

Table 7-5 : Armes p.116

Armes courantes	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Type ¹
Combat à mains nues					
Attaque à mains nues	1d2 ²	1d3 ²	×2	—	Contondant
Gantelet	1d2	1d3	×2	—	Contondant
Armes de corps à corps légères					
Dague	1d3	1d4	19-20 / ×2	3 m	Perforant ou tranchant
Dague coup-de-poing	1d3	1d4	×3	—	Perforant
Gantelet clouté	1d3	1d4	×2	—	Perforant
Masse d'arme légère	1d4	1d6	×2	—	Contondant
Serpe	1d4	1d6	×2	—	Tranchant
Armes de corps à corps à une main					
Épieu	1d4	1d6	×2	6 m	Perforant
Gourdin	1d4	1d6	×2	3 m	Contondant
Masse d'armes lourde	1d6	1d8	×2	—	Contondant
Morgenstern	1d6	1d8	×2	—	Contondant et perforant
Armes de corps à corps à deux mains					
Bâton ⁴	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	Contondant
Lance	1d6	1d8	×3	6 m	Perforant
Pique ³	1d6	1d8	×3	—	Perforant
Armes à distance					
Arbalète légère	1d6	1d8	19-20 / ×2	24 m	Perforant
Arbalète lourde	1d8	1d10	19-20 / ×2	36 m	Perforant
Dard	1d3	1d4	×2	6 m	Perforant
Fronde	1d3	1d4	×2	15 m	Contondant
Javeline	1d4	1d6	×2	9 m	Perforant
Armes de guerre					
Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Type ¹	
Armes de corps à corps légères					
Arme à pointes	1d4	1d6	×2	—	Perforant
Épée courte	1d4	1d6	19-20 / ×2	—	Perforant
Hache de lancer	1d4	1d6	×2	3 m	Tranchant
Hachette	1d4	1d6	×3	—	Tranchant
Kukri	1d3	1d4	18-20 / ×2	—	Tranchant
Marteau léger	1d3	1d4	×2	—	Contondant
Matraque	1d4	1d6	×2	—	Contondant
Pic de guerre léger	1d3	1d4	×2	—	Perforant
Rondache	1d2	1d3	×2	—	Contondant
Rondache à pointe	1d3	1d4	×2	—	Perforant
Armes de corps à corps à une main					
Cimeterre	1d4	1d6	18-20 / ×2	—	Tranchant
Écu	1d3	1d4	×2	—	Contondant
Écu à pointes	1d4	1d6	×2	—	Perforant
Épée longue	1d6	1d8	19-20 / ×2	—	Perforant
Fléau d'armes léger	1d6	1d8	×2	—	Contondant
Hache d'armes	1d6	1d8	×3	—	Tranchant
Marteau de guerre	1d6	1d8	×3	—	Contondant
Pic de guerre lourd	1d4	1d6	×4	—	Perforant
Rapière	1d4	1d6	18-20 / ×2	—	Perforant
Trident	1d6	1d8	×2	3 m	Perforant

Armes de guerre (suite)	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Type ¹
Armes de corps à corps à deux mains					
Cimeterre à deux mains	1d6	2d4	18-20 / ×2	—	Tranchant
Corsèque ³	1d6	2d4	×3	—	Perforant
Coutille ³	1d8	1d10	×3	—	Tranchant
Épée à deux mains	1d10	2d6	19-20 / ×2	—	Tranchant
Faux	1d6	2d4	×4	—	Perforant ou tranchant
Fléau d'armes lourd	1d8	1d10	19-20 / ×2	—	Contondant
Grande hache	1d10	1d12	×3	—	Tranchant
Guisarme ³	1d6	2d4	×3	—	Tranchant
Hallebarde ³	1d8	1d10	×3	—	Perforant ou tranchant
Lance d'arçon ³	1d6	1d8	×3	—	Perforant
Massue	1d8	1d10	×2	—	Contondant
Armes à distance					
Arc court	1d4	1d6	×2	18 m	Perforant
Arc court composite	1d4	1d6	×3	21 m	Perforant
Arc long	1d6	1d8	×3	30 m	Perforant
Arc long composite	1d6	1d8	×3	33 m	Perforant
Armes exotiques					
Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Type ¹	
Armes de corps à corps légères					
Kama	1d4	1d6	×2	—	Tranchant
Nunchaku	1d4	1d6	×2	—	Contondant
Sai	1d3	1d4	×2	—	Contondant
Siangham	1d4	1d6	×2	—	Perforant
Armes de corps à corps à une main					
Épée bâtarde	1d8	1d10	19-20 / ×2	—	Tranchant
Fouet	1d2 ²	1d3 ²	×2	—	Tranchant
Hache de guerre naine	1d8	1d10	×3	—	Tranchant
Armes de corps à corps à deux mains					
Chaîne cloutée ³	1d6	2d4	×2	—	Perforant
Double-lame ⁴	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20 / ×2	—	Tranchant
Fléau double ⁴	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	Perforant
Hache double orque ⁴	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	Tranchant
Marteau-piolet gnome ⁴	1d6/1d4	1d8/1d6	×3 / ×4	—	Contondant et perforant
Ugrosh nain ⁴	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	Perforant ou tranchant
Armes à distance					
Arbalète de poing	1d3	1d4	19-20 / ×2	9 m	Perforant
Arbalète légère à répétition	1d6	1d8	19-20 / ×2	24 m	Perforant
Arbalète lourde à répétition	1d8	1d10	19-20 / ×2	36 m	Perforant
Bolas	1d3 ²	1d4 ²	×2	3 m	Contondant
Filet	—	—	—	3 m	—
Shuriken	1	1d2	×2	3 m	Perforant

1. Quand deux types sont donnés, l'arme est des deux types simultanément s'ils sont séparés par **et**, ou de l'un des deux types choisi par le joueur au moment de l'attaque s'ils sont séparés par **ou**.
 2. L'arme inflige des dégâts non létaux.
 3. Arme à allonge.
 4. Arme double.



Table 8-2 : Actions en combat p.141

Actions simples	Actions de mouvement
Attaque au corps-à-corps	Se déplacer
Attaque à distance	Calmer une monture effrayée
Attaque à mains nues	Charger une arbalète légère ou de poing
Abaissier sa résistance à la magie	Dégainer une arme
Activer un objet magique autre qu'une potion ou une huile	Déplacer un objet lourd
Aider quelqu'un (p.153) ¹	Diriger ou rediriger un sort actif
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu (p.127)	Monter ou descendre de selle
Boire une potion ou appliquer une huile	Ouvrir ou fermer une porte
Bousculade (p.154)	Prendre un objet porté sur soi
Dégainer une arme dissimulée (voir escamotage p.78)	Préparer ou détacher son bouclier ²
Destruction d'arme (attaque)	Ramasser un objet
Destruction d'objet (attaque) ²	Rengainer une arme
Échapper à une situation de lutte (p.158)	Se relever quand on est à terre
Exécuter une feinte (p.156)	
Lancer un sort (durée d'incantation de 1 action simple)	
Lire un parchemin	
Mettre terme à un sort	
Préparation (déclenche une action simple)	
Prodiguer les premiers secours à un mourant (p.73)	
Renversement (p.158)	
Renvoyer ou intimider les morts-vivants (p.159)	
Se concentrer pour maintenir un sort actif	
Se mettre en défense totale	
Utiliser un pouvoir extraordinaire	
Utiliser un pouvoir magique	
Utiliser un pouvoir surnaturel	
Utiliser une compétence exigeant 1 action	

Activités instantanées
Pas de placement
Retarder son action

Actions de type variable
Croc-en-jambe (p.155) ⁶
Désarmement (p.156) ⁶
Lutte (p.157) ⁶
Utiliser un don ⁷

Légende
Ne déclenche pas d'attaque d'opportunité
Déclenche une attaque d'opportunité
En général déclenche attaque d'opportunité
Peut déclencher une attaque d'opportunité sous certaines condition

Notes

Quelle que soit l'action entreprise, le fait de sortir d'une case contrôlée expose généralement à une attaque d'opportunité.

- Si l'on aide quelqu'un pour une action qui provoque normalement une *attaque d'opportunité*, cela provoque une *attaque d'opportunité*.
- Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.
- Si le personnage a un **bonus de base** à l'*attaque de ±1* ou plus, il peut combiner cette action avec un **déplacement normal**. S'il a le don **Combat à deux mains**, il peut dégainer deux armes légères ou tenues à une main en autant de temps qu'il en faudrait normalement pour en dégainer une seule.
- Cette action peut devenir une *action simple* dans le cas particulier d'un personnage à l'**activité restreinte** à une *action simple par round*.
- A moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser (au gré du MD).
- Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'*attaque* ou de *charge*, plusieurs fois dans le cadre d'une *attaque à outrance*, ou même lors d'une *attaque d'opportunité*.
- Selon la description du don concerné.



Table 8-7 : Attaques Spéciales p.154

Attaque spéciale	Description résumée
Aider quelqu'un	Confère à un allié un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou à la CA
Bousculade	Repousse un adversaire de 1,50m ou plus
Charge	Permet de se déplacer de deux fois sa vitesse et d'attaquer avec un bonus de +2
Combat à deux armes	Une arme dans chaque main
Combat monté	Sur une monture
Croc-en-jambe	Faire tomber un adversaire
Désarmement	Fait sauter une arme hors de la main d'un adversaire
Destruction	Frappe l'arme ou le bouclier d'un adversaire
Feinte	Annule l'éventuel bonus de Dextérité à la CA d'un adversaire
Lancer une arme d'impact	Lance une flasque de produit dangereux à une cible
Lutte	Prises et coups bas
Renversement	Passé à côté ou au-dessus d'un adversaire en se déplaçant
Renvoi (intimidation) des morts-vivants	Canalise l'énergie positive (négative) pour repousser (intimider) les morts-vivants.

Attaque ratée avec une arme de lancer

Ciblée sur une case

Ciblée sur une intersection

Lorsqu'une attaque d'arme de lancer rate, jetez un d8 et consultez ce diagramme pour déterminer où l'arme tombe.

Table 8-5 : Modificateurs au jet d'attaque p.151

L'attaquant...	Corps à corps	A distance
... à terre ou à plat-ventre	- 4	— ¹
... est ébloui	- 1	- 1
... est en position surélevée	+1	+ 0
... est enchevêtré	- 2 ²	- 2 ²
... est invisible	+ 2 ³	+ 2 ³
... est secoué ou effrayé	- 2	- 2
... prend le défenseur en tenaille	+ 2	—
... se serre dans un endroit étroit	- 4	- 4

- La plupart des armes à distance ne peuvent être utilisées dans cette position, sauf les arbalètes légères et les shurikens, qui ne souffrent d'aucun malus.
- Un personnage enchevêtré subit un malus de -4 à la Dextérité, ce qui peut affecter son jet d'attaque.
- Le défenseur perd son éventuel bonus à la CA. Ce bonus ne s'applique pas si la cible est aveugle.

Table 8-8 : Malus liés au combat à deux armes p.155

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	- 6	- 10
Arme légère dans l'autre main	- 4	- 8
Don Combat à deux mains	- 4	- 4
Arme légère dans l'autre main et don combat à deux mains	- 2	- 2

Table 7-7 : Enfiler ou ôter son armure p.123

Armure	Enfiler	Enfiler à la hâte	Ôter
Bouclier (tous)	1 action de mouvement	Sans objet	1 action de mouvement
Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau ou chemise de mailles	1 minute	5 rounds	1 minute ¹
Cuirasse, armure d'écaillés, de mailles, clibanion ou crevisse	4 minutes ¹	1 minute	1 minute ¹
Armure à plaque ou harnois	4 minutes ²	4 minutes ¹	1d4+1 minutes ¹

- En cas d'assistance, ce temps est divisé par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre peut aider un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Il est impossible de s'aider mutuellement à revêtir une armure (du moins simultanément)
- Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure, sans quoi elle ne peut être enfilée qu'à la hâte.

Table 8-10 : Renvoi des morts-vivants p.159

Test de renvoi 1d20 + mod. Charisme	DV max. des morts-vivants affectés
0 ou moins	Niveau du prêtre - 4
1 - 3	Niveau du prêtre - 3
4 - 6	Niveau du prêtre - 2
7 - 9	Niveau du prêtre - 1
10 - 12	Niveau du prêtre
13 - 15	Niveau du prêtre + 1
16 - 18	Niveau du prêtre + 2
19 - 21	Niveau du prêtre + 3
22 ou plus	Niveau du prêtre + 4

Nombre de niveaux renvoyés

2d6 + Niv. Prêtre + Mod. Charisme

Table 8-6 : Modificateurs à l'AC p.151

Le défenseur...	Corps à corps	A distance
... est à couvert	+ 4	+ 4
... est aveugle	- 2 ¹	- 2 ¹
... est camouflé ou invisible	Voir camouflage	
... est recroquevillé	- 2 ¹	- 2 ¹
... est enchevêtré	+ 0 ³	+ 0 ³
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre précaire ou en pleine ascension)	+ 0 ¹	+ 0 ¹
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+ 0 ¹	+ 0 ¹³
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	- 4 ⁴	+ 0 ⁴
... est assis ou agenouillé	- 2	+ 2
... est immobilisé en situation de lutte	- 4 ⁴	+ 0 ⁴
... est à terre	- 4	+ 4
... se serre dans un endroit étroit	- 4	- 4
... est étourdi	- 2 ¹	- 2 ¹

1. Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.
2. Un personnage enchevêtré subit un malus de -4 à la Dextérité, ce qui peut affecter sa CA.
3. On détermine aléatoirement lequel des deux luteurs a des chances de toucher. Sa cible perd alors son éventuel bonus de Dextérité à la CA.
4. La valeur de Dextérité du défenseur est considérée comme étant de 0 (modificateur de -5). Les roubards peuvent porter des attaques sournoises aux défenseurs sans défense ou immobilisés. Voir aussi Cibles sans défenses, p.152.

Table 8-9 : Solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers p.156

Arme	Exemple	Solidité	pr ¹
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée courte	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'arme légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'arme lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'arme	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5

Armure (matière) ²	Solidité	pr ¹
Cuir ou peau	2	Bonus d'armure × 5
Fer ou acier	10	Bonus d'armure × 5
Mithral	15	Bonus d'armure × 5
Adamantium	20	Bonus d'armure × 5

Bouclier	Solidité	pr ¹
Targe	10	5
Rondache en bois	5	7
Écu en bois	5	15
Rondache en acier	10	10
Écu en acier	10	20
Pavois	5	20

1. Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure.
2. Cette information est trouvée sur la table 9-9, de la page 166.

Acrobatie p.67

Tâche	DD
Amortir sa chute (dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale)	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties (roulés-boulés, sauts, etc.) à la moitié de la vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel le personnage passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi, au-delà du premier, ajoute 2 au DD.	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de la vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire (en passant à côté de lui, au-dessus, entre ses jambes) sans que cela provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel le personnage passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi, au-delà du premier, ajoute 2 au DD.	25

Équilibre p.76

Étroitesse	DD	Dangerosité	DD
De 15 à 30 cm	10	Larges pierres inégales	10 ¹
De 5 à 15 cm	15	Sol de pierres taillées	10 ¹
Moins de 5 cm	20	Sol en pente ou abrupt	10 ¹

1. Uniquement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, on ne peut charger, ni courir, mais on peut agir normalement.

La surface est...	Mod.
Légèrement encombrée (éboulis, décombres épars)	+ 2
Très encombrée (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux)	+ 5
Légèrement glissant (sol humide)	+ 2
Très glissant (verglas)	+ 5
Sol en pente ou abrupt	+ 2

Dép. silencieux p.73

Surface	Mod.
Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants)	- 2
Très sonore	- 5

Détection p.74

Condition	Mod.
Par 3m de distance	- 1
Distrait	- 5

Concentration p.70

Source de distraction	DD ¹
Blessé lors de l'action	10 + dégâts subis
Blessé par des dégâts continus lors de l'action ³	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée)	10
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un bateau en pleine tempête)	15
Mouvements extraordinairement violents (tremblement de terre)	20
Enchevêtré	15
Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle, dont les composantes sont déjà en main)	20
Grand vent et pluie battante (ou neige)	5
Grêle, tempête de sable ou débris portés par le vent	10
Climat causé par un sort tel que <i>Tempête vengeresse</i> ⁴	DD du jet de sauvegarde du sort adverse

1. Si le personnage est distrait alors qu'il lance, se concentre sur ou dirige un sort, le niveau de ce sort s'ajoute au DD indiqué.
2. Concerne les dégâts subis pendant le lancement d'un sort dont le temps d'incantation est d'un round ou plus, ou lors d'une activité prenant plus d'un round (comme désamorçage/Sabotage). Concerne aussi les dégâts subis lors d'une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse au lancement d'un sort (pour les sorts dont le temps d'incantation est de moins d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).
3. Comme ceux d'une *flèche d'acide de Melf*.
4. Même si le sort ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un.

Désamorçage/Sabotage p.73

Objet ou Mécanisme	Temps nécessaire	DD ¹	Exemple
Simple	1 round	10	Coincer une serrure
Complexe	1d4 round	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 round	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyablement complexe	2d4 round	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement
Magique ²	DD 25 + niveau du sort utilisé dans sa création		

1. Le DD augmente de +5 si l'on cherche à camoufler son intervention.
2. Seuls les roubards peuvent désamorcer ses pièges.

Équitation p.77

Monter à cru : -5
Monter une créature pas faite pour ça : -5

Tâche	DD
Guider sa monture avec les genoux	0
Rester en selle	5
Combattre sur un destrier	10
Utiliser sa monture comme abri ou amortir sa chute ou éperonner sa monture	15
Contrôler sa monture au combat	20
Monter ou descendre rapidement de selle	20 ¹

1. Le malus d'armure s'applique à ce test.

Escalade p.77

Test raté de 1 à 4 points : pas de progrès
Test raté de plus de 5 : chute

Type de surface ou d'activité	DD
Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à noeuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer	0
Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer. Corde à noeuds ou corde créée par le sort <i>Corde enchantée</i>	5
Surface garnie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, grément de navire)	10
Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse. Se rétablir lorsqu'on pend par les mains.	15
Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de souterrain)	20
Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de brique) Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains, mais pas pour les pieds.	25
Une surface absolument plane, lisse et verticale ne peut pas être escaladée	

Exemple de surface, d'activité	Mod. ¹
Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant	- 10
Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires	- 5
Surface glissante	+ 5
Matériel d'escalade complet (p.130)	- 2

1. Ces bonus se cumulent

Table 1-1 Modificateurs des caractéristiques p.8

$$\text{Modificateur} = \frac{\text{Valeur}}{2} - 5$$

(arrondi au dessous)

Evasion p.79

Entraves	DD ¹
Cordes	Résultat du test de maîtrise des cordes du ligoteur + 10
Filet, sorts : <i>Contrôle des plantes, Cordes animée, Empire végétal ou enchevêtrement</i>	20
Collet	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

Fouille p.79-80

Exemples de tâches	DD
Fouiller un coffre plein de babioles pour y trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique ¹	21 ou plus
Trouver un piège magique ¹	25 + niveau du sort utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30
Trouver des traces de pas	Variable ²
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

1. Roublards uniquement. Les nains (même s'ils ne sont pas roublards) peuvent utiliser Fouille pour repérer les pièges installés à même la pierre.
2. Ne permet pas de suivre des pistes : voir pistage (p.98)

Maîtrise des cordes p.81

Exemples de tâches	DD
Faire un noeud solide	10
Fixer un grappin	10 ¹
Faire un noeud spécial (couissant, marin, qui se défait quand on tire un coup sec, etc.)	15
Épisser deux cordes	15
Ligoter quelqu'un	Variable

1. On ajoute +2 au DD par 3m de hauteur

Perception auditive p.81-82

Type de bruit	DD
Une bataille	- 10
Plusieurs personnes entrain de discuter ¹	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m/round) afin de ne pas être repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,5 m/round) afin de ne pas être repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement Silencieux à moins de 3 m d'un personnage	15
Plusieurs personnes entrain de chuchoter ¹	15
Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30

1. Si le test est réussi d'au moins 10 points, on peut comprendre la conversation, si on parle cette langue bien entendu.

Situation	Modificateur
Au travers d'une porte	+ 5
Au travers d'un mur de pierres	+ 15
Tous les 3 m de distance	+ 1
Le personnage qui écoute est distrait	+ 5
Personnage endormi (se réveille en cas de réussite)	+ 10

Premiers soins p.82

Tâche	DD ¹
Premiers secours	15
Soins suivis	15
Soigner une blessure de chausse-trappe, de Croissance d'épines ou de Pierres Acérées	15 ou DD de sauvegarde du sort
Soigner un empoisonnement	DD de sauvegarde du Poison
Soigner une maladie	DD de sauvegarde de la maladie

Saut p.84

Saut horizontal

- DD égal à la distance à franchir (en cm) divisée par 30.
- Doubled si l'élan est inférieur à 3 m.

Saut vertical

- DD égal au quadruple la hauteur à sauter (en cm) divisé par 30.
- Doubled si l'élan est inférieur à 3 m.

Catégorie de taille	Allonge verticale
Colossale (C)	40 m
Gigantesque (G)	20 m
Très grand (TG)	10 m
Grand (G)	5 m
Moyen (M)	2,40 m
Petit (P)	1,20 m
Très petit (TP)	60 cm
Minuscule (Min)	30 cm
Infime (I)	15 cm

Survie p.85

Tâche	DD
Le personnage sait se débrouiller en pleine nature sauvage. Il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant de quoi se nourrir (il peut subsister sans réserve d'eau ou de nourriture). Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus de 10.	10
L'aventurier acquiert un bonus aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat, de +2 s'il continue à se déplacer à demi-vitesse et de +4 s'il reste stationnaire. Il peut procurer le même bonus à une autre personne par point de son résultat au-dessus de 15.	15
Le personnage ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.)	15
Prédire les conditions climatiques de la prochaine journée. Le personnage peut faire des prédictions pour une journée supplémentaire par tranche de 5 points de son résultat au-delà de 15.	15
Suivre une piste (voir le don Pistage p.95)	Variable

Type de bruit	DD
Une bataille	- 10
Plusieurs personnes entrain de discuter ¹	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m/round) afin de ne pas être repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,5 m/round) afin de ne pas être repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement Silencieux à moins de 3 m d'un personnage	15
Plusieurs personnes entrain de chuchoter ¹	15
Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30

Se perdre p.86

Terrain	DD
Lande ou colline, carte	6
Montagne, carte	8
Lande ou colline, carte	10
Mauvaise visibilité	12
Montagne, pas de carte	12
Forêt	15

Don Pistage p.98-99

Type de sol	DD	Type de sol	DD
Très mou	5	Ferme	15
Mou	10	Dur	20

Mauvaise visibilité ¹	Mod.
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+ 6
Clair de lune	0
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+ 3

1. Ces facteurs ne s'additionnent pas : seul le plus important est pris en compte.

Utilisation d'objets magiques p.85

Tâche	DD
Activer l'objet par chance	25
Déchiffrer un sort écrit	25 + niv. du sort
Imiter une valeur de caractéristique	Caract. + 15
Imiter une aptitude de classe	20
Imiter une race	25
Imiter un alignement	30
Utiliser un parchemin	20 + niveau de lanceur de sorts
Utiliser une baguette	20

Table 3-9 Murs p.59

Type de mur	Épaisseur	DD pour défoncer	Solidité	Points de résistance ¹	DD d'escala de
Maçonnerie	30 cm	35	8	90	15
Maçonnerie de qualité supérieure	30 cm	35	8	90	20
Maçonnerie renforcée	30 cm	45	8	180	
Pierre taillée	90 cm	50	8	540	22
Pierre brute	1,50 m	65	8	900	20
Fer	7,5 m	30	10	90	25
Papier	Négligeable	1	—	1	30
Bois	15 cm	20	5	60	21
Renforcé par magie ²	—	+ 20	× 2	× 2 ³	—

1. Pour une section carrée de 3 m de côté
2. S'applique à n'importe quel type de mur
3. Ou 50 points de résistance supplémentaire (prendre le meilleur total)

Table 3-10 Portes p.61

Type de porte	Épaisseur	DD pour défoncer	Solidité	Points de résistance
		Coincée	Verrouillée	
Bois, normal	2,5 cm	13	15	5
Bois, solide	4 cm	16	18	5
Bois, épaisse	5 cm	23	25	5
Pierre	10 cm	28	28	8
Fer	5 m	28	28	10
Herse, bois	7,5 cm	25 ¹	25 ¹	5
Herse, fer	5 cm	25 ¹	25 ¹	10
Serrure	—			15
Gond	—			10

1. DD pour soulever. Pour enfoncer la herse, utiliser le DD de la porte du même matériau.

Conditions en vigueur	Mod.	Taille des créatures pistées ¹	Mod.
Par 3 créatures dans groupe pisté	- 1	Infime (I)	+ 8
Par tranche de 24 h d'ancienneté des traces	+ 1	Minuscule (Min)	+ 4
Par heure de pluie depuis que les traces ont été laissées	+ 1	Très petite (TP)	+ 2
Chute de neige depuis que les traces ont été laissées	+ 10	Petite (P)	+ 1
La cible masque sa piste (réduisant sa vitesse de moitié)	+ 5	Moyenne (M)	0
		Grande (G)	- 1
		Très grande (TG)	- 2
		Gigantesque (Gig)	- 4
		Colossale (C)	- 8

1. Groupe composé de créatures de tailles diverses : ne considérer que la plus grande taille

Liste des états Préjudiciables

p.300-301

Agrippé en train de lutter avec un ou plusieurs adversaires

- Ne contrôle plus aucune zone
- CA : perd son bonus de Dextérité contre les adversaires, autres que ceux avec lesquels il est en train de lutter

Assourdi n'entend plus rien

- Initiative -4
- Perception auditive impossible
- 20% de chance de rater l'incantation de tout sort à com-posante verbale

À terre allongé au sol

- Attaque corps à corps : -4
- L'arbalète est la seule arme à distance dont il puisse se servir (il le fait sans malus)
- CA -4 contre les attaques au corps à corps
- CA +4 contre les attaques à distance
- Se relever : action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité

Aveuglé ne voit plus rien

- CA -2 à la CA et perd son bonus de Dextérité
- Déplacement à demi-vitesse
- -4 sur tests de Fouille et les compétences associées à la Force et à la Dextérité
- Test de Détection impossible, ainsi qu'effectuer une tâche nécessitant d'y voir
- Ses adversaires bénéficient d'un camouflage total (50% de risque de rater)

Chancelant a encaissé exactement autant de points de dégâts non-létaux qu'il a de PV

- Activité restreinte à une action simple ou de mouvement chaque round (mais pas les deux et pas une action complexe)
- Cesse dès que les PV excèdent à nouveau son total de points de dégâts non-létaux
 - Si son total de points de dégâts non-létaux dépasse ses PV, il tombe inconscient

Confus actions déterminées par 1d100

01-10	attaque la créature à l'origine de sa confusion avec des armes (ou s'en rapproche si elle est trop loin)
11-20	agit normalement
21-50	Se contente de bredouiller des mots incompréhensibles
51-70	fuit le plus rapidement possible la créature à l'origine de la confusion
71-100	attaque la plus proche créature (sauf son propre familier)

- Si l'action tirée est impossible : se contente de bredouiller des mots incompréhensibles
- S'il est attaqué, il riposte en frappant son agresseur à son prochain tour de jeu (du moins s'il est encore confus)
- Pas d'attaque d'opportunité pour lui, sauf celle provoquée par une créature qu'il doit attaquer (par un jet de dé ou une riposte)

Ébloui aveuglé suite à une vive stimulation de la rétine

- Attaque -1
- Tests de Détection et Fouille -1

Effrayé semblable à secoué, sauf que le personnage fait tout pour fuir. Paniqué est un état de terreur plus extrême

- Fuit la source de sa peur aussi vite que possible. Si toute voie de repli est coupée, il peut combattre.
- Attaque et Sauvegarde, tests de compétence et de caractéristique -2
- Peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour fuir, et doit le faire s'il n'a aucune autre solution

Enchevêtré comme ligoté

- Se déplace à demi-vitesse, ne peut ni courir ni charger
- Attaque -2
- Dextérité -4
- Pour lancer un sort : test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) sort perdu si test raté

Épuisé

- Se déplace à demi-vitesse
- Force et en Dextérité -6
- Re devient fatigué au bout d'une heure de repos total

Étourdi

- Lâche ce qu'il avait en main, ne peut pas agir
- CA -2 et perd son bonus de Dextérité

Fasciné distrait par un sort ou un effet sumaturel

- Ne peut effectuer d'autre action que se concentrer sur la source de la fascination
- Tests de compétence joués en réaction -4 (comme les tests de Détection ou de Perception auditive)
- Toute menace potentielle donne droit à un nouveau pt de sauvegarde contre l'effet de fascination
- Toute menace évidente rompt immédiatement la fascination

Par une action simple, il est possible de secouer une créature fascinée pour la faire venir à soi.

Fatigué

- Incapable de courir et de charger
- Force et en Dextérité -2
- La fatigue disparaît au bout de 8 heures de repos total.
- De vient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Fiévreux

- Attaque, dégâts d'armes, Sauvegarde, tests de compétence et de caractéristique -2

Hébété Personnage incapable d'agir normalement

- ne peut effectuer aucune action mais ne subit aucun malus à la CA.

Généralement, cet état ne dure pas plus de 1 round.

Hors de combat Personnage à 0 PV exactement, ou PV<0 mais stabilisé et conscient

- Activité restreinte à une action simple ou de mouvement par round
- Déplacement à demi-vitesse
- Peut effectuer des actions de mouvement
- Subit 1 point de dégâts après chaque action simple (ainsi que d'autres actions que le MD juge fatigantes, comme lancer un sort à incantation rapide par une action libre). À moins que cette action ne lui ait permis de récupérer des points de vie, il est maintenant à un total de points de vie négatif et mourant.

Si le total de points de vie est négatif, il récupère des PV normalement si quelqu'un s'occupe de lui. Seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des PV normalement (en commençant par le jour où le jet est réussi). Dans le cas contraire, il subit 1 point de dégâts. Dès qu'il commence à récupérer des PV, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Immobilisé (en situation de lutte) Personnage maintenu par l'adversaire avec lequel il lutte

- NB : il n'est pas sans défense !
- Inconscient Sans connaissance et sans défense
- S'applique quand les PV sont entre -1 et -9
- S'applique aussi si on encaisse plus de points de dégâts non-létaux qu'on a de PV

Intangible. Dénué de corps physique

- Immuni contre les attaques non magiques
- Ne peuvent être touchées que par une créature désincarnée, une arme magique, un sort et un effet magique ou sumaturel

Invisible Indétectable à l'oeil nu

- Attaque +2 aux jets et leur cible perd son bonus de Dextérité à la CA
- Avantages annulés si l'adversaire utilise un autre sens que la vue

Mourant. Personnage inconscient, en train de mourir : PV compris entre -1 et -9

- À la fin de chaque round (en commençant par celui où il est tombé sous 0 PV), il a 10% de chances de voir son état devenir stationnaire. Dans le cas contraire, il perd 1 PV
- Si un personnage mourant atteint -10 points de vie, il est mort.

Nauséux Souffrant de violents maux d'estomac

- Incapable de la moindre concentration : ne peut attaquer, lancer un sort ou en maintenir l'effet
- Activité restreinte à une action de mouvement par round

Paniqué État de terreur plus intense que s'il était secoué ou effrayé

- Lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard en s'éloignant de la source de sa peur et sans s'approcher des autres sources de danger potentielles
- Ne peut effectuer aucune autre action
- Attaque, Sauvegarde, tests de compétence et de caractéristique -2
- S'il se retrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même (se met généralement en défense totale)
- Peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour fuir, et doit le faire s'il n'a aucune autre solution

Paralysé Personnage immobile, incapable de bouger ou d'agir physiquement, comme s'il était affecté par le sort immobilisation de personne

- Force et Dextérité à 0
- Sans défense mais peut accomplir des actions mentales

Pétrifié transformé en pierre

- Considéré comme inconscient
- Si la statue a été sévèrement endommagée, le personnage montre les mêmes blessures quand on le ramène dans le monde des vivants (au choix du MD)

Pris au dépourvu n'ayant pas encore agi au cours d'un combat

- CA : perd son bonus de Dextérité
- Ne peut porter d'attaque d'opportunité

Recroquevillé sur soi-même Personnage terrifié

- Incapable de faire quoi que ce soit
- CA -2 à la CA et perd son bonus de Dextérité

Renvoyé (ou repoussé) Affecté par un de renvoi des morts-vivants

- Fuit aussi vite que possible, pendant 10 rounds (soit 1 minute)
- S'ils sont acculés, ils se recroquevillent sur eux-mêmes

Sans défense paralysé, immobilisé par un sort, ligoté, endormi, inconscient ou à la merci de ses ennemis d'une façon ou d'une autre

- Dextérité 0 (soit un modificateur de -5)
- Attaque de corps à corps contre le personnage à +4
- Un roublard peut tenter une attaque sournoise contre ce personnage
- Un ennemi peut tenter un coup de grâce. Si on y survit, on doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + nombre de points de dégâts infligés) sous peine de succomber au choc

Secoué état de terreur moins grave qu'effrayé ou paniqué

- Attaque, Sauvegarde, tests de compétence et de caractéristique -2

Vidé de son énergie a contracté au moins un niveau négatif qui peuvent se transformer en pertes définitives de niveaux

- Au moins autant de niveau négatifs que de niveaux : mort
- pour chaque niveau négatif : perte de 5PV, -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, tests de compétence de caractéristique
- Perte d'un niveau pour les DD, la durée des sorts, etc.
- Perte du sort en tête de plus haut niveau ou de la possibilité d'en apprendre un.

Table 3-24 Effets du vent p.95

Force du vent	Tailles ¹						
	> P	P	M	G	TG	Gig	C
Important	R	—	—	—	—	—	—
Violent	E	R	S	—	—	—	—
Tempête	E	E	R	S	S	—	—
Ouragan	E	E	E	R	S	—	—
Tornade	E	E	E	E	R	S	S

1. On considère que les créatures en vol ont une taille de moins que leur catégorie réelle.

S (stoppé) : incapable d'avancer au sol, repoussé de 1d6 x 1,5 m en vol

R (renversé) : renversé au sol, repoussé de 1d6 x 3 m en vol

E (emporté) : renversé et entraîné sur 1d6 x 3 m (1d4 de dégâts non létaux tous les 3 m) au sol, repoussé de 2d6 x 3 m (plus 2d6 points de dégâts non létaux) en vol

Table 2-1 Manoeuvrabilité en vol p.20

	Classe de manoeuvrabilité				
	Parfaite	Bonne	Moyenne	Médiocre	Déplorable
Vitesse minimale	Aucune	Aucune	1/2	1/2	1/2
Vol stationnaire	Oui	Oui	Non	Non	Non
Vol vers l'arrière	Oui	Oui	Non	Non	Non
Inversion de direction	Oui	-1,50m	—	—	—
Virage	Au choix	90° -1,50m	45° -1,50m	45° -1,50m	45° -3m
Virage stationnaire	Au choix	90° -1,50m	45° -1,50m	Non	Non
Virage serré	Au choix	Au choix	90°	45°	45°
Angle de montée	Au choix	Au choix	60°	45°	45°
Vitesse de montée	Maximale	1/2	1/2	1/2	1/2
Angle de descente	Au choix	Au choix	Au choix	45°	45°
Vitesse de descente	x 2	x 2	x 2	x 2	x 2
Transition montée/descente	0	0	1,50m	3m	6m

