

Jets de Caractéristique

1. Identifier la Caractéristique à tester
2. La **Difficulté de Base (DB)** est basée sur la caractéristique testée : Primaire = 12, Secondaire = 18
3. Le **Niveau de Difficulté (ND)** est déterminé par le Gardien. La table ci-dessous fournit un guide général pour le ND.

ND	Difficulté
1-5	Facile
6-10	Difficile
11-15	Très Difficile
16+	Héroïque

4. La **Difficulté Totale (DT)** est déterminée en ajoutant la DB au ND.
5. Le joueur lance 1d20, ajoute le Niveau de son personnage et son Modificateur de Caractéristique. Le total doit être égal ou supérieur à la DT.

Compétences communes

Les jets de Compétences communes s'améliorent automatiquement avec la progression des personnages dans les niveaux :

FOR tours de force, sauter, nager

DEX Equilibre, Grimper (les choses simples, comme des arbres)

CON Endurance, résistance, concentration

INT évaluer, estimer, se rappeler

SAG Perception, psychologie, orientation

CHA Bluff, marchander, intimider, persuader

Modificateurs de Caractéristique

Score	Modif.	Sorts en bonus*
1	-4	--
2-3	-3	--
4-5	-2	--
6-8	-1	--
9-12	0	--
13-15	+1	1x 1er
16-17	+2	1x 1er, 1x 2e
18-19	+3	1x 1er, 1x 2e, 1x 3e

*Voir pages 21 et 22 pour les détails

Jets de Sauvegarde

Difficulté de base = 18

Bonus pour Carac. primaire : +6 au jet

Physique : FOR, DEX, CON

Mental : INT, SAG, CHA

Lancez 1d20 puis ajouter le Niveau (ou DV) plus le Modificateur de Caractéristique (plus tout modificateur de race, etc.) +6 pour une Caractéristique Primaire.

FOR Paralysie, Constriction

DEX Souffles, Pièges

CON Maladie, Att. d'Energie, Poison

INT Magie (arcane), Illusion

SAG Magie (divine), Confusion, Att. de Regard, Métamorphose, Pétrification

CHA Mort magique, Charme, Terreur

La description du sort détaille la caractéristique utilisée pour le Jet de Sauvegarde.

Résistance à la Magie

Pour affecter une créature, le lanceur du sort doit faire un jet de 1d20 dont le résultat est égal ou supérieur à la RM de la créature.

Combat

SÉQUENCE DE COMBAT

1. Le Gardien détermine la surprise
2. Jet d'Initiative
 - a. Chaque créature lance 1d10
 - b. le résultat le plus haut agit le premier
 - c. le résultat suivant agit
 - d. en cas d'égalité au jet, la DEX la plus haute l'emporte
 - e. Si la DEX est identique, les actions sont simultanées.
3. Détermination des Actions de Combat
 - a. Attaque
 - b. Lancer un sort
 - c. Déplacement
 - d. Utiliser une capacité
 - e. Utiliser un objet
4. Résoudre les actions par ordre d'Initiative.

Attaque : 1d20 plus modificateurs. La cible est touchée si le résultat est supérieur ou égal à la CA. La moitié du déplacement est autorisée.

Bonus au Toucher (BaT) : égal aux DV/Niveau du Monstre/PNJ.

Mêlée : + Mod. de FOR au Toucher et aux Dégâts

Distance : +Mod. de DEX au Toucher ; + Mod. de FOR aux Dégâts si lancer.

Portées : x2 Moyenne, x3 Longue

Modificateurs de Combat

Défenseur	Modificateur
A terre/aveugle	+5
A terre/sans défense	+10
Situé plus bas	+1
Etourdi/recroquevillé	+2
Invisible/attaquant aveugle	-10

Combat Monté	Modificateur
Mêlée	-2
A distance	-4

Couverture	Modificateur
Un quart	+/-2
A moitié	+/-4
Trois quarts	+/-6
Complet	+/-10

Attaques à distance	Modificateur
Adv. en mêlée	-4
Portée moyenne	-2
Portée longue	-6



Designed by Baron Ash. Janvier 2011. v1.0 Traduction non-officielle basée sur le PHB v3.0 et le CKG
RnO : indique une règle non-officielle maison.

Types d'Attaque

Attaque de Contact : CA 10 modifiée uniquement par le mod. de DEX.

Attaque de Coté : +1 au Toucher.

Attaque de Dos : +1 au Toucher

Charger : Course minimum ou déplacement complet en ligne droite vers l'adversaire. +2 aux dégâts, CA -4 jusqu'au prochain round. Les adversaires de grande taille annulent les effets de la charge, de même que les armes à allonge sur un jet d'attaque réussit.

Désarmer : Seul un Guerrier, Rôdeur, Chevalier, Roublard, Assassin, Prêtre ou Paladin peut désarmer. Doit toucher une CA de 10 + DV/niveau de l'adversaire pour désarmer.

Deux armes : Arme primaire -3, arme secondaire -6. Modifié par la DEX (jusqu'à -0). FOR applicable aux dégâts (Primaire : totalité; Secondaire ½ dégâts).

Esquiver : Valable jusqu'à un maximum de 3 attaques et compte comme une action. CA +2. Peut être déclaré à n'importe quel moment avant votre tour.

Parade : CA +4 contre un adversaire, mais reste au contact. Compte comme une action.

Lutte

Attaque : 1d20 + Mod. de FOR (et BaT possible).

CA du Défenseur : 15, + mod de FOR, de DEX et de Taille

Modificateur de Taille : +2/taille en plus, -2/taille en moins

Succès : défenseur est tenu et ne peut tenter que de briser la prise. Il est considéré comme étant A terre et sans défense.

Assommement

Attaque : 1d20 + Mod. de FOR (et BaT possible).

Succès : 1d2 pts de dégâts temporaires + mod. de FOR.

Croc en Jambe

Attaque : 1d20 + Mod. de FOR (et BaT possible).

CA du Défenseur : 15, + mod de FOR et de Taille

Modificateur de Taille : +2/taille en plus, -2/taille en moins

Succès : Défenseur à terre et reçoit 1d2 dégâts temporaires. Attaquant à CA -2 jusqu'au prochain round



Déplacement
<ul style="list-style-type: none"> Peut toujours se déplacer de 1,5 m si aucun déplacement n'est effectué durant le round Peut se déplacer de la moitié de son mouvement et attaquer ou effectuer une autre action. Peut lancer un sort et se déplacer si le temps d'incantation du sort est inférieur à 1 round. Déplacement : Total (x1), Course (x2) Sprint (x4)

Désengagement de Mêlée
<ul style="list-style-type: none"> Course : CA -2 . Adversaires bénéficient d'un attaque gratuite. Désengagement combatif : ½ déplacement. Aucune autre action.

Surprise
<ul style="list-style-type: none"> Nécessite un jet de SAG réussit. Le Gardien fait le jet ou déclare simplement une surprise pour un camp ou les deux. Les individus surpris ne peuvent agir ce round. Armes à allonge et Grandes Créatures : peuvent attaquer le premier contre un adversaire possédant une arme plus petite ou d'une taille inférieure, même s'ils perdent l'initiative et si l'adversaire approche à moins de 3 mètres. Premier round uniquement.

Type	Effets
A	Poisons légers causant une légère irritation de la peau, une légère torpeur, des nausées ou tout autre effets similaires.
B	Concoctions affectant l'esprit et causant des hallucinations, une confusion, des pertes de mémoire et autres effets similaires.
C	Poisons nuisibles affectant les capacités et causant des dégâts mineurs
D	Toxines dangereuses pouvant provoquer la paralysie, les pertes de capacités motrices ou des dégâts graves.
E	Poisons mortels entraînant des dégâts permanents ou la mort
F	Potions ou substances très rares entraînant des dégâts important et permanent ou la mort.

Coût et Effets des Poisons					
Type	Coût*	JS Réussit**	Durée	JS Raté	Durée
A	5 pO	Aucun Effet	—	-1 dans les carac. physiques, -1 en initiative	1-3 jours
B	15 pO	Aucun Effet	—	-1 dans les carac. mentales, -1 en initiative	1-3 jours
C	45 pO	1d4 dgt, -1 aux Secondaires	1-2 jours	1d8 dgt, -2 dans toutes les carac. primaires	2-6 jours
D	150 pO	1d8 dgt, -1 à tous les jets de Carac.	2-4 jours	2d8 dgt, coma	3-9 jours
E	900 pO	1d10 dgt, perte permanente de 1 point dans une Carac. principale hors classe	1-6 jours	Mort*** ou 2d12 dgt & perte permanente de 2 points dans la carac primaire de la classe	2 semaines
F	1800 pO	4d10 dgt, perte permanente de 1 point dans toutes les Carac. principale, perte permanente de 2 points dans toutes les carac. secondaires	Instantanée	Mort	Instantanée

* Coût pour une dose
 ** JS contre les poisons (Constitution), tous les bonus de caractéristique et de niveau sont appliqués
 *** Nécessite un second JS contre les poisons (Constitution), l'échec indique la mort, la réussite implique les dégâts.

PV	Dégâts
0	Inconscient et incapable d'effectuer une action. Récupère en 1d6 heures et ½ déplacement
-1 à -6	Requiert 24 hrs de repos et peut être ramené à 0 pv par magie mais en utilisant un seul sort, objet, etc.
-7 à -9	Perd 1 pv par round. Premier soins arrête cette perte mais nécessite 1 round
-10	Mort

Hauteur	Dégâts
1-3 m	1d6
3,1-6 m	2d6
6,1-9 m	3d6
9,1-12 m	4d6
12,1-15 m	5d6
15,1-18 m	6d6
18,1-21 m	7d6
21,1 et +	+1d6 pv / 3 m supplémentaires

Récupération et Soins
<ul style="list-style-type: none"> Normale : 1 pv par jour avec repos, repas, chaleur, etc. Une semaine : ajouter le mod. de CON par jour. Deux semaines : normale x2 Un mois : normale x3 <i>Soins des blessures légères</i> : 1d8 pv <i>Soins des blessures graves</i> : 3d8 pv <i>Soins des blessures critiques</i> : 5d8 pv

Dégâts Temporaires
Chaque tranche de 5 points de dégâts temporaires inflige 1 point de dégât normal. Les dégâts temporaires se récupèrent au rythme de 1 pv/10 minutes.

Renvoi des Morts-Vivants
Jet : Nécessite un jet de SAG réussit.
Niveau de Difficulté (ND) : DV du Mort-Vivant

Portée : 18 mètres

Un groupe de MV particulier peut être repoussé par round. Un échec rend ce groupe immunisé au renvoi pour le reste du combat ou durant 24 heures. De nouveaux groupe appartenant au même type peuvent être repoussé. Un MV repoussé s'enfuit ou se recroqueville (s'il ne peut fuir). Un MV contrôlé se recroqueville.

Le prêtre doit rester à plus de 3 mètres ou la tentative est annulée.

Type de MV	Nombre repoussé (+mod de CHA)
Commun (squelettes, zombies, MV dénué de volonté et ou d'intelligence.)	1d12
Extraordinaire (fantômes, spectres, MV intelligents et/ou extra-planaires)	1d6
Unique (vampires, lichs, MV très intelligents)	1

Un Prêtre ayant 5+ niveaux que le MV détruit au lieu de repousser ou asservi s'il est maléfique (MV max asservis = niv x5).

Un Prêtre ayant 10+ niveaux que le MV repousse automatiquement le nombre maximum (+ mod de CHA).

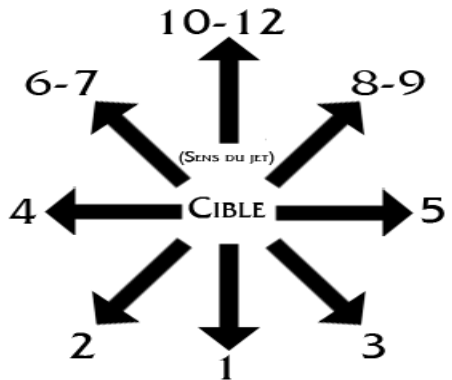
Grenades et Fumble (RnO)	
Portée (suivant l'arme)	Dispersion (m)
Courte	1d6
Moyenne	2d6
Longue	3d6

Rappel : Charge tirable / soulevable max = FOR x10 / x15
Lancé max autorisé = 5 kg à 10 m. + Mod. de FOR. Jet de FOR nécessaire pour 5 kg et +.

JET DE DISPERSION
 Si la cible originale est manquée, l'attaquant lance 1d12 sur le diagramme ci-dessous. L'objet lancé atterrit dans cette direction à une distance indiquée par la colonne Dispersion.

FUMBLE
 Résultat de 1 au dé lors du jet d'attaque.

- Pour une arme de mêlée, l'arme est lâchée et tombe selon un jet de dispersion.
- Pour une arme à distance, si l'endroit atteint à l'issue de la dispersion est occupé, effectuez un nouveau jet d'attaque contre cette cible.



Capacités de Classe

Assassin (d6, DEX, bat 0+1/3 niv) : Attaque sournoise (+2/+4), Coup mortel, Déguisement (CHA), Déplacement Silencieux (DEX), Dissimulation (DEX), Ecouter (SAG), Escalade (DEX), Etude de cas (SAG), Pièges (INT), Utilisation des Poisons (INT).

Barbare (d12, CON, bat Niv -1) : Sens du Combat, Force Sauvage, (3e) Fureur Sauvage, (5e) Puissance Sauvage, (8e) Volonté Sauvage.

Barde (d10, CHA, bat Niv -1) : Connaissance des légendes, (CHA), Déchiffrement (INT), Inspiration (CHA), (4e) Fascination, (9e) Exhortation.

Chevalier (d10, CHA, bat Niv -1) : Destrier, Equitation (DEX), Inspiration, Maniement des Armes, (3e) Enhardir, (5e) Démoraliser, (8e) Domination du champ de bataille, (10e) Recrutement.

Druide (d8, SAG, bat Niv/2) : Connaissance de la nature (SAG), Langues supplémentaires, Résistance aux éléments, Sorts, (3e) Déplacement facilité, (6e) Forme animale. (9e) Potions.

Guerrier (d10, FOR, bat Niv) : Spécialisation Martiale (+1/+1), (4e) Dominance du Combat, (10e) Attaque Supplémentaire.

Illusionniste (d4, INT, bat 0+1/4 niv) : Déguisement (CHA), Sens aiguisés (SAG), Sorts, Grimoire. (7e) Potions.

Magicien (d4, INT, bat 0+1/4 niv) : Grimoire, Sorts, (7e) Potions.

Moine (d12, CON, bat Niv -1) : Attaque étourdissante, Attaque à mains nues, Bonus à la CA, Sérénité, (2e) Parade de projectiles, (3e) Déplacement accéléré, Frappe Ki, (4e) Chute ralentie, (5e) Pureté physique, (6e) Mort simulée, (7e) Guérison accélérée, (9e) Âme de diamant, (12e) Paume vibratoire.

Paladin (d10, CHA, bat Niv -1) : Aura divin, Détection du mal, Guérison des maladies, Imposition des mains, Santé divine, (3e) Repousser les morts-vivants (SAG), (4e) Destrier, (6e) Aura de bravoure, (9e) Châtiment du mal, (12e) Soin divin.

Prêtre (d8, SAG, bat Niv/2) : Sorts, Renvoi des morts-vivants (SAG), (9e) Potions

Rôdeur (d10, FOR, bat Niv -1) : Camouflage (DEX), Déplacement silencieux (DEX), Escalade (DEX), Maraudeur de combat, Pièges (SAG), Pistage (SAG), Retarder/Neutraliser l'effet des poisons (SAG), Survie (SAG), (6e) Ennemi juré.

Roublard (d6, DEX, bat 0+1/3 niv) : Argot des voleurs, Attaque de dos (+4/x2 puis x3 au 5e et x4 au 10e), Crochetage (DEX), Déchiffrer des écritures inconnues (INT), Déplacement silencieux (DEX), Dissimulation (DEX), Ecouter (SAG), Escalade (DEX), Pièges (INT), Vol à la tire (DEX). (4e) Attaque sournoise (+2/+4).

Capacités de Races

Humains : Trois caractéristiques Primaires. **Déplacement 9 m**

Demi-Elfes (humains) : Déplacement silencieux (DEX), Détection des portes dérobées (SAG), Empathie (+2 en Charisme), +2 dans Carac. Secondaire, +2 aux JS vs Charme et Sommeil. **Déplacement 9 m**

Demi-Elfes (Elfes) : Déplacement silencieux (DEX), Détection des portes dérobées (SAG), Empathie (+2 en Charisme), +4 aux JS vs Charme et Sommeil, Sens aiguisés. **Déplacement 9 m**

Demi-Orques : Aptitude martiale (+1 CA sans armure), Odorat développé (9 ou 18 m), Résistance aux maladies (JS +2), Vision dans le noir (18 m). **Déplacement 9 m**

Elfes : Arme favorite (+1 arcs, épées longues/courtes), Déplacement silencieux (DEX), Détection des portes dérobées (SAG), Résistance magique (+10 vs charmes et sommeil magique), Sens aiguisés (+2 en Ecoute), Vision nocturne. **Déplacement 9 m**

Gnomes : Empathie avec les animaux, Expertise du combat (+1 corps à corps vs kobold et gobelins), Pouvoirs magiques 1x/jour (*lumières dansantes, prestidigitation et son imaginaire*), Sens aiguisés (+3 en Perception auditive), Vision dans le noir (18 m). **Déplacement 6 m.**

Halfelins : Déplacement silencieux (DEX), Discrétion (DEX), Résistant (+1 JS Constitution), Téméraire (+1 JS vs Peur). Vision Crépusculaire, **Déplacement 6 m.**

Nains : Animosité (elfes) (-2 aux jets de Charisme), Connaissance de la pierre (SAG), Détermination de l'orientation/profondeur, Expertise défensive (Géants/ogres) (+4 en CA), Hostilité (gobelins/orques) (+1 à l'attaque, -3 aux jets de Charisme), Résistance profane (+3 JS sorts d'arcane), Résistance à la peur (+2 JS vs Peur), Résistance aux poisons (+2 JS vs Poison), Vision dans le noir (36 m), **Déplacement 6 m.**

Combinaison de Classes (RnO)

Multi-Classe : Restriction de Caractéristique, Choix initial des classes, Répartition égale des PEX, **Niveau total (JS)** = Plus haut niveau + moitié des autres classes, **Points de vie** = DV / nb classes restantes. **BaT** = meilleur progression, **Arme** = moins restrictives. **Armures** = plus restrictive.

Bi-Classe : Pas de restriction de Caractéristique, Doit posséder un niveau dans une classe avant d'en développer une autre, Répartition choisie des PEX, **Niveau total (JS)** = Somme des niveaux, **Points de vie** = somme des différents DV. **BaT** = meilleur progression, **Arme** = moins restrictives. **Armures** = plus restrictive.

Points d'Expérience

DV	Base	/pv	I	II	III
1	5	1	2	4	5
2	10	2	5	7	10
3	20	3	10	15	20
4	40	4	20	30	40
5	80	5	40	60	80
6	120	6	60	90	120
7	180	7	90	135	180
8	250	8	125	200	250
9	400	9	200	300	400
10	600	10	300	450	600
11	750	11	375	550	750
12	950	12	425	650	950
13	1200	13	600	900	1200
14	1500	14	750	1100	1500
15	1900	15	900	1400	1900
16	2100	16	1000	1500	2100
17	2300	17	1200	1800	2300
18	2600	18	1300	2000	2600
19	2900	19	1500	2200	2900
20	3250	20	1700	2500	3500

I : 3+ attaques /rnd; sorts 1er-3e (ou capacités magiques équivalente et capacité unique (pistage, camouflage, attaque sournoise).

II : 4+ attaques /rnd, 4d6+ dégâts en une attaque, sorts 4e-7e ou équivalent, pouvoirs extraordinaires (invisibilité, forme éthérée, etc).

III : Attaques mortelles, pétrification, sorts de 8e+ (ou équivalent).

Conversions (RnO)

Type	D&D	Ad&D1 ou 2	D20
CA	19 - CA	20 - CA	Idem ou 10 + DV
DV	Idem sans bonus (ex: 2d6+2 : 2d6) si bonus > que DV = +1 DV (ex: 2d6+7:3d6)		
JS	Gue, Nain, Halfelin : Physique; Elfe, Prê ou Mag : Mentale		VIG ou REF : Physique VOL : Mentale
DD	-	-	Pour chq point > DD15 = ND +1; pour chq point < DD15 = ND -1
Dégâts	voir DV		

JS (détail) Paralyse : FOR
Souffles (et zone d'effet) :DEX
Poison, Mort magique : CON
BBB (et Illusions) : INT
Sorts (excepte illusions, zone d'effet et charme/sommeil) : SAG
Enchantements (sommeil, charme, etc) et peur : CHA

Vision

Torche : 12 mètres

Lanterne : 9 à 18 mètres

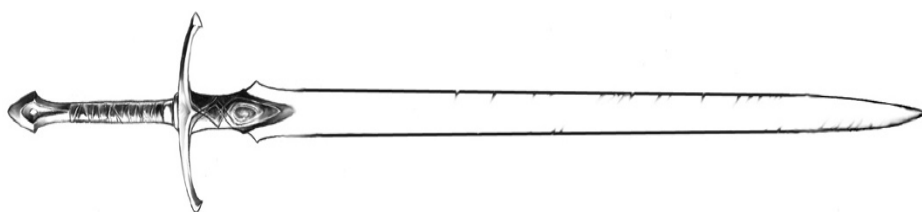
Epée/Dague magique : 6/3 mètres

Vision dans le noir : affectée par la lumière vive, 36 mètres

Vision nocturne : voit deux fois plus loin que la vision normale dans la pénombre

Infravision : affectée par la lumière vive, nuance de gris, 36 mètres

Vision crépusculaire : voit normalement dans la pénombre.



Armes					
ARMES	Prix	Dgt	Port.	Pds	VE
Attaque à mains nues	—	1d2	—	—	—
Attrape-coquin 4	45 po	1d4	—	3 kg	4
Bardiche	15 po	2d4	—	5 kg	4
Bâton	—	1d6	—	2 kg	4
Bec de corbin 2	60 po	1d10	—	2 kg	5
Chat à 9 queues	9 po	1d3	—	500 g	2
Cimeterre	15 po	1d6	—	2 kg	3
Cimeterre, grand *	55 po	2d6	—	7 kg	4
Coup de poing, bronz	1 po	1d3	—	500 g	1 (p)
Couteau	3 pa	1d2	3 m	500 g	1
Dague	2 po	1d4	3 m	500 g	1
Dague écossaise	3 po	1d4+1	—	500 g	1
Épée à deux mains *	30 po	2d6	—	7,5 kg	5
Épée bâtarde	25 po	1d10	—	5 kg	4
Épée courte	10 po	1d6	—	1,5 kg	2
Épée, falchion	40 po	2d4	—	8 kg	3
Épée large	12 po	2d4	—	4 kg	3
Épée longue	15 po	1d8	—	2 kg	3
Épieu de cavalier 7	1 po	1d6	3 m	1,5 kg	2
Épieu de fantassin 8	5 po	1d8	—	4,5 kg	4
Épieu à sanglier	3 po	1d8	—	2 kg	3
Faucille	6 po	1d4	—	1,5 kg	3
Faux	18 po	2d4	—	6 kg	4
Fléau d'armes léger	8 po	1d8	—	2,5 kg	3
Fléau d'armes lourd	15 po	1d10	—	10 kg	4
Fourche de guerre	10 po	1d8	—	3,5 kg	5
Gantelet clouté	5 po	1d3	—	1 kg	1 (p)
Glaive	8 po	1d8	—	7 kg	5
Gourdin	—	1d6	—	1,5 kg	2
Guisarme	10 po	2d4	—	7 kg	5
Hache, Grande *	20 po	1d12	—	10 kg	4
Hache d'armes	10 po	1d8	—	3 kg	3
Hache, à pointe	17 po	1d8+1	—	3 kg	3
Hache de jet/Hachette	4 po	1d6	3 m	2 kg	2
Hallebarde	10 po	1d10	—	7 kg	5
Lance de cavalier légère	6 po	1d6**	—	2,5 kg	5
Lance de cavalier lourde	10 po	1d8**	—	5 kg	7
Main gauche 3	25 po	1d4+1	—	500 g	2
Marteau de guerre	6 po	1d8	—	4 kg	4
Marteau léger	1 po	1d4	6 m	1 kg	2
Marteau de Lucerne	60 po	1d12	—	4 kg	5
Marteau piolet	15 po	1d6	—	3 kg	2
Masse d'armes légère	5 po	1d6	—	3 kg	3
Masse d'armes, lourd	12 po	1d8	—	6 kg	4
Masse de cavalerie 7	25 po	1d10	—	5 kg	4
Massue *	12 po	1d10	—	7 kg	5
Matraque	1 po	1d3	—	500 g	1
Morgenstern	8 po	2d4	—	4 kg	3
Pic de guerre léger	4 po	1d4	—	2 kg	3
Pic de guerre lourd	8 po	1d6	—	3 kg	4
Rapière	20 po	1d6	—	1 kg	3
Trident	10 po	1d8	3 m	2,5 kg	5
Vouge	8 po	2d4	—	3 kg	5

a distance	Prix	Dgt	Port	Pds	VE
Aclis	1 po	1d4	6 m	500 g	2
Arbalète légère	35 po	1d6	24 m	3 kg	4
Arbalète lourde	50 po	1d10	36 m	4,5 kg	5
Arbalète de poing	100 po	1d4	9 m	1,5 kg	2
Arc court	30 po	1d6	18 m	1 kg	3
Arc court composite	75 po	1d8	21 m	1 kg	3
Arc long	75 po	1d6	30 m	1,5 kg	4
Arc long composite	100 po	1d8	35 m	1,5 kg	4
Carreaux d'arbalète (12)	1 po	Cf. arb	—	500 g	1
Dard	5 pa	1d3	6 m	175 g	1
Flèches (20)	2 po	Cf. arc	—	1,5 kg	2
Flèches en argent (2)	2 po	Cf. arc	—	200 g	1
Fouet	1 po	1d2	4,5 m	1 kg	2
Fronde	—	1d4	15 m	—	1
Harpon	1 po	1d6	6 m	2 kg	5
Javeline	1 po	1d4	9 m	1 kg	3
Pierre	—	1d2	9 m	—	—
Sarbacane	1 po	1	3 m	500 g	3

Armures				
Type	prix	CA	pds	VE
Armure matelassée	5 po	+1	5 kg	2 (p)
Veste de cuir	7 po	+1	5 kg	2 (p)
Armure de cuir	10po	+2	6 kg	2 (p)
Maille annelée	30 po	+3	10 kg	3 (p)
Armure de cuir clouté	25 po	+3	10 kg	3 (p)
Armure de peau	20 po	+3	12 kg	4 (p)
Armure d'écailles	50 po	+4	15 kg	4 (p)
Brigandine	85 po	+4	17 kg	4 (p)
Cuir bouillis	45 po	+4	17 kg	4 (p)
Veste de mailles	100 po	+4	12 kg	3 (p)
Cuirasse en acier	350 po	+5	15 kg	3 (p)
Haubert de mailles	150 po	+5	17 kg	4 (p)
Manteau de plates	100 po	+5	23 kg	4 (p)
Armure à bandes	250 po	+6	20 kg	4 (p)
Cotte de mailles	200 po	+6	23 kg	4 (p)
Crevisse	200 po	+6	23 kg	4 (p)
Armure de plaques	600 po	+7	23 kg	4 (p)
Harnois	1 000 po	+8	25 kg	4 (p)
Harnois blanc	1750 po	+8	17 kg	3 (p)

Conditions de Vie	
Niveau de vie	Salaire par mois
Abject	3 pO
Pauvre	5 pO
Moyen	50 pO / niveau
Aisé	200 pO / niveau

Matériel				
Articles	prix	pds	EN	Note
Acide (flasque)	10 po	500 g	11	100 ml
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg	8	—
Bottes de cuir	4 pa	1 kg	*	—
Bougies (5)	5 pc	—	1	—
Cadenas Bon / Excellent	1/100 p0	500 g	1	—
Cadenas Moyen / simple	10 / 5 p0	500 g	1	—
Carquois	2 po	0,5 kg	2	12 prop.
Chaîne, 3 m	30 po	3 kg	12	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g	*	—
Cire à cacheter	100 pc	500 g	*	—
Coffre, grand	5 po	20 kg	12	8
Coffre, petit	2 po	12,5 kg	4	6
Corde en chanvre, 15 m	1 po	7 kg	3	—
Corde en soie, 15 m	10 po	5 kg	2	—
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg	2	—
Encre, la fiole	8 po	—	1	100 ml
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g	11	10 feui.
Fiole pour potion	1 pa	50 g	*	100 ml
Grappin	100 pc	2 kg	2	—
Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg	2	—
Huile, la flasque	10 pc	500 g	1	100 ml
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg	10	—
Lampe	3 po	1 kg	2	—
Lanterne à capote	7 po	1 kg	2	—
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg	2	—
Longue-vue	100 po	0,5 kg	1	—
Loupe	100 po	—	*	—
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg	2	—
Matériel de cuisine	2 po	3 kg	varie	—
Menottes / supérieure	2 / 5 po	1 kg	1	—
Miroir, petit en acier	10 po	250 g	1	—
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg	varie	—
Outils de cambrioleur / qualité	30/100po	0,5/1kg	1	—
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg	varie	—
Outre	1 po	2 kg	31	4 litres
Papier (10 feuilles)	10 po	—	*	—
Parchemin (10 feuilles)	5 po	—	*	—
Pelle	2 po	4 kg	3	—
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg	2	—
Pierre à aiguiser	1 po	200 g	1	—
Pierre à feu et grattoir	100 pc	100 g	*	—
Plume d'écriture	1 pa	—	*	—
Raquettes de neige	1 po	3 kg	2	—
Sac (ballot)	2 po	1 kg	3 (p)	10
Sac à dos	2 po	1 kg	2 (p)	8
Sac de couchage (épais / léger)	5 / 1 pa	3/2,5kg	4/5	—
Sacoche de ceinture	1 po	0,5 kg	1 (p)	2
Savon, 1 livre	5 pa	0,5 kg	1	—
Seau	5 pa	1 kg	2	3
Tente, grande / moyenne	45/10 po	25 kg	10	5 pers.
Tente, petite	800 pc	10 kg	4	1 pers.
Tonnelet (vide)	2 po	15 kg	6	6
Torche	1 pc	500 g	1	—
Trousse de déguisement	50 po	1 kg	3	—
Trousse de premiers secours	50 po	500 g	2	—

Services			
Type	Prix	Pds	VE
Bain	10 pc	—	—
Banquet (par convive)	1 000 pc	—	—
Bière (chope / litre)	1 pc / 7 pc	0,5/1 kg	1
Cervoise (la chope)	8 pc	500 g	1
Cidre (la carafe)	5 pc	1 kg	1
Eau de vie (le flacon)	50 pc	500 g	1
Epices			
Communes / Rares	40 / 200 pc	100 g	1
Exotiques	3 000 pc	100 g	1
Herbes aromatiques locales	20 pc	100 g	1
Fromage, la portion	10 pc	250 g	1
Herbe à pipe	10 pc	100 g	1
Pain			
La miché	2 pc	250 g	1
Grand Pain	30 pc	kg	2
Pain de route	50 pc	kg	1
Rations			
Ration sèche	5 pa	0,5 kg	1
Ration de piste (1 semaine)	3 po	3,5 kg	4
Repas (par jour)‡			
Assiette de soupe	2 pc	—	—
Qualité médiocre / convenable	10/50 pc	—	—
Bonne qualité	50 pc	—	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡			
Qualité médiocre / convenable	20 / 50 pc	—	—
Bonne qualité	200 pc	—	—
Viande, la portion	30 pc	500 g	—
Vin			
De table (le pichet)	20 pc	3 kg	1
Ordinaire (l'outre)	50 pc	3 kg	1
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g	1

Sauvegarde des Objets

Jet = 1d20 + modificateur vs. 12 ou 18 + ND de l’attaque

P = Primaire 12 S= Secondaire 18

	Acide	Ecrasement	Contusion	Désintégration	Chute	Boule de Feu	Feu magique	Feux normaux	Froid	Eclair	Electricité
Objet											
Os ou ivoire	P	S	P	S	P	S	P	P	P	P	P
Céramique	P	S	P	S	S	P	P	P	P	P	P
Vêtements	P	P	P	S	P	S	S	S	P	S	P
Cristal ou Verre	P	S	S	S	S	P	P	P	P	S	P
Cuir ou livre	P	P	P	S	P	S	P	P	P	S	P
Liquide*	S	P	P	S	P	S	S	S	P	S	S
Métal, dur	P	P	P	S	P	P	P	P	P+	P	P
Métal, mou ou objet d’art**	S	S	P	S	P	S	S	P	S	S	P
Parchemin ou papier	S	P	P	S	P	S	S	S	P	S	P
Pierre, petite ou gemme	P	S	P	S	P	P	P	P	P	S	P
Bois ou Corde, fine	P	S	P	S	P	S	P	P	P	P	P
Bois ou Corde, épaisse	P	P	P	S	P	P	P	P	P	P	P

Les objets magiques bénéficient d'un bonus de +2 en plus de leur bonus magique à leur JS.

Un objet atteint par se propre forme de dégâts (ex: une baguette de boule de feu par une boule de feu) obtient un bonus de +10.

* Catégorie comprenant les potions, huiles magiques, poisons et acides. Si le JS est réussi, le contenant l’est également automatiquement.

** Catégorie comprenant les perles et toute pierre semi ou non précieuse.

+ Si l’objet est frappé dans le même round qu’une attaque de froid, un JS vs l’Ecrasement est nécessaire (pénalité de -10).

SORTS QUOTID. DES ILLUSIONNISTES ET DES MAGICIENS

Niv.	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	3	1	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
7	5	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	5	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	5	5	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	5	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	6	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	6	5	5	4	4	3	2	1	—
16	7	6	5	5	4	4	3	3	2	—
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	7	7	6	6	5	4	4	3	3

SORTS QUOTIDIENS DES PRÊTRES ET DES DRUIDES

Niv.	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	5	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	5	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	5	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	5	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	6	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	6	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	6	6	6	6	5	5	4	4	3	3

TYPE DE TRESOR	PIÈCES		GEMMES		OBJETS EXTRAORDINAIRES				OBJETS MAGIQUES	
	Type	% d'avoir	Valeur en Pièces d'or	% d'avoir	Nb de Gemmes	Ajustement de Valeur	% d'avoir	Nb d'objets	% d'avoir	Nb d'objets
1	50%	2d4(x10)	10%	1d4	-10	10%	1d2	5%	1	100
2	55%	4d4(x10)	20%	1d4+1	-8	20%	1d2+1	10%	1	200
3	60%	6d4(x10)	30%	1d4+2	-6	30%	1d2+2	15%	1	300
4	65%	8d4(x10)	40%	1d4+3	-4	40%	1d2+3	20%	1	500
5	70%	2d6(x50)	50%	1d6+2	-2	50%	1d4+2	30%	1d2	800
6	75%	4d6(x50)	60%	1d6+3	—	60%	1d4+3	40%	1d2	1300
7	80%	6d6(x50)	70%	1d6+4	—	70%	1d4+4	50%	1d2	2100
8	85%	8d6(x50)	80%	1d6+5	—	80%	1d4+5	60%	1d2	3400
9	90%	2d8(x100)	90%	1d8+4	—	90%	1d6+4	70%	1d3	5500
10	91%	4d8(x100)	91%	1d8+5	—	91%	1d6+5	80%	1d3	—
11	92%	6d8(x100)	92%	1d8+6	—	92%	1d6+6	90%	1d3	—
12	93%	8d8(x100)	93%	1d8+7	—	93%	1d6+7	92%	1d3	—
13	94%	2d10(x200)	94%	1d10+6	—	94%	1d8+6	94%	1d4	—
14	95%	4d10(x200)	95%	1d10+7	—	95%	1d8+7	96%	1d4	—
15	96%	6d10(x200)	96%	1d10+8	—	96%	1d8+8	98%	1d4	—
16	97%	8d10(x200)	97%	1d10+9	—	97%	1d8+9	99%	1d4	—
17	98%	2d12(x400)	98%	1d12+8	—	98%	1d8+8	100%	1d6	—
18	99%	4d12(x400)	99%	1d12+9	—	99%	1d8+9	100%	1d6	—

2.0 GEMMES		
d%	Gemme	Valeur (pO)
1-10	Ambre, améthyste, jade	5
11-20	Opale, azurite, malachite	10
21-40	Pierre de lune, perle, lapis lazuli, oeil-de-tigre	25
41-60	Pierre de sang, agate blanche, sapphire bleu	50
61-75	pierre de sang blanche, opale commune	100
76-85	néphrite vert, peridot, amethyste	250
86-90	grenat violet ou vert, opale de feu, topaze	500
91-94	Emeraude, opale noire, tourmaline	1000
95-98	rubis, jade, sapphire (autre que bleu)	2500
99-00	Diamant, rubis rouge sang, sapphire bleu	5000

3.0 OBJETS EXTRAORDINAIRES	
d20	TABLE
1-4	3.1 Armes d'Expert
5-8	3.2 Bijoux
9-12	3.3 Objets d'Apparat et de Cérémonie
13-16	3.4 Objets Manufacturés
17-20	3.5 Antiquités
4.0 TYPE D'OBJET MAGIQUE	
d%	TABLE
1-15	4.1 Potions
16-30	4.2 Parchemin
31-45	4.3 Arme
46-60	4.4 Armure & Boucliers
61-80	4.5 Objet Spécial
81-90	4.6 Anneaux
91-97	4.7 Bâtons, Baguettes et Sceptres
98-99	4.8 Objets Maudits
100	4.9 Artefacts

Type de Trésor : Certaines créatures possèdent un type de trésor associé déterminant le pourcentage de chance de trouver un type particulier de trésor.

% d'avoir : Cette colonne indique le % de chance d'avoir le type de trésor concerné.

Valeur en pièce d'or : le multiplicateur n'est appliqué que lorsque la créature est dans son repaire.

Ajustement de Valeur : Pénalité à appliquer à la valeur réelle de la gemme après détermination de son type dans la table 2.0 Gemmes. *Exemple :* le Gardien détermine qu'un orque (type de trésor 1) possède une topaze (88 au jet). L'ajustement indique -10; la valeur réelle de la topaze sera de 88-10 = 78, soit 250 pO au lieu de 500.

Xp Max de Valeur d'Objet : Suggestion de la valeur max en XP de l'objet magique possédé par la créature. Par exemple, un monstre à 1 DV ne peut posséder d'objet excédant 100 XP de valeur.