+16	+8
Minuscule	1/25	0	+4	+8	+6
Très petit	1/4	0	+2	+4	+4
Petit	1	1	+1	+2	+2
Moyen	1	1	0	0	0
Grand	2x2	1 / 2	-1	-2	-2
Très grand	3x3	2 / 3	-2	-4	-4
Gigan - tesque	4x4	3 / 4	-4	-8	-6
Colossal	6x6	4 / 6	-8	-16	-8

*CA, Att., BMO (-), DMD (-)

SOLIDITE DES MATERIAUX

Matériaux	Solidité	Points de résistance par 2.5 cm d'épaisseur
Verre	1	1
Papier ou tissu	0	2
Corde	0	2
Glace	0	3
Cuir ou peau	2	5
Bois	5	10
Pierre	8	15
Fer ou acier	10	30
Mithral	15	30
Adamantium	30	40

PONTS D'EXPERIENCES

FP	Total	4	5	6	7
1	400	100	80	65	55
2	600	150	120	100	85
3	800	200	160	130	110
4	1 200	300	240	200	170
5	1 600	400	320	265	225
6	2 400	600	480	400	340
7	3 200	800	640	530	455
8	4 800	1 200	960	800	680
9	6 400	1 600	1 280	1 060	910
10	9 600	2 400	1 920	1 600	1 370
11	12 800	3 200	2 560	2 130	1 820
12	19 200	4 800	3 840	3 200	2 740
13	25 600	6 400	5 120	4 260	3 650
14	38 400	9 600	7 680	6 400	5 480
15	51 200	12 800	10 240	8 530	7 310
16	76 800	19 200	15 300	12 800	10 900
17	102 400	25 600	20 400	17 000	14 600
18	153 600	38 400	30 700	25 600	21 900
19	204 800	51 200	40 900	34 100	29 200
20	307 200	76 800	61 400	51 200	43 800
21	409 600	102 400	81 900	68 200	58 500
22	614 400	153 600	122 800	102 400	87 700
23	819 200	204 800	163 800	136 500	117 000

CONDITIONS PREJUDICIALES

Etat	Actions	JS / Comp. / Carac.			Force		Dextérité		Concentration
		Vitesse	Comp.	Carac.	Force	Dextérité	Perception	Lâche objets	
		Attaque	CA	Bonus	Dex.	CA			
À terre			-4			-4*			
Agrippé (lutte)		∅	-2				-4	BMO + 10 +NS	
Immobilisé	∅	∅	∅			-4	●	BMO + 10 +NS	
Chancelant	½								
Hors de combat	½								
Ébloui			-1					-1	
Aveuglé		½		-2	●	-4	-4	-4	
Enchevêtré			-2				-4	15 + NS	
Étourdi				-2	●				●
Fasciné	∅	∅	∅					-4	∅
Fatigué	Restreinte					-2	-2		
Épuisé	Restreinte	½				-6	-6		
Fiévreux			-2+	-2					
Nauséeux									
Hébété	∅	∅	∅						∅
Paralysé	Mental	∅	∅			0	0		
Pris au dépourvu	Pas AO				●				
Sans défense				-4*		0	0		
Secoué			-2	-2					
Effrayé	Fuite ou défense		-2	-2					
Paniqué	Fuite		-2	-2					●
Recroquevillé	∅	∅	-2	-2	●				

†s'applique également aux dégâts

* Uniquement si l'attaquant est au corps à corps

MODIFICATEURS AU JET D'ATTAQUE

L'attaquant ...	Càc	Distance
... est à terre ou à plat ventre	-4	-
... est ébloui	-1	-
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	-2*	-2*
... est invisible	+2°	+2°
... est secoué ou effrayé	-2	-2
... prend en tenaille	+2	-
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

• : -4 Dex.

° : défenseur perd bonus Dex. à la CA.

MODIFICATEURS A LA CA

Le défenseur ...	Càc	Distance
... est à couvert	+4	+4
... est assis ou agenouillé	-2	+2
... est à terre	-4	+4
... est aveugle	-2°	-2°
... est camouflé ou invisible	20 % ou 50% d'échec	
... est enchevêtré	+0*	+0*
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0°	+0°
... est étourdi	-2°	-2°
... est immobilisé (lutte)	-4°	+0°
... est pris au dépourvu	+0°	-2°
... est recroquevillé	-2°	-2°
... est sans défense	-4°	+0°
... se serre dans un espace étroit	-4	-4