



NÉCESSAIRE DU MAÎTRE DE JEU

Nous avons regroupé les tableaux suivants selon leur fonction et leur sujet de la façon la plus logique possible, tout en essayant d'utiliser au mieux la place disponible. Les Maîtres de Jeu voudront certainement imprimer les tables qu'ils estiment les plus utiles afin de créer leurs écran de MJ et de fournir des photocopiés aux joueurs. De ce fait, nous accordons des droits de copie et d'impression pour tout usage personnel et lié au jeu.



RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE BASE

1

CARACTÉRISTIQUES

FOR, CON, DEX, POU et CHA : 3d6.
INT et TAI : 2d6+6. Allouez les résultats de façon à correspondre au concept.

Alternative : distribuez 80 points parmi les caractéristiques. Minimum 3 (8 pour INT et TAI), maximum 18. Utilisez tous les points.

2

POINTS D'ACTION

INT + DEX	Points d'Action
12 or Moins	1
13-24	2
25-36	3
Tous les 12 points en +	+1

3

MODIFICATEUR DE DÉGÂT

FOR + TAI	Modificateur de Dégât
6 or Moins	-1D8
6-10	-1D6
11-15	-1D4
16-20	-1D2
21-25	+0
26-30	+1D2
31-35	+1D4
36-40	+1D6

4

MODIFICATEUR D'EXPÉRIENCE

CHA	Exp. Modificateur
6 or Moins	-1
7-12	0
13-18	+1
Tous les 6 points en +	+1

5

VITESSE DE GUÉRISON

CON	Vitesse de Guérison
6 or Moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points en +	+1

6

MOUVEMENT = 6 m pour les humains

7

RANG D'ACTION =
Moyenne de INT & DEX

8

POINTS DE CHANCE

POU	Points de Chance
6 or Moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points en +	+1

(Non affiché sur la feuille)

9

POINTS DE MAGIE =
Caractéristique de POU

CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

FOR

CON

TAI

DEX

INT

POU

CHA

LOCALISATIONS

1d20

Armure

Tête PA PV

Poitrine PA PV

Bras D PA PV

Bras G PA PV

Abdomen PA PV

Jambe D PA PV

Jambe G PA PV

Malus au Rang d'Action

Bouclier (Type & localisations converties)

STYLES DE COMBAT (FOR+DEX)

Nom du Style	%	Armes du Style

POINTS DE MAGIE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

10

POINTS DE VIE PAR LOCALISATION

Emplacement	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9
Chaque Bras	1	1	2	3	4	5	6	7
Chaque Jambe	1	2	3	4	5	6	7	8

11

COMPÉTENCES & STYLES DE COMBAT

Ils sont calculés au moyen des caractéristiques listées pour chaque compétence.

A ce stade, vous ne générez que les valeurs de départ ; les compétences augmenteront après avoir choisi une culture et une profession.



HAUTEUR ET POIDS

TAI	Hauteur (cm)	Légère (Kg)	Moyenne (Kg)	Lourde (Kg)
1	1-45	1-5	1-7	1-9
2	46-80	6-10	8-14	10-18
3	81-105	11-15	15-21	19-27
4	106-120	16-20	22-28	28-36
5	121-130	21-25	29-35	37-45
6	131-140	26-30	36-42	46-54
7	141-150	31-35	43-49	55-63
8	151-155	36-40	50-56	64-72
9	156-160	41-45	57-63	73-81
10	161-165	46-50	64-70	82-90
11	166-170	51-55	71-77	91-99
12	171-175	56-60	78-84	100-108
13	176-180	61-65	85-91	109-117
14	181-185	66-70	92-98	118-126
15	186-190	71-75	99-105	127-135
16	191-195	76-80	106-112	136-144
17	196-200	81-85	113-119	145-153
18	201-205	86-90	120-126	154-162
19	206-210	91-95	127-133	163-171
20	211-215	96-100	134-140	172-180
21	216-220	101-105	141-147	181-189
Chaque point en +	+5 cm	+5 Kg	+7 Kg	+9 Kg

TABLE D'ÉQUIVALENCE DE LA TAI DES CRÉATURES

TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos
1	Jusqu'à 5	26	238-258	51	2069-2259
2	6-11	27	259-282	52	2260-2468
3	12-16	28	238-307	53	2469-2690
4	17-23	29	308-335	54	2691-2931
5	24-35	30	336-366	55	2932-3199
6	36-41	31	367-399	56	3200-3490
7	42-49	32	400-436	57	3491-3809
8	50-55	33	437-476	58	3810-4149
9	56-58	34	477-518	59	4150-4531
10	59-64	35	519-567	60	4532-4954
11	65-70	36	568-617	61	4955-5363
12	71-76	37	618-672	62	5364-5863
13	77-83	38	673-754	63	5864-6409
14	84-91	39	755-799	64	6410-7000
15	92-99	40	800-872	65	7001-7600
16	100-109	41	873-950	66	7601-8300
17	110-118	42	951-1040	67	8301-9000
18	119-130	43	1041-1131	68	9001-9800
19	131-140	44	1132-1231	69	9801-10800
20	141-154	45	1232-1349	70	10801-11700
21	155-167	46	1350-1468	71	11701-12800
22	168-182	47	1469-1599	72	12801-14000
23	183-199	48	1600-1741	73	14001-15100
24	200-218	49	1742-1899	74	15101-16600
25	219-237	50	1900-2068	75	16601-18000

TABLE DES ÂGES

Catégorie d'Âge	Age	Points de Compétence Bonus	Augmentation Maximale de Compétence	Jets d'Histoire	Vieillessement
Jeune	1d6+10	100	+ 10	0	Non
Adulte	2d6+15	150	+ 15	1	Non
Âge Mûr	3d6+25	200	+ 20	2	Non
Senior	4d6+40	250	+ 25	3	Oui
Âge Avancé	5d6+60	300	+ 30	4	Oui



CLASSES SOCIALES DES BARBARES

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-05	Marginal	Exilé, Hors-la-loi	0,25	Rien en dehors des vêtements portés et peut-être quelques armes personnelles.
06-15	Esclave	Caxtos, Homme-Lige, Péon, Serf, Thrall	0,5	Réside chez son propriétaire ; possède quelques économies.
16-80	Homme Libre	Churl, Feine, Homme Libre, Karl, Laboureur	1	Demeure ou terre louée ; possède ses propres outils ou bétail, armes simples
81-95	Classe aisée	Ealdormen, Flaith, Hauldr, Reeve, Thane	3	Possède une maison et une exploitation fermière, un commerce ou un navire ; des outils, des armes et des armures, une monture, plusieurs serviteurs ou esclaves ; des soutiens locaux
96-100	Classe dirigeante	Chef, Cyning, Eorl, Jarl, Roi	5	Comme plus haute, mais vit dans une grande demeure et ses possessions sont d'excellente qualité ; allégeance d'un pays ou d'une région.

CLASSES SOCIALES DES PRIMITIFS

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-05	Marginal	Hors-la-loi	0,25	Une arme et quelques babioles
06-80	Homme libre	Membre de la tribu	1	Demeure simple, outils et armes primitives
81-100	Dirigeant	Chef, Ancien	2	Grande demeure, peaux de valeur, totems, trophées, outils, ustensiles de cuisine, armes primitives décorées, armure simple ; soutien de la tribu

CLASSES SOCIALES DES NOMADES

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-05	Marginal	Hors-la-loi, Rebelle	0,25	Les vêtements qu'il porte et peut-être une arme et une monture, ou une petite embarcation si cela est adapté.
06-10	Esclave	Prisonnier, Thrall, Bool	0,5	Réside dans les terres du conquérant, dans la yourte ou le navire du propriétaire ; possède quelques babioles, des outils ou une arme simple.
11-90	Homme Libre	Arad, Haran, Parent, Sujet	1	Possède des montures, un chariot ou un petit navire, des yourtes ou équivalent, une demi-douzaine d'animaux d'élevage, des armes, une armure simple, un esclave ou deux.
91-100	Dirigeant	Chef, Émir, Khan, Khagan, Seigneur des Mers, Sheikh	3	Possède une grande quantité de montures, de chariots ou de navires ; une grande yourte ou l'équivalent, des douzaines d'animaux d'élevage, de bonnes armes et armures, des esclaves, l'allégeance d'une tribu et de peuples conquis.



CLASSES SOCIALES DES CIVILISÉS

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-02	Marginal	Mendiant, Vagabond	0,25	Les vêtements qu'il porte et peut-être une arme
03-20	Esclave	Captif, Chattel, Hilote, Serviteur	0,5	Réside chez son propriétaire ; possède quelques babioles
21-70	Homme Libre	Citoyen, Paysan, Prolétaire, Tenancier, Vassal	1	Ferme ou habitation louée ; possède quelques outils ou du bétail ; armes simples
71-95	Classe Aisée	Bailli, Maître, Intendant, Marguillier, Officier	3	Possède un commerce, une ferme ou une propriété ; mobilier, outils, armes & armure, monture, plusieurs serviteurs ou esclaves ; soutien des locaux
96-99	Aristocratie	Archonte, Baron, Comte, Duc, Nabab, Noble, Oligarque, Patricien, Satrape, Seigneur.	5	Possède plusieurs propriétés, fermes ou commerces ; armes, armures, mobilier et outils luxueux, montures, nombreux serviteurs ou esclaves, allégeance des habitants de la région
100	Dirigeant	Calife, Tsar, Dictateur, Empereur, Imperator, Maharadja, Pacha, Pharaon, Potentat, Prince, Raja, Chah, Sultan, Tyran	10	Comme plus haut, mais d'une qualité inestimable ; allégeance d'un dominion ou d'une nation

TABLE DES PARENTS

1d100	Parents
01-20	Les deux parents vivent
21-40	Un seul parent – le Père
41-60	Un parent et un beau-parent
61-80	Un seul parent – la Mère
81-00	Les deux parents sont morts

TABLES DE LA FRATRIE

1d100	Fratrie
01-10	Aucune
11-30	1d4
31-70	1d6
71-90	1d8
91-00	1d10

TABLE DE LA FAMILLE ÉTENDUE

1d100	Grand-parents	Oncles & Tantes	Cousins
01-10	Aucun	Aucun	Aucun
11-30	1d2-1	1d2	1d3
31-70	1d3-1	1d3	1d4
71-90	1d3	1d4	1d6
91-00	1d3+1	1d6	1d8

TABLE D'ENTRAÎNEMENT

Degré de différence	Compétence augmentée de
21-30 %	1d2
31-40 %	1d3
41-50 %	1d4
51-60 %	1d6
61-70 %	1d6 + 1
71-80 %	1d6 + 2
81-90 %	1d6 + 3
91-100 %	1d6 + 4
Tous les 10 %	+ 1



TABLE DE RÉPUTATION

1d100	Réputation	Alliés, Contacts, Ennemis et Rivaux
01-15	La famille a mauvaise réputation.	1d3 Ennemis ou Rivaux
16-35	La réputation de la famille est bonne, mais elle cache peut-être quelques lourds secrets.	1 Ennemi ou Rival
36-65	La famille a bonne réputation	-
66-85	La réputation de la famille est bonne, bien que certains individus au sein de la famille ou en dehors pourraient la ternir.	1 Contact ou Allié
86-00	La réputation de la famille est excellente.	1d4 Contacts ou Alliés

TABLE DES RELATIONS

1d100	Relations	Alliés, Contacts, Ennemis et Rivaux
01-20	Pas de relation notable	Aucune
21-80	La famille cultive des relations cordiales avec sa communauté.	Lancez 1d4 Vous obtenez : 1 un Allié, 2 un Contact, 3 un Ennemi, 4 un Rival
81-90	La famille est bien établie au sein de la communauté et ceux qui détiennent le pouvoir local la connaissent.	Comme plus haut, mais lancez deux fois les dés.
91-95	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée de ceux qui détiennent le pouvoir régional.	Comme plus haut, mais lancez trois fois les dés.
96-00	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée de ceux qui détiennent le pouvoir régional	Comme plus haut, mais lancez quatre fois les dés.

TABLE DES PASSIONS

Objet de la Passion	Exemples	Pourcentage de Départ
Une personne dans un contexte romantique ou familial	Amoureux, frère ou sœur, parent, époux(se), personne qui ignore ou ne partage pas les sentiments du personnage	30 % et CHA+POU de l'être aimé
Une personne dans un contexte platonique (une amitié, une loyauté...)	Chef, professeur, dirigeant, maître, sauveur, prêtre, ennemi	30 % + le POU du personnage + le CHA du sujet de la passion
Une personne rivale	Chef ennemi, travailleur rival, époux(se) de l'être aimé, meurtrier d'un ami, voleur	30 % + POU du personnage + CHA du sujet
Une organisation ou un groupe de personnes	Famille, école, temple, religion, communauté locale, unité militaire, guildes, nobles	30 % +POU+INT du personnage
Une race, une espèce ou une ethnie	Étrangers, non-humains, tigres, créatures surnaturelles, fantômes, primitifs	30 % + POU x 2 du personnage
Un endroit	Un pays, une ville natale, un lieu sacré, la capitale, les montagnes...	30 % + POU+INT du personnage
Un objet ou une substance	Le Trône de Fer, une relique diabolique, la magie, les ténèbres, un bijou ancien, des gemmes	30 % + POU x 2 du personnage
Un concept ou un idéal	Une éthique, un code moral, la liberté, l'honneur personnel, la trahison, la malhonnêteté	30 % plus POU+INT du personnage

**COMPÉTENCES STANDARDS**

Compétence	Pourcentage de Base
Athlétisme	FOR + DEX
Bagarre	FOR + DEX
Canotage	FOR + CON
Chant	CHA + POU
Conduite	DEX + POU
Coutumes	INT x 2
Danse	DEX + CHA
Discrétion	DEX + INT
Dissimulation	DEX + POU
Endurance	CON x 2
Équitation	DEX + POU

Compétence	Pourcentage de Base
Esquive	DEX x 2
Force Brute	FOR + TAI
Influence	CHA x 2
Langue Natale	INT + CHA
Nage	FOR + CON
Perception	INT + POU
Perspicacité	INT + POU
Premiers Soins	INT + DEX
Savoir Régional	INT x 2
Tromperie	INT + CHA
Volonté	POU x 2

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Pourcentage de Base
Acrobatie	FOR + DEX
Art	POU + CHA
Artisanat	DEX + INT
Bureaucratie	INT x 2
Comédie	CHA x 2
Commerce	INT + CHA
Connaissance	INT x 2
<i>Contrainte</i>	<i>POU + CHA</i>
Courtoisie	INT + CHA
Crochetage	DEX x 2
Culture	INT x 2
<i>Dévotion</i>	<i>POU + CHA</i>
Déguisement	INT + CHA
Écriture/Lecture	INT x 2
Éloquence	POU + CHA
Enseignement	INT + CHA
<i>Exhortation</i>	<i>INT + CHA</i>

Compétence	Pourcentage de Base
Guérison	INT + POU
<i>Magie Populaire</i>	<i>POU + CHA</i>
<i>Manipulation</i>	<i>INT + POU</i>
Mécanismes	DEX + INT
<i>Méditation</i>	<i>INT + CON</i>
<i>Mysticisme</i>	<i>POU + CON</i>
Ingénierie	INT x 2
<i>Invocation</i>	<i>INT x 2</i>
Jeux de Hasard	INT + POU
Jouer d'un	DEX + CHA
Instrument	
Langage	INT + CHA
Navigation	INT + CON
Passe-passe	DEX + CHA
Pistage	INT + CON
Orientation	INT + POU
Séduction	INT + CHA
Sens de la Rue	POW + CHA
Survie	CON + POU
<i>Transe</i>	<i>POU + CON</i>

PASSIONS

Objet de la Passion	Pourcentage de Départ
Adversaire	0 % plus POU du personnage et CHA de l'adversaire
Concept ou Idéal	30 % plus POU+INT du personnage
Endroit	30 % plus POU+INT du personnage
Espèce ou Race	30 % plus POU x 2 du personnage
Objet ou Substance	30 % plus POU x 2 du personnage
Organisation ou groupe de personnes	30 % plus POU+INT du personnage
Personne, dans un contexte romantique ou familial	30 % plus POU+CHA de l'être aimé
Personne, dans un contexte platonique (ex : amitié ou loyauté)	30 % plus POU du personnage et CHA du sujet



TABLE DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de Difficulté	Modificateur de Compétence
Automatique	Pas besoin de lancer les dés
Très Facile	Doubler la valeur de la compétence.
Facile	Augmenter de moitié la valeur de la compétence
Standard	Aucun ajustement
Difficile	Réduire la valeur de la compétence d'un tiers.
Redoutable	Réduire la valeur de la compétence de moitié
Herculéen	Réduire la compétence à un dixième.
Sans Espoir	Aucune tentative n'est possible

AISANCE LINGUISTIQUE

Langage %	Aisance de la conversation
01-25 %	Connait seulement quelques mots simples, incapable de phrases complètes.
26-50 %	Peut comprendre et communiquer avec des phrases fragmentaires et simples : « Où est temple », « Combien nourriture ? »
51-75 %	Capable de conversations générales
76 % +	Capable de s'exprimer avec éloquence

ACTIONS DE PREMIERS SOINS

Blessure	Traitement Réussi
Asphyxie	La victime respire à nouveau.
Hémorragie	Le flot de sang est étanché.
Empalement	L'objet emplant est retiré sans causer de dégâts supplémentaires à la victime.
Inconscience	Si l'inconscience n'est pas due à des poisons ou des narcotiques, le personnage reprend conscience.
Blessure Légère	Le traitement soigne 1d3 Points de Vie à la localisation blessée.
Blessure Sérieuse	La localisation blessée fonctionne partiellement et peut donc guérir naturellement.
Blessure Grave	Le traitement ne restaure pas les points de vie ou le fonctionnement de la localisation blessée. Par contre, il stabilise la localisation et évite une mort immédiate à cause des dommages subis. Des talents de guérison plus importants sont nécessaires pour soigner une Blessure Grave.

RÉSULTAT DE JET DIFFÉRENTIEL

Résultat de Jet	Succès Critique de l'Antagoniste	Succès de l'Antagoniste	Échec de l'Antagoniste	Maladresse de l'Antagoniste
Succès Critique du Protagoniste	Aucun Bénéfice	Protagoniste obtient 1 niveau de Succès	Protagoniste obtient 2 niveaux de Succès	Protagoniste obtient 3 niveaux de Succès
Succès du Protagoniste	Antagoniste obtient 1 niveau de Succès	Aucun Bénéfice	Protagoniste obtient 1 niveau de Succès	Protagoniste obtient 2 niveaux de Succès
Échec du Protagoniste	Antagoniste obtient 2 niveaux de Succès	Antagoniste obtient 1 niveau de Succès	Aucun Bénéfice	Aucun Bénéfice
Maladresse du Protagoniste	Antagoniste obtient 3 niveaux de Succès	Antagoniste obtient 2 niveaux de Succès	Aucun Bénéfice	Aucun Bénéfice


PRIX MINIMUM D'ENTRETIEN

Classe sociale	pa par jour	pa par semaine	pa par an*	Habitat Typique
Exilé		Misérable		Aucune
Esclave	1	7	375	Case partagée/Hutte
Homme libre	2	15	750	Hutte/Cabane/Chambre louée
Bourgeoisie	10	75	3 750	Maison/Appartement
Aristocratie	50	350	20 000	Grande Villa/Manoir
Dirigeante	250	1 750	100 000	Palais/Domaine

*Dépend de l'univers de campagne. Suppose une durée de l'année d'environ 360 jours, avec des totaux arrondis au plus près.

TABLE DES RÉSULTATS DE MARCHANDAGE

Différence en Niveau de Succès	L'acheteur gagne l'Avantage	Le Vendeur gagne l'Avantage
3	25 % du prix Standard	200 % du prix Standard
2	50 % du prix Standard	150 % du prix Standard
1	75 % du prix Standard	125 % du prix Standard
Égalité	Prix Standard	Prix Standard

TABLEAU DES REVENUS SAISONNIERS

1d100	Rentabilité
01-10	Désastreuse : Réduire les revenus de 50 %
11-20	Pauvre : Réduire les revenus de 25 %
21-60	Normal : Pas d'ajustement
61-80	Prospre : Augmenter de 25 %
81-00	Très Prospère : Augmenter de 50 %

TABLEAU DES VÊTEMENTS

Vêtement	Bon marché	Moyen	Supérieur
Bottes	25	50	100
Bonnet ou chapeau	3	6	18
Chaussures	20	45	90
Gants, Chaussettes ou Sous-vêtements	5	10	20
Maillot ou Chemise	8	16	35
Manteau d'hiver ou Cape	30	75	150
Manteau simple ou Capeline	20	45	90
Sandales	4	8	20
Tunique ou Robe	15	30	75
Veste ou Tabard	10	20	50



TABLEAU DES ARMURES

Type de Matériau	Construction	Exemple	PA	ENC	Prix par Localisation	Ensemble ENC/Prix/Pénalité d'Armure	Milieu
Flexible	Naturel/Traité	Fourrures, Peaux	1	2	20	14/140/3	Tous
	Rembourré/Cousu	Jaque, Gambison	2	1	80	7/560/2	Tous
	Laminé	Linothorax, Byzantine	3	2	180	14/1260/3	A-M
	Écailles	Brigandine, Lamellaire	4	3	320	21/2240/5	A-R
Rigide	Demi-plaque	Cuirasse Hoplite	5	4	500	28/3500/6	A-R
	Maille	Haubert de Mailles, Segmenté	6	5	900	30/6300/7	A-R
	Mailles Plates	Jaseran	7	6	1 400	42/9800/8	M-L
	Plaque Articulée	Plaque Gothique	8	7	2 400	49/16800/10	M-L

TABLEAU DES TYPES DE MATÉRIAUX

Matériaux	Mod. d'ENC	Notes
Acier	x 0,75	Supérieur en force au fer et au bronze, il peut être façonné en pièces plus minces et plus légères pour confectionner des armures rigides.
Bronze	x 1	Le Bronze, comme le fer, est considéré comme le matériau par défaut des armures rigides.
Carapace	x 2	De telles armures ont tendance à être lourdes et épaisses pour compenser leur fragilité, mais elles peuvent être utilisées pour les armures Laminées et d'Écailles. Si la créature source est d'une taille suffisante, la carapace peut être sculptée pour former des pièces de Plaque entières.
Chitine	x 0,75	Plus légère que les autres matériaux rigides, elle peut être utilisée pour les armures Laminées, d'Écailles et de Plaque. La chitine ne peut être que sculptée toutefois, pas moulée, de sorte que les grands segments d'armure doivent provenir d'insectes d'une taille convenable.
Cuir	x 2	Le cuir peut être tanné ou bouilli pour le rendre rigide, il peut donc être utilisé dans la construction de n'importe quelle armure à part la maille, à condition qu'il soit assez épais ; une peau de crocodile pour une armure de demi-plaque par exemple. Les armures de fourrures et de peaux sont, par défaut, supposées être faites en cuir.
Fer	x 1	Comme pour le bronze, le fer est considéré comme le matériau par défaut des armures rigides.
Ivoire	x 1,25	Les dents et les défenses peuvent être utilisées pour les armures Laminées, d'Écailles et de Plaque
Lin	x 1	Le lin ou son équivalent en laine est considéré comme le matériau utilisé par défaut dans les armures flexibles.
Os	x 1,5	Volumineux mais légers, les os desséchés peuvent être utilisés dans la construction d'armures lamellaire, d'Écailles et de Plaques
Pierre	x 3	Peu utilisées en raison de leur poids, les pierres telles que le jade ou l'obsidienne peuvent être sculptées et broyées en petits morceaux pour créer des armures Laminées, d'Écailles, ou de grands segments uniques portés comme des cuirasses de demi-plaques.
Soie	x 0,75	Plus résistante et plus légère que les autres tissus, la soie peut être utilisée pour faire des armures flexibles.



Outils	ENC	Prix
Aiguillon	1	25 pa
Astrolabe (à partir de l'Antiquité)	1	200 pa
Bêche/Houe/Fourche	1	25 pa
Boulier	1	8 pa
Bloque Porte	2	5 pa
Bougie, 6 heures	1	1 pa
Bouteille, verre/terre cuite	—	2 pa
Briquet à Silex	—	1 pa
Carquois	—	2 pa
Chaîne, 2 m	2	40 pa
Cire, le bloc	1	2 pc
Clous ou Punaises (50)	—	2 pc
Coffre, Grand	5	80 pa
Coffre, Petit	3	40 pa
Coffret à Serrure		
Compas de Navigation (époque Médiévale et postérieure)	1	70 pa
Corde (chanvre), 10m	2	10 pa
Couteau (l'outil, pas l'arme)	—	5 pa
Cravache	—	15 pa
Crochets à serrures	—	75 pa
Échelle de corde, 3 m	4	2 pa
Faux/Faucille	2	30 pa
Fer à Cheval	1	10 pa
Filet de Pêche	4	10 pa
Flasque d'huile	1	1 pa
Fouet de Cocher	—	25 pa
Fourrage pour monture (par jour)	1	5 pc
Gobelet à vin fin (verre – doublez pour de l'argent)	—	8 pa
Gourde ou Bidon (contient 2 litres de liquide)	1	5 pc
Grappin	—	5 pa
Hameçons (20)	—	1 pa
Instrument de Musique	2	70 pa
Lanterne, simple	1	10 pa
Magnétite	—	5 pa
Marmite (de voyage)	2	3 pa
Marteau/Scie/Maillet/Ciseau	1	1 pa
Matériel de Fauconnier	1	30 pa
Miroir (à main)	1	12 pa
Mors et Bride	1	15 pa
Mortier	2	8 pa
Nécessaire de guérisseur (10 utilisations de Guérison)	1	150 pa



Outils (suite)	ENC	Prix
Nécessaire de Premiers Soins (10 utilisations de Premiers Soins)	—	25 pa
Nécessaire de Pêche	1	15 pa
Outils d'Artisanat (outils de base liés à un type d'artisanat)	2	75 pa
Palan	1	15 pa
Papyrus ou feuille de Papier (doublez le prix pour du vélin)	—	5 pc
Perche, 3 m	1	1 pa
Pied-de-biche	1	25 pa
Pièges et Collets	1	1 pa
Tasse/Bol/Plat/Assiette (bois – doublez le prix pour du métal)	—	5 pc l'unité
Pioche	1	35 pa
Plumes et Encre pour écrire	1	30 pa
Rasoir, pliable	—	3 pa
Sablier (à partir de l'Antiquité)	1	20 pa
Sac à dos/Besace (contient jusqu'à 20 ENC)	1	5 pa
Sac de couchage	1	1 pa
Sac, grand (contient jusqu'à 60 ENC)	1	5 pc
Sac, petit (contient jusqu'à 30 ENC)	—	2 pc
Sacoche de selle (contient jusqu'à 2 x 20 ENC)	2	20 pa
Scie, à main	1	1 pa
Selle, de monte	3	60 pa
Selle, de guerre	4	90 pa
Sextant (époque Renaissance et postérieure)	1	25 pa
Torche, 1 heure	—	4 pc
Torche, 6 heures	1	8 pc

TABLEAU DES HÉBERGEMENTS

Type d'Hébergement	Bon marché	Moyen	Supérieur
Plancher de salle commune/écuries	0,5	-	-
Chambre partagée/dortoir	1	1,5	-
Chambre Privée	2	5	10
Taudis ou cabane en location (semaine)	10	-	-
Cabane ou Chalet en location (semaine) – pour une petite famille	15	25	50
Maison ou Appartement loué (semaine) - pour une grande famille	30	50	75
Villa ou Manoir loué (semaine) – pour un petit entourage	100	250	1000
Masure ou Cabane à acheter	100	-	-
Cabane ou Chalet à acheter (par chambre)	750	1 250	2 500
Maison ou Appartement à acheter (par 2 chambres)	3 000	5 000	7 500
Villa ou Manoir à acheter (par 4 chambres)	20 000	50 000	200 000
Tente (par personne)	1	3	5

TABLEAU DE LA NOURRITURE

Type	Bon marché	Moyen	Supérieur
Repas dans une taverne ou une auberge	1	3	8
Ale ou bière pour une soirée	1	1,5	3
Vin ou Spiritueux pour une soirée	2	4	6
Rations de voyage (7 jours)	7	9	12



ARMES À UNE MAIN

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Manœuvres	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Boule & Chaîne	1d6+1	M	M	Repousser, Emmêler, Étourdir	2	6/8	Flexible	M	250 pa
Chaîne	1d4	M	M	Emmêler	1	8/6		A-I	10 pa
Cimeterre	1d8	M	M	Saigner	2	6/10		M-L	200 pa
Couteau	1d3	P	C	Saigner, Empaler	—	5/4		Tous	10 pa
Dague	1d4+1	P	C	Saigner, Empaler	—	6/8	De Lancer	Tous	30 pa
Épée Courte	1d6	M	C	Saigner, Empaler	1	6/8		Tous	100 pa
Épée Large	1d8	M	M	Saigner, Empaler	2	6/10		M-E	175 pa
Épée Longue	1d8	M	L	Saigner, Empaler	2	6/12		M-R	250 pa
Fauchon	1d6+2	M	M	Saigner	1	6/10		A-M	200 pa
Filet	1d4	P	L	Emmêler	3	2/20	Piège, De Lancer	Tous	20 pa
Fléau	1d6	M	M	Repousser	1	3/6	Flexible	A-M	25 pa
Gourdin	1d6	M	C	Repousser, Étourdir	1	4/4		Tous	5 pa
Hache de Bataille	1d6+1	M	M	Saigner	1	4/8		A-R	100 pa
Hachette	1d6	P	C	Saigner	1	3/6	De Lancer	Tous	25 pa
Lance Courte	1d8+1	M	L	Empaler	2	4/5	Contre Charge, De Lancer	Tous	20 pa
Lance de Cavalerie	1d10+2	C	TL	Empaler, Fracasser	3	4/10	De Monte	A-M	150 pa
Main Gauche	1d4	P	C	Saigner	—	6/10	Piège	M-L	180 pa
Masse	1d8	M	C	Repousser, Étourdir	1	6/6		A-R	100 pa
Pic de Guerre	1d6+1	M	M	Étourdir, Fracasser	3	6/10		M-L	180 pa
Rapier	1d8	M	L	Empaler	1	5/8		L	100 pa
Sabre	1d6+1	M	M	Saigner, Empaler	1	6/8		E-I	225 pa
Trident	1d8	M	L	Empaler	2	4/10	Barbelée, De Lancer	A-M	155 pa

TABLE DES EFFETS D'EMPALEMENT

TAI des Créatures	Armes Petites	Armes Moyennes	Armes Grandes	Armes Colossales	Armes Énormes
1-10	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité	Incapacité
11-20	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité
21-30	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité
31-40	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen
41-50	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable
Chaque +10	Suivre la progression de la table				

TABLE DES OBJETS INANIMÉS

Objet	PA	PV
Chaînes/Fers	8	8
Chaise en bois	2	6
Clôture en bois (section de 2 m)	4	5
Corde	6	3
Dague	6	4
Épée de guerre	6	10
Gourdin	4	4
Herse de château	8	120
Mur de château (section de 2 m)	10	250
Mur de hutte (section de 2 m)	3	15
Porte en fer	12	75
Porte en bois (normale)	4	25
Porte en bois (renforcée)	6	30
Rocher	10	40

BOUCLIERS



Bouclier	Dégâts	Taille	Allonge	Manœuvres	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Aspis	1d4	C	C	Repousse, Étourdit	3	6/15	Parade à Distance ; Parade Passive 4 localisations	A-M	300 pa
Écu	1d4	G	C	Repousse, Étourdit	2	6/12	Parade à Distance ; Parade Passive 3 localisations	M	150 pa
Pavois	1d4	C	C	Repousse, Étourdit	3	4/15	Parade à Distance ; Parade Passive 4 localisations	M	300 pa
Pelta	1d4	G	C	Repousse, Étourdit	2	4/12	Parade à Distance ; Parade Passive 3 localisations	A-M	150 pa
Rondache	1d3+1	G	C	Repousse, Empale	2	4/9	Parade à Distance ; Parade Passive 3 localisations	A-L	150 pa
Scutum	1d4	C	C	Repousse, Étourdit	4	4/18	Parade à Distance ; Parade Passive 5 localisations	A-M	450 pa
Targe	1d3	M	C	Repousse, Étourdit	1	6/9	Parade à Distance ; Parade Passive 2 localisations	M-L	50 pa
Viking	1d4	G	C	Repousse, Étourdit	3	4/12	Parade à Distance ; Parade Passive 4 localisations	M	300 pa

ARMES À 2 MAINS

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Manœuvres	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Bâton	1d8	M	L	Étourdit	2	4/8		Tous	20 pa
Épée à 2 Mains	2d8	C	L	Saigne, Empale, Fracasse	4	6/12		M-L	300 pa
Épée Longue	1d10	G	L	Saigne, Empale, Fracasse	2	6/12		M-L	250 pa
Fléau Militaire	1d10	G	L	Repousse, Étourdit	3	4/10	Flexible	A-M	250 pa
Garrot	1d2	P	T	-	—	1/2	Discrète	A-I	15 pa
Grande Hache	2d6 + 2	C	L	Saigne, Fracasse	2	4/10		A-M	125 pa
Grande Lance	1d10 + 1	G	TL	Empale	2	4/10	Contre Charge	Tous	30 pa
Grand Marteau	1d10 + 3	C	L	Repousse, Étourdit, Fracasse	3	4/10		M-L	250 pa
Guisarme/ Rhomphia	1d10 + 2	G	L	Saigne, Fracasse	2	4/10		A-M	250 pa
Hache de Bataille	1d8 + 1	M	M	Saigne, Fracasse	1	4/8		A-M	100 pa
Masse à 2 mains	2d6	C	L	Repousse, Étourdit	3	4/10		Tous	50 pa
Hallebarde/Bec de Corbin	1d8 + 2	G	TL	Emmêle, Empale, Fracasse	4	4/10	Contre Charge	A-L	200 pa
Pic/Sarisse	1d10 + 2	G	TL	Empale	4	4/12	Contre Charge	A-M	90 pa
Xyston	1d10	G	TL	Empale	3	4/10	Contre Charge ; Double Pointe.	A	100 pa



ARMES À DISTANCE

Arme à	Mod.	Taille									
Distance	Dégâts	Dom.	Impact	Portée	Recharge	Manœuvres	d'Empalement	ENC	PA/PV	Milieu	Prix
Arbalète Légère	1d8	N	G	20/100/200	3	Empaler	P	1	4/5	M-L	150 pa
Arbalète Lourde	1d10	N	C	20/150/300	4	Empaler, Fracasser	P	2	4/8	M-L	350 pa
Arc Composite	1d8	O	C	15/125/250	2	Empaler	P	1	4/8	A-M	225 pa
Arc Court	1d6	O	G	15/100/200	2	Empaler	P	1	4/4	P-M	75 pa
Arc Long	1d8	O	C	15/125/250	2	Empaler	P	1	4/7	M	200 pa
Atlatl	—	—	+ 1 Cran	+ 0/+ 10/+ 20	—	—	—	1	1/4	P	10 pa
Bolas	1d4	N	—	10/25/50	—	Emmêler	—	—	2/2	P-A	10 pa
Dague	1d4	O	P	5/10/20	—	Empaler	P	—	4/6	Tous	30 pa
Disque	1d4+1	O	G	5/20/40	—	Étourdir	—	—	2/3	A	30 pa
Fronde	1d8	N	G	10/150/300	3	Étourdir	—	—	1/2	P-M	5 pa
Fustibale	2d6	N	E	5/10/20	4	Étourdir	—	2	3/6	A-M	20 pa
Fléchette	1d4	O	P	5/10/20	—	Empaler	P	—	2/1	P-A	10 pa
Filet	—	N	—	3/5/10	—	Emmêler	—	3	2/20	Tous	20 pa
Hachette	1d6	O	P	10/20/30	—	Saigner	—	1	4/6	Tous	25 pa
Javelot	1d8 + 1	O	C	10/20/50	—	Empaler, Coincer (Bouclier)	M	1	3/8	A-M	20 pa
Lance Courte	1d8	O	G	10/15/30	—	Empaler	M	1	4/5	Tous	20 pa
Pierre	1d3	O	P	5/25/50	—	Étourdir	—	—	—	Tous	—
Sarbacane	—	N	—	10/20/30	2	Empaler	—	—	1/4	P	30 pa
Trident ¹	1d8	O	G	10/15/30	—	Empaler	M	2	4/10	A-M	155 pa

¹ Le trident possède la Qualité Barbelée.

MUNITIONS D'ARMES À DISTANCE

Les armes telles que les arcs et les arbalètes utilisent des munitions pour infliger des dégâts. Les flèches, les carreaux, les fléchettes et les balles peuvent être fabriqués par n'importe qui avec la compétence artisanale adéquate, par exemple Flèche-rie pour les flèches, aussi longtemps que les matières premières appropriées et un atelier ou un espace de travail adaptés sont disponibles. Si elles sont achetées à un artisan, les prix sont les suivants :

- ⇒ Flèches (par douze) 4 pa
- ⇒ Carreaux (par douze) 3 pa
- ⇒ Balles de fronde en plomb (par sac de 20) 1 pa
- ⇒ Fléchettes de sarbacane (par douze) 2 pa
- ⇒ Fléchettes (par douze) 2 pa



TABLEAU DE QUALITÉ DES OBJETS

Score Total	Résultat	Améliorations
150	Excellent	2
125	Bon	1
100	Acceptable	0
75	Imparfait	Le produit se cassera ou s'usera 25 % plus vite que la normale, ou ses Points de Vie et sa valeur seront réduits d'un quart, reflétant sa durabilité imparfaite.
50	Pauvre	Le produit se cassera ou s'usera 50 % plus vite que la normale, ou ses Points de Vie et sa valeur seront réduits de moitié, reflétant sa pauvre durabilité.
25	Mauvaise qualité	Le produit se cassera ou s'usera 75 % plus vite que la normale, ou ses Points de Vie et sa valeur seront réduits de trois quarts, reflétant sa mauvaise durabilité.
0 ou moins	Inutilisable	Le produit n'est tout simplement d'aucune utilité.

TABLEAU DES AMÉLIORATIONS

Amélioration	Effet
Désirable	La valeur de l'objet est doublée.
Durable	+ 1 aux Points de Vie de l'objet
Résistant	+ 1 aux Points d'Armure de l'objet
Efficace	L'objet est d'une telle qualité qu'il confère un bonus de + 5 % à la compétence qui l'utilise.
Utilisable	Si c'est une arme, elle obtient + 1 aux Dommages. Les autres objets voient leur ENC réduit d'1d2 points.

TABLE DES BLESSURES PERMANENTES

1d3	Réduction des Points de Vie	Résultat de la Mutilation
1	Le personnage perd de façon permanente un tiers des Points de Vie de cette localisation.	Si c'est un membre, cela représente la mutilation d'une main ou d'un pied. Si c'est la tête, le personnage perd un de ses organes sensoriels : yeux, nez, oreilles. Ailleurs, une horrible cicatrice marque l'emplacement de la blessure.
2	Le personnage perd de façon permanente les deux tiers des Points de Vie de cette localisation.	Un membre est mutilé à hauteur du coude ou du genou. La tête perd deux organes sensoriels. Le torse exhibe une cicatrice particulièrement horrible.
3	La localisation est réduite à un seul Point de Vie.	Les membres sont coupés depuis les épaules ou la hanche. La tête perd trois organes sensoriels, la moitié du visage ou la mâchoire entière. La poitrine ou l'abdomen montre une cicatrice ou une déformation tellement horrible qu'une personne découvrant la blessure ne peut comprendre comment la victime a pu survivre.



TABLE DES TRAJETS

Exemple de Trajet	Distance couverte (kilomètres) par Jour (10-12 heures)
Marche	30 par Jour
À cheval, vitesse modérée	60 par Jour
Chariot, vitesse modérée	15 par Jour
Pleine Mer, conditions favorables	150-300 (en 24 h)
Pleine Mer, conditions défavorables	0-60 (en 24 h)
Cabotage/fleuve, conditions favorables	30-60 par Jour
Cabotage/fleuve, conditions défavorables	0-30 par Jour

TABLE COMPARATIVE DES MOUVEMENTS

Unité temporelle	Mouvement 4m	Mouvement 6m	Mouvement 8m	Mouvement 10m	Mouvement 12m	Mouvement 14m
Round de Combat	4 m	6 m	8 m	10 m	12 m	14 m
Minute	48 m	72 m	96 m	120 m	144 m	168 m
Heure	2,9 km	4,3 km	5,8 km	7,2 km	8,6 km	10,1 km

EFFETS DE L'ARMURE SUR LE MOUVEMENT

Exemple de Trajet	Distance couverte (kilomètres) par Jour (10-12 heures)
Marche	Mouvement inchangé
Course/Sprint	Vitesse de Course/Sprint – Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure
Nage	(Vitesse de Nage/2) - Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure
Escalade de Surface Inégale	Mouvement - (Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure/2)
Escalade de Surface Abrupte	Mouvement – Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure
Escalade de surface Raide	Mouvement – (Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure x2)
Saut	Distance de Saut - (Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure/2)

TABLE DES DISTANCES DE CHUTE

Hauteur de Chute	Dommages subis
1 m ou moins	Pas de dégâts.
2 m à 5 m	1d6 points à une localisation aléatoire.
6 m à 10 m	1d6 points à deux localisations aléatoires.
11 à 15 m	3d6 points à trois localisations aléatoires.
16 m à 20 m	4d6 points à quatre localisations aléatoires.
Tous les +5 m	+1d6 points.

TABLE D'INTENSITÉ DE FEU

Intensité	Exemples	Temps d'Ignition	Dommages
1	Bougie	1d4	1d2
2	Torche	1d3	1d4
3	Feu de Camp	1d2	1d6
4	Déflagration	1d2	2d6
5	Lave Volcanique	Instantané	3d6

TABLE DES ACIDES

Type d'Acide	Dommages	Durée
Faible	1d2	1 Round de Combat
Fort	1d4	1d2 Rounds de Combat
Concentré	1d6	1d3 Rounds de Combat



CONDITIONS DE MALADIE ET DE POISON

Condition	Effets
Affaiblissement	La victime perd des Points de Magie (soit l'Attribut ou le nombre actuel). Appliquez la Virulence de la maladie ou du poison à la table des Dommages Spirituels (page 201) pour déterminer le jet de dés. Les Points de Magie perdus ne sont récupérés qu'à la fin de la durée d'effet.
Agonie	Une douleur intense fait souffrir la victime. Tout jet de compétence impliquant la zone affectée, que ce soit une localisation ou le corps entier, doit aussi obtenir un résultat inférieur ou égal à la Volonté, sinon le test échoue et le personnage gémit ou hurle de douleur.
Asphyxie	La victime souffre d'asphyxie : elle est incapable de respirer et s'écroule. Les règles d'Asphyxie (page 108) s'appliquent.
Cécité	La victime devient aveugle.
Confusion	La victime ne peut plus utiliser des compétences liées à la communication, à la connaissance ou à la magie.
Contagieux	La victime peut transmettre le poison ou la maladie par simple contact.
Épuisement	Le niveau de Fatigue de la victime augmente de un.
Fièvre	La température corporelle de la victime fluctue énormément et ses muscles lui font mal. Le niveau minimum de difficulté d'un test de compétence passe à Difficile.
Folie	La victime suit une compulsion quelconque : aquaphobie, paranoïa, automutilation, etc. Le type de folie sera précisé dans la description de la maladie ou du poison.
Hallucinations	La victime confond le réel et les illusions issues de son esprit. Ses compétences ne sont pas affectées, mais sa capacité à agir dans le monde réel est sérieusement affectée. La victime reçoit des visions liées à ses Passions et ses traumatismes les plus forts, ce qui l'amène souvent à des actes irrationnels.
Hémorragie	La victime souffre d'hémorragie externe ou interne. Les effets sont décrits dans la section Hémorragie à la page 108.
Inconscience	La victime perd conscience pendant un laps de temps défini dans la description. Le niveau de Fatigue de la victime augmente de un lorsqu'elle reprend conscience.
Mort	La victime s'écroule, incapable d'agir, et meurt au bout d'un nombre de rounds égal à sa CON.
Mutilation	La victime perd de façon permanente 1 Point de Vie dans la localisation affectée, à cause de la nécrose des tissus endommagés.
Mutisme	Les cordes vocales de la victime sont paralysées, empêchant toute communication verbale.
Nausée	La victime ne peut pas manger, et doit tester son Endurance à chaque fois qu'elle accomplit une action physique stressante afin d'éviter de se sentir malade. Les vomissements la rendent incapable d'agir durant 1d3 rounds. Une nausée qui se prolonge peut conduire à l'inanition.
Paralyse	La victime est physiquement incapable de bouger. Si la paralysie n'affecte qu'une partie du corps, celle-ci ne peut plus être utilisée. Si le corps entier est affecté, le personnage ne peut plus se mouvoir du tout.
Surdité	La victime devient sourde.

TABLE DES EFFORTS PHYSIQUES

Effort	Durée	Exemple	Jet de Compétence
Léger	CON en heures	Activité qui ne fatigue pas le corps. Toute activité accomplie à une vitesse raisonnable	Aucun
Moyen	CON en minutes	Travail manuel ; exercice physique soutenu	Niveau Facile vs Athlétisme, Force Brute ou Endurance selon la tâche (Athlétisme pour un exercice, Force Brute pour du lever de poids lourds, Endurance pour des activités générales)
Éprouvant	CON en secondes (arrondi au Round de Combat le plus proche)	Combat ; se battre contre les éléments ; activité physique dans des conditions hostiles	Niveau Facile vs Athlétisme, Force Brute ou Endurance selon la tâche (Athlétisme pour un exercice, Force Brute pour du lever de poids lourds, Endurance pour le combat)



NIVEAUX DE FATIGUE

	Niveau de Difficulté	Mouvement	Rang d'Action	Points d'Action	Temps de Récupération
Frais			Pas de pénalité		
Essoufflé	Difficile	Pas de pénalité	Pas de pénalité	Pas de pénalité	15 minutes
Fatigué	Difficile	- 1 mètre	Pas de pénalité	Pas de pénalité	3 heures
Épuisé	Redoutable	- 2 mètres	- 2	Pas de pénalité	6 heures
Harassé	Redoutable	Réduit de moitié	- 4	- 1	12 heures
Exténué	Herculéen	Réduit de moitié	- 6	- 2	18 heures
Incapacité	Herculéen	Immobile	- 8	- 3	24 heures
Semi-Conscient	Sans Espoir	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	46 heures
Comateux	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	48 heures
Mort	Mort				Jamais

TABLE DE VISIBILITÉ

	Lumière du Jour	Crépuscule	Clair de Lune	Nuit sans Lune
Dégagé	500	300	50	25
Couvert	400	250	50	25
Brouillard Modéré	150	100	25	15
Brouillard Dense	50	30	15	10
Neige Déplacée par le Vent	35	25	10	5
Tempête de Sable/ Poussière	20	15	10	5

TABLE DES TEMPÉRATURES

Temp °C	Climat	Risque d'Exposition	Taux d'Exposition
En dessous de - 20	Glacial	Oui	Minutes
- 19 à - 10	Gel	Oui	15 Minutes
- 9 à 0	Froid	Oui	1 Heure
1 à 10	Frisquet	Oui	1 Jour
11 à 20	Doux	Non	Aucun
21 à 30	Chaud	Non	Aucun
31 à 40	Très chaud	Oui	1 Heure



TABLE DES PRÉCIPITATIONS

Humidité Relative	Couverture Nuageuse Typique	Quantité par Heure	Durée	Taux de Déshydratation
0-12	Aucune	Aucun	Aucune	Toutes les heures
13-25	Nuages maigres	Très légère (0-1mm)	1d10 minutes	2 heures
26-37	Nuages épars	Légère (1-2,5mm)	1d6 x10 minutes	3 heures
38-50	Nuages lourds	Modérée (2,5-10mm)	1d2 heures	4 heures
51-62	Légèrement couvert	Forte (11-25mm)	1d3 heures	4 Heures
63-75	Modérément Couvert	Très forte (26-50mm)	1d6 heures	3 heures
76-87	Totalement Couvert	Mousson (51-80mm)	1d8 heures	2 heures
88-100	Nuages de Tempête	Déluge (81+mm)	1d12 heures	1 Heure

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Situation	Niveau de Difficulté
Attaquer une cible sans défense	Automatique
Attaquer en situation confinée	Difficile
Défendre en contrebas ou contre un adversaire monté	Difficile
Combattre sur un sol instable	Difficile
Combattre accroupi ou à genou	Difficile
Combattre avec une faible visibilité (brouillard épais, tempête de neige)	Difficile
Se Défendre contre une attaque de dos	Redoutable
Se Battre au sol	Redoutable
Combattre dans l'obscurité partielle (faible lumière)	Redoutable
Combattre dans le noir total (aucune lumière)	Herculéen
Aveuglé ou perte du sens principal de perception	Herculéen

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Situation	Niveau de Difficulté
Vent Léger*	Difficile
Vent Modéré*	Redoutable
Vent Puissant*	Herculéen
Tornade, Tempête ou pire*	Sans Espoir
La cible court	Difficile
La cible sprinte	Redoutable
Cible obscurcie par du brouillard ou des ténèbres partielles	Difficile
Cible obscurcie par une fumée épaisse ou dans les ténèbres	Formidable
Cible complètement obscurcie	Herculéen
Aveuglé ou perte du principal sens de perception	Sans Espoir
Cible au sol	Redoutable
Attaquant au sol**	Herculéen
Attaquant sur un sol instable	Difficile

**TRAITS DES STYLES DE COMBAT**

Trait	Description
Armes Cachées	Le style permet à l'utilisateur de manier des objets en apparence inoffensifs comme des armes mortelles. Ces objets n'ont alors aucune chance de se briser accidentellement malgré leur fragilité apparente (éventails ou instruments de musique, par exemple).
Art du Siège	Les compétences de combat de celui qui monte sur des échelles ou avance dans un tunnel ne sont plus limitées par sa compétence Athlétisme.
Assassinat	Permet à l'utilisateur d'accéder à la Manœuvre, normalement limitée, « Tuer Silencieusement ».
Bête Entraînée	Destiné aux styles de combat qui mettent l'accent sur une étroite coordination avec un compagnon animal (comme des oiseaux de proie, des destriers ou des loups apprivoisés). L'utilisateur peut utiliser ses Points d'Action pour protéger son compagnon si celui-ci est attaqué.
Combat à l'Aveugle	Permet à l'utilisateur de réduire de un le niveau de difficulté dû à un mauvais éclairage ou à un aveuglement temporaire.
Combat Aquatique	Les compétences de combat de l'utilisateur ne peuvent être limitées par sa compétence Natation.
Combat Monté	Les compétences de combat d'un combattant monté ne sont plus limitées par sa compétence Équitation.
Combat sur Chariot	Les jets de combat de ceux qui se battent sur un char ne sont plus limitées par la compétence de Conduite du conducteur du véhicule.
Cri d'Intimidation	Le style encourage des cris ou des hurlements fréquents pendant le combat dans le but d'intimider l'ennemi. Les jets de résistance psychologique des adversaires subissent un Niveau de Difficulté supplémentaire.
De Cape et d'Épée	Le style permet à l'utilisateur de se livrer à des attaques et à des esquives tout en sautant ou en se balançant, ses compétences de combat n'étant plus limitées par sa compétence d'Athlétisme.
Excellent Équilibre	Les compétences de combat de celui qui se bat sur une surface glissante ou instable ne sont plus limitées par sa compétence Acrobatie.
Formation de Combat*	Permet à un groupe de trois guerriers ou plus d'entrer en formation serrée, ce qui place les adversaires plus écartés ou désordonnés dans une situation désavantageuse (à condition que « l'unité » ne soit pas débordée), en réduisant de un les Points d'Action de chaque ennemi qui engage le combat.
Lanceur d'Armes	Toute arme de mêlée faisant partie de ce style peut également être lancée sans pénalité. Cependant, lorsqu'elle est utilisée de cette manière, les dégâts sont réduits de moitié.
Lutteur	Le style confère à son utilisateur un avantage pour enchevêtrer ou immobiliser ses adversaires. Les jets d'Opposition des ennemis pour s'échapper ou résister subissent un Niveau de Difficulté supplémentaire.
Mur de Boucliers*	Les boucliers d'un groupe de trois combattants ou plus peuvent se chevaucher, ajoutant ainsi une localisation à celles qui peuvent être protégées au moyen d'une parade passive.
Prouesses à mains nues	Permet à l'utilisateur de traiter ses parades sans arme comme étant de taille « Moyenne », lui permettant ainsi de mieux se défendre contre des adversaires armés.
Tirailleur	Le style permet de lancer des attaques à distance tout en courant (mais pas en sprintant).

* Nécessite que tous les individus du groupe possèdent cet avantage, sinon l'effort coordonné échoue à cause du manque de technique d'un ou de plusieurs d'entre eux.



NIVEAUX DE RÉUSSITE DIFFÉRENTIELS

		JET D'ATTAQUE			
JET DE DÉFENSE		Critique	Réussite	Échec	Maladresse
	Critique	-	Défenseur gagne 1	Défenseur gagne 2	Défenseur gagne 3
	Réussite	Attaquant gagne 1	-	Défenseur gagne 1	Défenseur gagne 2
	Échec	Attaquant gagne 2	Attaquant gagne 1	-	-
	Maladresse	Attaquant gagne 3	Attaquant gagne 2	-	-

CATÉGORIES DE TAILLE DES ARMES

Taille	Description
Petite	Armes naturelles humaines et armes à une main de moins d'un kilo, comme une dague
Moyenne	Armes à une main de plus d'un kilo, comme une masse par exemple
Grande	Armes d'estoc à long manche, typiquement une lance à deux mains
Colossale	Armes à deux mains tranchantes ou contondantes, comme l'espadaon
Énorme	Armes utilisées par les très grandes créatures, comme un tronc d'arbre utilisé par un géant

CATÉGORIES D'ALLONGE DES ARMES

Allonge	Description
Toucher	L'allonge des armes naturelles humaines, d'un ceste, ou de jambières à pointes, etc.
Courte	Armes de moins d'un demi-mètre de long, comme la dague ou l'épée courte
Moyenne	Armes à une main de plus d'un demi-mètre de long, comme une masse
Longue	Armes à une main d'estoc ou armes à 2 mains de taille, comme la grande hache par exemple
Très Longue	Armes à 2 mains d'estoc, armes d'haast ou lances de cavalerie

TABLE DE RÉDUCTION DES DÉGÂTS

		ARME D'ATTAQUE				
ARME DE DÉFENSE		Petite	Moyenne	Grande	Colossale	Énorme
	Petite	Tous	La moitié	Aucun	Aucun	Aucun
	Moyenne	Tous	Tous	La moitié	Aucun	Aucun
	Grande	Tous	Tous	Tous	La moitié	Aucun
	Colossale	Tous	Tous	Tous	Tous	La moitié
	Énorme	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous



AJUSTEMENT DE LA DIFFICULTÉ SELON LA TAILLE ET LA DISTANCE

TAILLE DE LA CIBLE

	10 ou moins	11-20	21-40	41-80	81-150	151-300
DISTANCE	1-20 m	1 Cran plus Difficile	Pas d'Effet	1 Cran plus Facile	1 Cran plus Facile	2 Crans plus Facile
	21-40 m	1 Cran plus Difficile	1 Cran plus Difficile	Pas d'Effet	1 Cran plus Facile	2 Crans plus Facile
	41-60 m	2 Crans plus Difficile	1 Cran plus Difficile	1 Cran plus Difficile	Pas d'Effet	1 Cran plus Facile
	61-80 m	2 Crans plus Difficile	2 Crans plus Difficile	1 Cran plus Difficile	1 Cran plus Difficile	Pas d'Effet
	81-100 m	3 Crans plus Difficile	2 Crans plus Difficile	2 Crans plus Difficile	1 Cran plus Difficile	Pas d'Effet
	101-120 m	3 Crans plus Difficile	3 Crans plus Difficile	2 Crans plus Difficile	2 Crans plus Difficile	1 Cran plus Difficile
	121-140 m	4 Crans plus Difficile	3 Crans plus Difficile	3 Crans plus Difficile	2 Crans plus Difficile	1 Cran plus Difficile

Chaque 20 m Suivre la progression de la table

INDICATEURS DE CONDITION

Imprimez, découper et partagez ces pions pendant les combats. Placez-les à coté des figurines ou des feuilles de personnage pour indiquer les conditions subies en conséquence d'une Manoeuvre de combat.

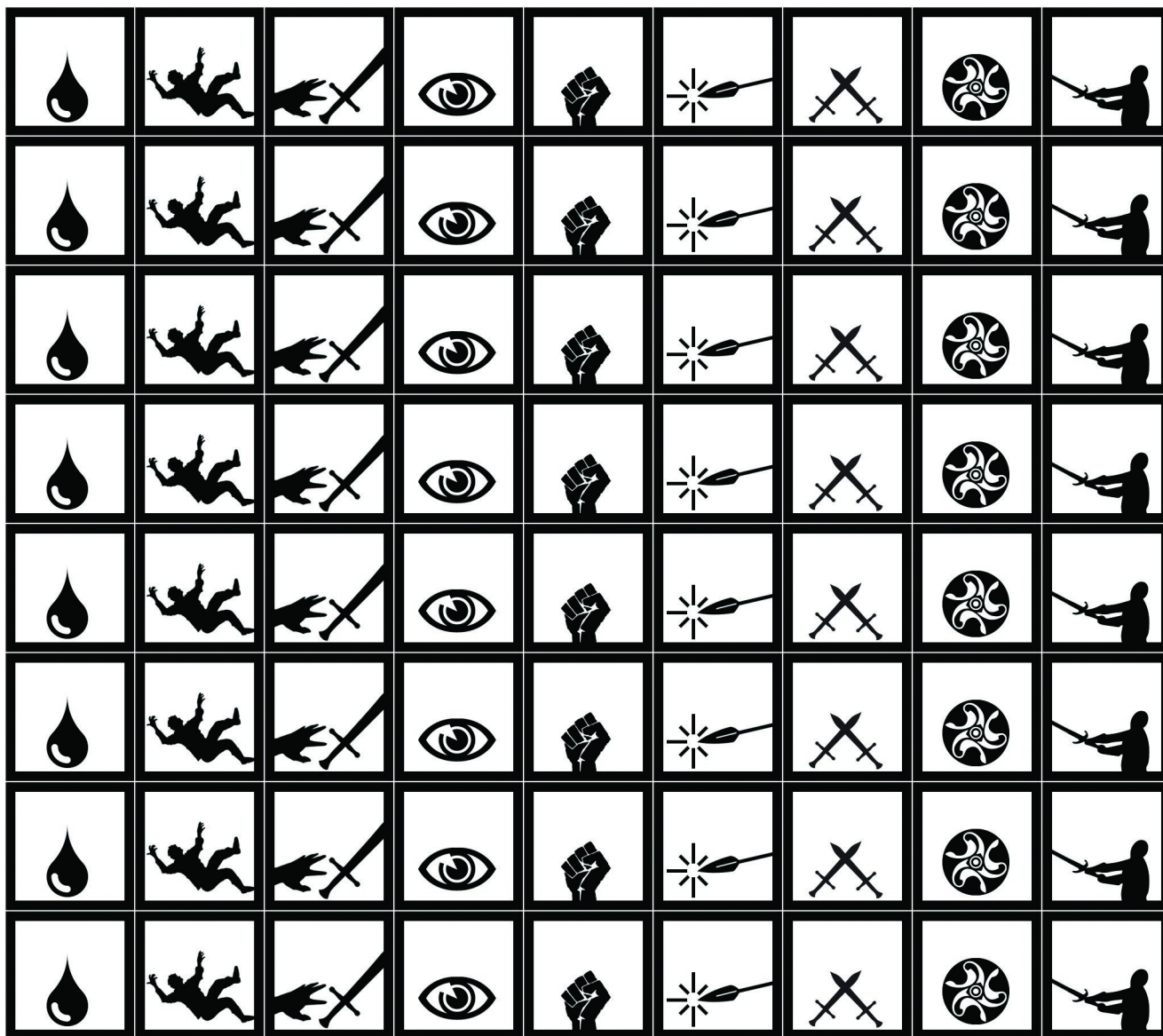




TABLE DES MANŒUVRES DE COMBAT

Manœuvre	Offensive	Défensive	Type d'Arme Spécifique	Jet Spécifique	Cumulable
Aveugler		X		Critique du Défenseur	
Blessure Accidentelle		X		Maladresse de l'Attaquant	
Briser l'Arme	X	X			
Choisir Cible		X		Maladresse de l'Attaquant	
Cibler	X			Voir Description	
Coincer l'Arme	X	X		Critique Seulement	
Désarmer	X	X			
Emmêler	X	X	Armes qui Emmêlent		
Empaler	X		Armes qui Empalent		
Enchaîner	X		Bagarre		X
Etourdir	X		Armes Contondantes		
Exposer l'Adversaire		X			X
Faire Trébucher	X	X			
Feinte	X			Critique de l'Attaquant	
Forcer l'Échec	X	X		Maladresse de l'Adversaire	
Fracasser	X		Armes à 2 Mains		
Maximiser les Dégâts	X			Critique de l'Attaquant	X
Parade Complète		X		Critique du Défenseur	
Reddition	X	X			
Repousser	X		Bouclier ou Contondant		
Prendre l'Arme	X	X	Bagarre		
Presser l'Avantage	X				
Réarmement Rapide	X				X
Saigner	X		Armes Tranchantes		
Saisir	X		Bagarre		
Se Libérer		X		Critique du Défenseur	
S'Éloigner		X			
Se Rapprocher	X	X			
Se relever		X			
Se Replier		X			
Tenir Ferme		X			
Traverser l'Armure	X			Critique de l'Attaquant	X
Tuer Silencieusement	X		Petites Armes	Voir Description	



MANŒUVRES DE COMBAT

ASSOMMER

L'attaquant peut utiliser une arme contondante pour étourdir temporairement la partie du corps touchée. Si le coup dépasse les Points d'Armure et blesse sa cible, le défenseur doit faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque d'origine. Si le défenseur échoue, alors la Localisation est frappée d'incapacité pour un nombre de tours égal aux dommages infligés. Avec une frappe au torse, le défenseur titube, le souffle coupé ; il est seulement capable de se défendre. Un coup à la tête rend l'ennemi brièvement inconscient.

AVEUGLER

Sur une Réussite Critique, le défenseur aveugle brièvement son adversaire en lui jetant du sable, en reflétant la lumière du soleil avec son bouclier, ou en utilisant toute autre tactique qui interfère momentanément avec la vision de l'attaquant. L'attaquant doit faire un Jet d'Opposition d'Esquive (ou de son Style de Combat s'il utilise un bouclier) contre le jet de parade du défenseur. Si l'attaquant échoue, il subit le modificateur de situation Aveuglé pour les 1d3 tours à venir.

BLESSURE ACCIDENTELLE

Le défenseur dévie l'attaque de l'adversaire de telle sorte que celui-ci cafouille et se blesse. L'attaquant doit effectuer un jet de dégât de l'arme qu'il utilise contre lui-même, dans une localisation déterminée aléatoirement. S'il est désarmé, il se déchire ou se rompt quelque chose. Le jet de dégât ignore alors toute armure.

BRISER L'ARME

Permet au personnage d'endommager l'arme de son adversaire dans le cadre d'une attaque ou d'une parade. S'il attaque, le personnage vise spécifiquement l'arme de parade du défenseur et applique son jet de dégât à celle-ci plutôt qu'au porteur. L'arme ciblée utilise ses propres Points d'Armure pour résister aux dégâts. L'arme se brise si ses Points de Vie sont réduits à zéro.

CIBLER

Avec une arme de corps à corps, l'attaquant peut choisir librement la localisation où atterrit le coup, à la condition que cet endroit soit à portée d'allonge. S'il utilise une arme à distance, Choisir la Localisation nécessite une Réussite Critique, à moins que la cible ne soit à portée courte et qu'elle soit immobile ou inconsciente de l'attaque.

CHOISIR LA CIBLE

En cas de Maladresse de l'attaquant, le défenseur peut manœuvrer ou dévier le coup, de telle sorte que celui-ci atteigne à la place un personnage adjacent. Il faut pour cela que la nouvelle cible soit à portée d'arme de l'agresseur original, ou, dans le cas d'une attaque à distance, qu'elle se tienne le long de la ligne de tir. L'attaque prend au dépourvu la nouvelle victime et touche donc automatiquement. Toutefois, la victime ne subit aucune Manœuvre.

COINCER

Sur une Réussite Critique, le personnage peut coincer l'une des armes de son adversaire en utilisant son corps ou sa position pour la maintenir en place. À son tour, l'adversaire peut tenter de lutter pour libérer son arme. Cela lui coûte un Point d'Action et fonctionne comme pour la manœuvre Saisir. Un échec signifie que l'objet coincé reste inutilisable. Pendant ce temps, un adversaire sans autre arme ou bouclier ne pourra éviter une attaque qu'en esquivant, en utilisant Bagarre ou en se désengageant complètement.

DÉSARMER

Le personnage frappe, arrache ou tord l'arme de son adversaire pour le désarmer. Celui-ci doit faire un Jet d'Opposition de Style de Combat contre le jet original du personnage. Si l'adversaire échoue, son arme est projetée à une distance égale au jet de dommage du personnage en mètres. Si le Modificateur de Dégât est nul ou négatif, l'arme tombe aux pieds de la personne désarmée. La taille comparative des armes affecte le jet. Pour chaque différence de catégorie de taille entre l'arme ciblée et l'arme effectuant le désarmement, la difficulté du jet de la victime augmente d'un niveau si elle est plus petite. Inversement, la difficulté est d'un niveau plus facile si l'arme de la victime est plus grande. Le désarmement ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la FOR de l'attaquant.

EMMÊLER

Permet à un personnage brandissant une arme d'enchevêtrement, comme un fouet ou un filet, d'immobiliser la localisation touchée. Un bras enchevêtré ne peut pas utiliser ce qu'il tient, une jambe prise au piège empêche la cible de bouger. Si la tête, la poitrine ou l'abdomen sont empêtrés, le niveau de difficulté des jets de compétence augmente de un. À son tour suivant, le personnage peut dépenser un Point d'Action pour faire une tentative automatique de Faire Trébucher. Une victime emmêlée peut tenter de se libérer à son tour, soit en tentant un Jet d'Opposition de Force Brute, soit en obtenant une Manœuvre et en sélectionnant Briser Arme, Désarmer ou Se Libérer.

**EMPALER**

L'attaquant essaie de faire pénétrer en profondeur une arme pouvant empaler. Lancez les dégâts de l'arme deux fois. L'attaquant choisit alors quel résultat il utilise pour l'attaque. Si le coup pénètre l'armure et provoque une blessure, l'attaquant a la possibilité de laisser l'arme dans la plaie, ou de la retirer à son prochain tour. Laisser l'arme dans la blessure inflige un malus à tous les futurs jets de compétences de la victime. La sévérité de cette pénalité dépend de la taille de la créature et de l'arme qui empale, comme indiqué dans le tableau des Effets d'Empalement ci-dessus. Par souci de simplicité, de nouveaux empalements subis par des armes de taille similaire n'infligent aucune pénalité supplémentaire. Retirer une arme empalée pendant une mêlée nécessite l'utilisation de l'action de combat Préparer une Arme. L'attaquant doit réussir un jet de Force Brute sans opposition (ou remporter un Jet d'Opposition de Force Brute si l'adversaire résiste). En cas de réussite, l'arme se libère, provoquant la moitié de ses dégâts normaux dans la même localisation, mais sans aucun Modificateur de Dégât. Un échec implique que l'arme reste coincée dans la plaie sans autre effet, bien que le personnage puisse essayer à nouveau à son prochain tour. Les armes barbelées (comme les harpons) infligent des dégâts normaux. L'armure ne réduit pas les dommages lors du retrait. Tant que l'arme reste empalée, un personnage ne peut l'utiliser pour parer.

ENCHAINER

Une créature ou un personnage sans arme peut effectuer une nouvelle attaque immédiate à l'aide d'un membre ou d'une partie du corps différente sans avoir à attendre son prochain tour. Un humain peut par exemple enchaîner un coup de poing à l'abdomen avec un coup de genou au visage, par exemple. L'attaque supplémentaire coûte toujours un Point d'Action, mais permet plusieurs attaques à la suite avant que le défenseur ne puisse répondre offensivement.

EXPOSER L'ADVERSAIRE

Le défenseur esquive ou se retire à un moment inopportun, l'attaquant se retrouve entraîné par son élan. Il ne peut dès lors attaquer au tour suivant. Cette manœuvre peut être cumulée.

FAIRE TRÉBUCHER

Le personnage tente de faire basculer ou de projeter son adversaire au sol. L'adversaire doit effectuer un Jet d'Opposition de Force Brute, Esquive ou Acrobatie contre le jet d'origine du personnage. Si la cible échoue, elle tombe au sol. Les adversaires quadrupèdes (ou les créatures avec encore plus de pattes) peuvent remplacer leur Esquive par Athlétisme et réduire de un le niveau de difficulté du jet.

FEINTE

Sur une Réussite Critique, l'attaquant peut contourner complètement une parade normalement réussie.

FORCER L'ÉCHEC

Utilisé quand l'adversaire obtient une Maladresse, le personnage peut combiner Forcer l'Échec avec toute autre Manœuvre nécessitant un Jet d'Opposition pour fonctionner. Cela provoque l'échec automatique de l'adversaire à son jet de résistance – il est de fait automatiquement désarmé, sonné, etc.

FRACASSER

L'attaquant peut utiliser une arme à deux mains adaptée pour endommager l'armure ou la protection naturelle de l'adversaire. Tous les dégâts de l'arme, après la réduction due à la parade ou à la magie, sont appliqués à la protection. Les dommages dépassant la valeur de PA de l'armure réduisent cette valeur, rompant les sangles ou les anneaux, froissant les plaques ou déchirant le cuir, les écailles ou la chitine des monstres. S'il reste des dommages après que la protection a été réduite à zéro PA, ils sont appliqués aux Points de Vie de la localisation touchée.

MAXIMISER LES DÉGÂTS :

Sur une Réussite Critique, le personnage peut appliquer le résultat le plus élevé à un des dés de dégâts de son arme. Par exemple, une hachette effectuant normalement 1d6 points de dégâts en fera 6, alors qu'une grande masse avec 2d6 dégâts infligera 1d6+6. Cette Manœuvre peut être cumulée. Même si Maximiser les Dégâts peut aussi être utilisé avec des armes naturelles, cela n'affecte pas le Modificateur de Dégât de l'attaquant, qui doit être lancé normalement.

PARADE COMPLÈTE

Sur une Réussite Critique, le défenseur arrive à dévier ou éviter toute la force de l'attaque, quelle que soit la Taille de son arme.

PRENDRE L'ARME

Permet à un personnage sans arme d'arracher l'arme ou de tordre le poignet d'un adversaire. L'adversaire doit faire un Jet d'Opposition de son Style de Combat contre le jet de Bagarre original du personnage. Si la cible perd, le personnage lui prend l'arme, qu'il peut alors utiliser. Prendre l'Arme diffère de Désarmer en ce que la taille de l'arme n'est pas prise en compte. Cependant, cette technique ne fonctionne que sur les créatures ayant une FOR inférieure à deux fois celle de l'attaquant.

**PRESSER L'AVANTAGE**

L'attaquant presse son adversaire, de sorte que son ennemi est forcé de rester sur la défensive et ne peut attaquer le tour suivant. L'attaquant pourra ainsi lancer une séquence ininterrompue d'attaques que l'adversaire tentera de parer désespérément.

RÉARMEMENT RAPIDE

Lorsqu'il utilise une arme à distance, l'attaquant peut réduire de un le temps de rechargement de la prochaine attaque. Cette Manœuvre peut être cumulée.

REDDITION

Le personnage peut forcer la reddition d'un adversaire sans défense ou défavorisé, par exemple si celui-ci se trouve désarmé, à plat ventre et incapable de se relever, s'il a subi une Blessure Sérieuse (ou pire), et ainsi de suite. La cible ne subit aucun dégât, elle est juste menacée. En supposant que la cible soit intelligente et qu'elle soit capable de comprendre la demande, elle devra faire un Jet d'Opposition de Volonté contre l'attaque ou la parade initiale. Si elle échoue, elle capitule. Les Maîtres du Jeu peuvent réserver l'utilisation de Reddition aux PNJ.

REPOUSSER

L'attaquant repousse violemment l'adversaire. La distance d'un tel recul dépend de l'arme utilisée. Les boucliers repoussent l'adversaire d'un mètre par tranche de deux points de dégâts (avant toute soustraction due à l'armure, la parade, etc.), tandis que les armes contondantes provoquent un recul d'un mètre tous les trois points. Repousser ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la TAI de l'attaquant. Si la victime recule dans un obstacle, elle devra faire un jet d'Athlétisme Difficile ou un test d'Acrobatie Normal pour éviter de trébucher.

SAIGNER

L'attaquant essaye de trancher un vaisseau sanguin important. Si le coup traverse l'Armure et blesse la cible, le défenseur doit faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque original. Si le défenseur échoue, il commence à saigner abondamment. Au début de chaque Round, le niveau de Fatigue de la victime augmente de un jusqu'à ce qu'elle s'effondre et meure. L'hémorragie peut être jugulée par un jet réussi de Premiers Soins, mais la victime ne peut plus effectuer d'activité intense ou violente sans rouvrir la plaie.

SAISIR

À condition que l'adversaire soit à portée, le personnage peut utiliser une main inutilisée (ou un membre similaire capable de saisir, comme des griffes, une queue ou un tentacule) pour agripper son adversaire, l'empêchant de changer la distance de combat ou de se désengager. L'adversaire peut tenter de se libérer à son tour, ce qui nécessite un Jet

d'Opposition de Force Brute ou de Bagarre contre l'une de ces deux compétences que le personnage préfère. Si la victime saisie l'emporte, elle parvient à se libérer. Notez que certains lutteurs utilisant Force Brute peuvent être si forts qu'aucune technique ne peut venir à bout de leur poigne (voir Force Brute page 59).

S'ÉLOIGNER

Le personnage peut automatiquement changer la distance d'engagement entre lui et son adversaire afin qu'elle soit favorable à l'arme la plus longue (voir Allonge des Armes – Entrer et Sortir de la Garde page 157).

SE LIBÉRER

Sur une Réussite Critique, le défenseur se libère automatiquement des Manœuvres Emmêler, Saisir, ou Coincer.

SE RAPPROCHER

Permet au personnage de changer automatiquement la distance d'engagement entre lui et son adversaire, de façon à ce qu'elle soit favorable à l'arme la plus courte (voir Allonge des Armes – Entrer et Sortir de la Garde page 157).

SE RELEVER

Permet au défenseur de profiter d'une ouverture momentanée pour se remettre sur ses pieds.

SE REPLIER

Le défenseur peut automatiquement s'éloigner hors de portée, rompant l'engagement avec cet adversaire.

TENIR FERME

Le défenseur s'arcboute sur lui-même contre la force du coup, ce qui permet d'éviter les effets de Recul des dégâts reçus.

TRAVERSER L'ARMURE

Sur une Réussite Critique, l'attaquant découvre une faille dans d'armure naturelle ou portée du défenseur. Si le défenseur porte une armure par-dessus sa protection naturelle, l'attaquant devra décider laquelle des deux il traverse. Cet effet peut être cumulé pour contourner les deux à la fois. Pour les besoins de cet effet, une protection physique acquise par magie est considérée comme étant une armure portée.

TUER SILENCIEUSEMENT

Manœuvre réservée à ceux qui sont formés à un Style de Combat avec le Trait Assassinat, et ne peut être utilisée que pour la première attaque visant un adversaire surpris. L'attaquant peut neutraliser en silence une victime, en couvrant sa bouche ou en agrippant son cou tout en donnant simultanément des coups de couteau ou en utilisant un garrot. Cela empêche la victime de crier ou de donner l'alarme pour l'ensemble du Round. En outre, si l'attaque inflige une blessure Sérieuse ou Grave, la victime échouera automatiquement à son jet d'Endurance.



SORTS PAR ORGANISATION

	Basse Magie	Magie Moyenne	Magie Riche
Nombre de sort, miracles, talents... qu'une organisation possède :	1d3	1d3+3	1d3+6

JETS D'EXPÉRIENCE ET TEMPS D'APPRENTISSAGE

	Type	Jets d'Expérience	Temps
Magie Populaire	Tour d'Adresse/Charme	3	1 Semaine
Animisme	Esprit	5	1 Mois
Mysticisme	Talent	5	1 Mois
Sorcellerie	Sort	5	1 Mois
Théisme	Miracle	5	1 Mois

CRÉER DE NOUVELLES TRADITIONS

Capacité Ajoutée	Temps Requis (Mois)	Jets d'Expérience Requis
1er	3	7
2e	6	13
3e	10	19
4e	15	25
5e	21	31
6e	28	37
7e	36	43
Chaque +1	+ (Nombre de Capacité+1)	+6

TEMPS DE PRÉPARATION DE LA TRANSE

Rang de Culte	Observer les Esprits	Converser avec les Esprits	Se Projeter ou Attirer un Esprit	Emporter les Âmes
Suivant	1 Heure	-	-	-
Adorateur Spirituel	1 Minute	1 Heure	-	-
Chamane	1 Round	1 Minute	1 Heure	-
Grand Chamane	1 Action	1 Round	1 Minute	1 Heure

DÉGÂTS SPIRITUELS

Valeur de Compétence	Dommages Infligés	Jet Moyen
01-20	1d2	2
21-40	1d4	3
41-60	1d6	4
61-80	1d8	5
81-100	1d10	6
101-120	2d6	7
121-140	1d8+1d6	8
141-160	2d8	9
161-180	1d10+1d8	10
181-200	2d10	11
201-220	2d10+1d2	13
221-240	2d10+1d4	14
241-260	2d10+1d6	15
261-280	2d10+1d8	16
281-300	3d10	17

INTENSITÉ DES ESPRITS

Intensité	POU	POU typique
0	1d6	1-6
1	1d6+6	7-12
2	1d6+12	13-18
3	1d6+18	19-24
4	1d6+24	25-30
5	1d6+30	31-36
+1	+6	+6



COMMANDER UN ESPRIT LIBÉRÉ DE SON LIEN

Résultat du Jet d'Opposition	Esprit Allié	Esprit Neutre	Esprit Hostile
Animiste l'emporte	Esprit sert l'animiste pour le reste du scénario	Esprit rend un seul service	Esprit rend service en maugréant et tente de pervertir les ordres
Esprit l'emporte	Esprit rend un service et part en toute amitié	Esprit s'en va	Esprit se retourne contre l'animiste

SORTS DE MAGIE POPULAIRE PAR PROFESSION

Profession	Magie Populaire Suggérée
Administrateur	Alarme, Calcul, Communication Mentale, Détection, Porte-Voix, Séduction, Traduction, Ventriloquie, Verrouiller
Agent	Alarme, Confusion, Contourner, Détection, Incognito, Imiter, Ouverture, Ventriloquie, ViveLame
Alchimiste	Tous
Amuseur	Apaisement, Babillage, Détection, Imiter, Lumière, Mélodie, Porte-Voix, Séduction, Ventriloquie,
Artisan	Calcul, Coordination, Détection, Évaluer, Main de Fer, Percer, Polir, Réparation, ViveLame
Chamane	Tous
Chasseur	Endurance, Dare-dard, Détection, Mobilité, Préserver, Ralentissement, Réchauffement, Voie Sûre, ViveLame
Courtisan	Alarme, Apaisement, Confusion, Évaluer, Détection, Mélodie, Purification, Séduction, Sommeil
Dresseur	Appau, Endurance, Dare-dard, Détection, Familier, Mobilité, Puissance, Ralentissement, Voie Sûre
Dignitaire	Apaisement, Babillage, Calcul, Communication Mentale, Détection, Fanatisme, Porte-Voix, Séduction, Traduction,
Éclaireur	Contourner, Dare-dard, Détection, Endurance, Incognito, Mobilité, Réchauffement, ViveLame, Voie Sûre
Éleveur	Alarme, Appau, Chaleur, Dare-dard, Détection, Familier, Ralentissement, Réchauffement, Voie Sûre
Érudit	Apaisement, Calcul, Communication Mentale, Détection, Évaluer, Extinction, Porte-Voix, Rangement, Traduction
Fermier	Appau, Calcul, Endurance, Détection, Préserver, Puissance, Réchauffement, Réparation, ViveLame
Guerrier	Coordination, Détection, Fanatisme, Flèche de Feu, Fracasser, Lame de Feu, Protection, Vigueur, ViveLame
Marchand	Alarme, Calcul, Détection, Évaluer, Porte-Voix, Purification, Séduction, Traduction, Verrouiller
Marin	Assèchement, Détection, Dévier, Endurance, Extinction, Percer, Réchauffement, Réparation, ViveLame
Médecin	Apnée, Apaisement, Détection, Préserver, Purification, Rafrâichissement, Réchauffement, Soins, Sommeil
Mineur	Apnée, Détection, Endurance, Fracasser, Ignition, Lumière, Percer, Puissance, Réparation
Mystique	Bouclier Spirituel, Communication Mentale, Confusion, Démoraliser, Détection, Endurance, Prévenir, Soins, Vue Magique
Pêcheur	Appau, Assèchement, Dévier, Détection, Endurance, Percer, Préserver, Réparation, Réchauffement
Prêtre	Tous
Sorcier	Tous
Voleur	Contourner, Coordination, Démoraliser, Détection, Cimentier, Mobilité, Ouverture, Ténèbres, Ventriloquie



TABLE DE MANIPULATION

Points de Manipulation	Combiner	Durée (Min.)	Magnitude	Portée	Cibles
Aucun	Aucun	POU	1	Toucher	1
1	2 Sorts	2 x POU	2	1 m x POU	2
2	3 Sorts	3 x POU	3	5 m x POU	3
3	4 Sorts	4 x POU	4	10 m x POU	4
4	5 Sorts	5 x POU	5	50 m x POU	5
5	6 Sorts	6 x POU	6	100 m x POU	6
6	7 Sorts	7 x POW	7	500 m x POU	7
7	8 Sorts	8 x POU	8	1 km x POU	8
8	9 Sorts	9 x POU	9	5 km x POU	9
9	10 Sorts	10 x POU	10	10 km x POU	10
10	11 Sorts	11 x POU	11	15 km x POU	11
Chaque point...	+ 1 Sort	+ 1 x POU	+ 1 Magnitude	+5 km x POU	+1

TITRES COMPARATIFS DES RANGS

Rang	Culte Théiste	Culte Animiste	Ordre Sorcier	Ordre Mystique	Confrérie
Ordinaire	Membre Laïc	Suivant	Novice	Aspirant	Associé
Dévoué	Initié	Adorateur Spirituel	Apprenti	Élève	Apprenti
Éprouvé	Acolyte	Chamane	Adepté	Disciple	Compagnon
Superviseur	Prêtre	Grand Chamane	Mage	Maitre	Maitre
Dirigeant	Grand Prêtre	Seigneur Spirituel	Archimage	Sage	Grand Maître

AFFINITÉS RUNIQUES

PAR RANG DE CULTE

Rang	Affinités Runiques Permisses
Ordinaire	1
Dévoué	2
Éprouvé	3
Superviseur	3
Dirigeant	3



EXEMPLES DE DONs

Don	Effets
Abstinence	Permet de se passer d'un besoin vital, par exemple l'air, la nourriture, l'eau ou le sommeil.
Alacrité	Le personnage lance 1d6+6 plutôt qu'1d10 pour l'Initiative.
Animal familier	Le personnage reçoit la compagnie d'un animal naturel. Le familier obéit aux ordres simples, mais n'ira pas contre sa nature. La TAI de l'animal ne peut dépasser le POU du personnage.
Arme	Le personnage reçoit une arme de son culte. L'arme est spéciale ; par exemple, elle peut être magique (dommages améliorés, ou Style de Combat augmenté), incassable, ou avoir un effet particulier contre certains ennemis du culte. Le Maître du Jeu devra définir les détails.
Bénédictio Chaotique	Faire un jet sur la table des Traits Chaotiques (pages 441 à 442).
Bonne Santé	La Vitesse de Guérison du personnage est doublée.
Célérité	Le personnage gagne une Action de Combat supplémentaire.
Chanceux	Lors de tout jet de compétence, le personnage peut choisir la façon de lire le résultat du d100. Par exemple, un jet de 90 pourra être interprété comme 09. Remarque : si le D100 indique un double (00, 11, 22...), le résultat ne peut être interprété.
Changement de Sexe	Le personnage change son sexe de masculin à féminin ou vice-versa. Les caractéristiques et les compétences sont inchangées, mais la voix et les autres spécificités du nouveau sexe sont acquises.
Élémentaire	Obtient l'aide d'un élémentaire qui peut être invoqué une fois par aventure.
Évolution du Culte	Le personnage peut ajouter un nouveau sort, miracle, esprit ou talent à la tradition magique de son culte.
Invocation	Certains cultes peuvent invoquer une créature spécifique du chapitre Créatures qui agira comme un familier. Ce don permet à une créature du type mentionné d'être convoquée une fois par aventure. La créature effectuera alors une action spécifique pour le compte du personnage, puis repartira.
Invulnérable	Le personnage est invulnérable aux dommages causés par une source particulière : armes, chute, poison, feu ou similaire.
Jouvence	Le personnage retrouve la jeunesse, les effets du vieillissement étant annulés.
Oracle	Le personnage est capable d'apprécier, avec une précision raisonnable, le destin probable d'une personne qu'il rencontre. Il n'a pas de vision détaillée de son avenir, seulement une impression générale : l'individu sera prospère, mènera une vie pleine, mourra en paix, etc.
Puissant	Le Modificateur de Dégât du personnage est recalculé en faisant la somme de FOR + TAI + POU
Perfection	Une caractéristique augmente de 1d6 jusqu'au maximum de l'espèce.
Perspicace	Le personnage est immédiatement conscient des ennemis du culte et de ceux qui voudraient lui nuire directement.
Polyglotte	Le personnage peut comprendre n'importe quelle langue qu'il entend – mais il ne pourra ni la lire ni l'écrire.
Réincarnation	Si le personnage est tué, alors son âme se réincarnera dans le corps d'une créature adaptée 1d6 jours après sa mort.
Résistance	Le personnage peut supporter la douleur. Il n'a jamais besoin de tester son Endurance pour éviter de perdre conscience en cas de blessure, et il est immunisé à la torture.
Résurrection	S'il est tué, le personnage renaîtra 1d6 jours après sa mort, son corps étant complètement guéri de tous les dommages subis.
Résurrection de l'Être Aimé	Un être cher ou un compagnon est ramené d'entre les morts. Ce don ne peut être utilisé qu'une seule fois pour chaque individu.
Robuste	Les Points de Vie du personnage sont recalculés en se basant sur la somme CON + TAI + POU.
Sagacité	Une compétence de culte est augmentée à 100 %.
Sanctuaire	Le personnage obtient une résidence spéciale – tour, grotte, etc. – qui se trouve toujours à l'abri des ennemis de son culte. Cette résidence n'est généralement pas plus grande qu'une villa. Les ennemis du culte – mais pas nécessairement du personnage – ne peuvent passer le seuil de ce sanctuaire.
Sens Parallèles	Le personnage est conscient des faiblesses dans le tissu de la réalité. Sur un jet de Perception réussi, il peut repérer les portes et portails vers d'autres plans d'existence.
Source	Les Points de Magie se régénèrent deux fois plus vite.
Vie Éternelle	Le bénéficiaire ne peut mourir de causes naturelles tant que ce don est actif, mais il reste vulnérable à une mort violente.



ÉQUIPEMENT DES TEMPLES

	Temple Mineur	Temple Modeste	Temple Majeur
Personnel Habituel	1d3+3	1d6+9	2d6+12
Rang de Culte et Niveau de Compétence	1d3 x Initiés : Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 3 autres compétences de culte à 50+1d10% 1d2 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1 x Prêtre : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10%	1d4+4 x Initiés : Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 3 autres compétences de culte à 50+1d10% 1d3+2 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1d2 x Prêtres : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10%	1d6+6 x Initiés : Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 3 autres compétences de culte à 50+1d10% 1d4+3 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1d3+1 x Prêtres : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10% 1 x Grand Prêtre : Comme un prêtre, mais avec Dévotion (Dieu) et Exhorter (Dieu) à 110+1d10%
Autels	1d3	1d3+1	1d6+2
Terrain d'Entrainement ?	Oui	Oui	Oui
Bibliothèque	50 % de chance, petite (1d20+10 parchemins ou livres)	Oui, moyenne (2d20+50 parchemins ou livres)	Oui, grande (2d100+100 parchemins ou livres)
Hébergement	Non	Oui – 2d3 lits	Oui – 1d20+10 lits
Étables	Oui – 1d4 montures ou têtes de bétail	Oui – 1d6+6 montures ou têtes de bétail	Oui – 2d6+12 montures ou têtes de bétail

ÉQUIPEMENT DES AUTELS

	Autel Mineur	Autel Modeste	Autel Majeur
Personnel Habituel	0	0	1d3+1
Rang de Culte et Niveau de Compétence	Aucun	Acolyte : Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% Chamane : Contrainte, Transe et 2 autres compétences de culte à 70+1d10%	1d3 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1 x Prêtre : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhorter (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10% OU 1d3 x Chamane : Contrainte, Transe et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1 x Grand Chamane : Comme les Chamanes, mais avec Contrainte, Transe et 1 compétence de culte à 90+1d10%
Autels	Simple marque ou objet sacré	Petit bâtiment ou aire sacrée moyenne : clairière, cercle de pierre...	Bâtiment moyens ou grande aire sacrée (y compris Hutte Sacrée, grand cercle de pierre, maison des morts, etc.)
Terrain d'Entrainement ?	Non	Non	Oui
Bibliothèque	Non	Non	1d3 zones abritées pour dormir
Hébergement	Non	Oui – 2d3 lits	Oui – 1d20+10 lits
Étables	Oui – 1d4 montures ou têtes de bétail	Oui – 1d6+6 montures ou têtes de bétail	Oui – 2d6+12 montures ou têtes de bétail


TABLEAU D'INT DES CRÉATURES

Valeur d'INT	Type de Créature
1	Invertébrés (vers, escargots et autres)
2	Insectes et Crustacés
3	Amphibiens et Poissons
4	Reptiliens, Oiseaux et Mammifères herbivores (tels que le cerf ou le tricératops)
5	Reptiliens et Oiseaux carnivores (comme l'allosaure)
6	Mammifères carnivores (ours, félins et autres)
7	Mammifères à l'intelligence quasi humaine et Monstres (singes, chimère, etc.)

MANŒUVRES DES ARMES NATURELLES

Type	Manœuvres de Combat
Aile	Repousser, Emmêler
Bec, arrachement	Saigner, Saisir
Bec, Pointe	Empaler
Cornes	Empaler
Dard	Empaler
Défense	Empaler
Dents, Écrasement	Saisir
Dents, S'accrocher	Saisir, Empaler
Dents, Trancher	Saigner
Griffes/Serres	Saigner, Saisir
Main/Poing	Saisir, Etourdir, Prendre l'Arme
Patte	Etourdir
Pince	Saisir, Fracasser
Proboscis	Empaler
Queue	Repousser, Emmêler, Saisir
Sabots	Repousser, Etourdir
Tentacule	Saisir, Prendre l'Arme

DÉGÂTS DES ARMES NATURELLES

TAI des Créatures	Domage d'Écrasement/ Frappe/Griffe	Domage de Morsure/ Pique
1-10	1d3	1d4
11-20	1d4	1d6
21-30	1d6	1d8
31-40	1d8	1d10
41-50	1d10	1d12
51-60	1d12	2d6

TAILLE ET ALLONGE DES ARMES NATURELLES

TAI des Créatures	TAI	Allonge de Morsure	Allonge de Corne	Allonge de Membre	Allonge de Langue/ Queue
1-10	P	T	T	C	M
11-20	M	T	C	M	M
21-30	G	C	M	M	L
31-40	C	M	M	L	L
41-50	E	M	L	L	TL
51-60	G+	L	L	TL	TL



TAILLE DES ARMES ET BONUS D'ALLONGE

TAI de la Créature Armée	Bonus à la Taille	Bonus à l'Allonge
1-10	-1 Cran	-1 Cran
11-20	-	-
21-30	+1 Cran	+1 Cran
31-40	+2 Crans	+2 Crans
41-50	+3 Crans	+3 Crans

PROGRESSION DES CATÉGORIES D'ARME

Taille	Allonge
Petite	Toucher
Moyenne	Courte
Grande	Moyenne
Colossale	Longue
Énorme	Très Longue
Gigantesque	Inaccessible

TAILLE MAXIMALE DES ARMES

TAI du Personnage	Arme à 1 Main la plus grande	Arme à 2 Mains la plus grande*
1-10	Petite	Grande
11-20	Moyenne	Colossale
21-30	Grande	Énorme
31-40	Colossale	Gigantesque
41-50	Énorme	N'y pensez même pas !

* Utilisez cette colonne pour les boucliers à 1 main



TRAITS CHAOTIQUES

1d100	Trait	Effet
01-02	Acide	Possède un pus acide qui dissout la chair et qui jaillit lorsque la peau est endommagée, blessant ainsi l'attaquant. Lancez 1d4 pour déterminer la force de l'acide, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dommages par blessure.
03-04	Attirant	Produit des phéromones qui attirent et séduisent les victimes. La créature obtient la compétence Séduction à POU x 5 %. Comme pour tout autre type de Séduction, il est possible de résister à cet effet avec Volonté.
05-06	Asymétrique	Une moitié de la créature est plus large, plus grande, ou plus longue que l'autre. Doublez les Points de Vie des localisations de la partie la plus grande et réduisez de moitié ceux des localisations de l'autre partie.
07-08	Sans Os	La créature possède un cartilage résistant et malléable à la place des os. Elle peut s'infiltrer dans un interstice de n'importe quelle taille et ne subit aucun dégât suite à une chute.
09-10	Sans Cerveau	Les organes sensoriels sont répartis sur le corps entier et la conscience est localisée ailleurs que dans la tête. Le cerveau se trouve dans une localisation aléatoire.
11-12	Brûlant	La créature bouillonne d'une chaleur chaotique, qui blesse quiconque à portée Courte. Lancez un d4, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dommages par round.
13-14	Caméléon	Se fond naturellement dans son environnement et possède 100%+POU en Discrétion.
15-16	Escaladeur	Obtient la capacité Adhérence.
17-18	Contagieux	Inflige une maladie avec un délai de 1d8 heures et de virulence égale à CONx5 %, qui réduit une caractéristique aléatoire de 1d8 points. Lancez un d6, 1=FOR, 2=CON, 3=DEX, 4=INT, 5=POU ou 6=CHA.
19-20	Corrosif	Les armes subissent 1d8 points de dommages à chaque fois qu'elles touchent la créature. Les Points d'Armure des armes n'offrent aucune protection.
21-22	Anti-Magique	Tous les effets magiques dans un rayon égal au POU de la créature en mètres perdent 1d8 Magnitude. Les sorts réduits à une Magnitude de 0 sont dissipés, à moins qu'ils fassent partie d'un enchantement permanent.
23-24	Mortel	Draine la vitalité des plantes et des créatures proches. Celles qui sont à Courte Portée de la créature doivent réussir un jet standard d'Endurance à chaque round pour éviter de subir 1 point de dommage (ignorant l'armure) à chaque Localisation.
25-26	Dérangeant	La créature est couverte de formes étranges : bras miniatures, yeux ou bouches multiples, pseudopodes frémissants, etc. Les observateurs doivent réussir un test standard de Volonté ou être paralysés d'horreur jusqu'à ce qu'ils réussissent le test.
27-28	Dominant	Manipule ceux qui sont autour de lui avec des ordres mentaux, auxquels il n'est possible de résister qu'en réussissant un test standard de Volonté.
29-30	Drainant	Affaiblit temporairement les pouvoirs magiques d'un adversaire, en lui drainant 1d8 PM par coup réussi.
31-32	Bourdonnant	Émet un bourdonnement qui endort ceux qui l'écoutent. Tous ceux qui sont dans un rayon égal à POU de la créature x 5 mètres doivent réussir un jet standard de Volonté pour éviter de s'endormir pendant 1d8 minutes.
33-34	Emmêlant	Restreint les mouvements de ceux qui sont au contact. Ceux-ci doivent réussir un test standard de Bagarre pour ne pas être immobilisés à chaque round.
35-36	Effrayant	La créature paraît terrifiante aux yeux des observateurs, qui doivent réussir un jet standard de Volonté ou fuir immédiatement.
37-38	Glacial	Irradie des vagues de froid glacial, qui blessent quiconque se trouve au corps à corps. Lancez 1d4, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dommages par round.
39-40	Intangible	Se déplace à travers les objets solides comme s'il était incorporel. Lorsqu'il est intangible, il ne peut pas attaquer, mais on ne peut pas lui faire de mal non plus.
41-42	Bondissant	Possède des membres puissants qui multiplie sa distance de saut d'un facteur de 1d4+1.
43-44	Lévitant	Plane au-dessus du sol, ce qui lui permet de se déplacer au-dessus de n'importe quelle surface sans couler ou laisser de traces.
45-46	Métamorphe	Prend la forme de la créature qu'il touche : il garde ses propres caractéristiques, mais adopte l'apparence et les localisations de l'être touché.
47-48	Triste	Son apparence paraît triste ou pathétique. Les observateurs doivent réussir un jet standard de Volonté pour pouvoir l'attaquer.



TRAITS CHAOTIQUES

1d100	Trait	Effet
49-50	Transformé	Déterminez une localisation aléatoire et enlevez-la de la créature. Elle ne dispose plus de cette localisation, mais peut toujours fonctionner parfaitement sans, même si cela défie la logique.
51-52	Énervé	Ne ressent aucune douleur et ignore les effets d'une Blessure Sérieuse.
53-54	Neutralisant	Tout sort lancé sur la créature est immédiatement neutralisé.
55-56	Obscurcissant	Émet un nuage de brouillard, de spores ou de ténèbres qui aveuglent les observateurs. Ceux qui sont affectés doivent réussir un jet standard de Perception à chaque tour pour voir la créature.
57-58	Démesuré	Une localisation est enflée, doublant ses Points de Vie.
59-60	Paralysant	Rend les victimes incapables de bouger ; ceux qui sont touchés doivent réussir un jet d'Endurance standard pour éviter d'être paralysés pendant 1d8 minutes.
61-62	Perceptif	Possède un sens primaire étrange ; lancez un d6, 1=Echolocation (sonar), 2=Thermoception (chaleur), 3=Cérébroception (conscience intelligente), 4=Nociception (douleur), 5=Ethoception (esprits), 6=Thaumaception (magie). La créature ne se repose pas sur la vue pour percevoir les autres et peut être dépourvue d'yeux.
63-64	Venimeux	Si elle attaque avec ses membres, la créature injecte un poison avec un délai de 1d8 rounds et d'une virulence de CONx5 %, qui inflige une des Conditions de Poisons de la page 113.
65-66	Polymorphe	Change de forme à chaque round, en gardant ses caractéristiques et les dommages subis, mais en adoptant les localisations de la nouvelle forme (le Maître du Jeu devrait préparer plusieurs formes à l'avance).
67-68	Projetant	Si la créature subit des dégâts, tous ceux qui sont à POU mètres de la créature ressentent les effets psychologiques (mais non physiques) de la blessure, comme s'ils avaient été eux-mêmes blessés.
69-70	Rapide	La vitesse de Mouvement est multipliée par un facteur de 1d4+1.
71-72	Réfléchissant	Toute magie lancée sur la créature est réfléchi sur le lanceur.
73-74	Régénérant	Récupère 1 Point de Vie par round à chaque localisation, à moins que la créature ait déjà subi une Blessure Grave dans cette localisation.
75-76	Hurlant	Ceux qui entendent le hurlement de la créature doivent réussir un jet standard d'Endurance ou être étourdis pendant 1d3 Tours.
77-78	Scintillant	Possède une aura chromatique changeante qui perturbe ceux qui la voient. Le niveau de difficulté des attaques contre la créature est augmenté de un.
79-80	Ombrageuse	La créature absorbe la lumière ambiante des environs immédiats, créant une zone de ténèbres complètes dans un rayon égal au POU en mètres.
81-82	Choquant	Se charge d'électricité, infligeant un choc à ceux qui le touche avec du métal ou des armes non isolées. Lancez 1d4, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dommages par coup.
83-84	Silencieux	Complètement inaudible, même quand il attaque.
85-86	Visqueux	Ne peut pas être saisi ou agrippé en combat rapproché. La créature laisse derrière elle une trace de mucus gluant.
87-88	Puant	Ceux qui sentent l'odeur nauséabonde de la créature doivent réussir un jet d'Endurance standard ou vomir pendant 1d3 Rounds de Combat.
89-90	Collant	Secrète une colle ou un mucus qui fait coller les objets à sa peau, requérant un jet standard de Force Brute et une Action de Combat pour les libérer.
91-92	Téléporteur	Peut se téléporter librement vers un nouvel endroit une fois par round. L'endroit doit être à une distance égale à POU x 2 m.
93-94	Transformateur	Transforme la substance d'un matériau organique qu'il touche ; les victimes vivantes doivent réussir un jet d'Endurance standard pour éviter que la localisation touchée soit changée en cristal, poussière, pierre, vin, bronze, etc.
95-96	Vampirique	Les Points de dommage qu'il inflige à un adversaire lui sont transférés, guérissant ses blessures.
97-98	Protégé	Invulnérable à un type de matériau spécifique : acier, bois, pierre, chair, etc.
99-100	Affaiblissant	Réduit temporairement la FOR d'un adversaire de 1d8 pour chaque coup réussi (sans défense).



TABLE DE CALCUL DES COMPÉTENCES

Recoupez la valeur de la compétence et le degré de difficulté pour déterminer le pourcentage final.

Valeur de Compétence	Très Facile	Facile	Moyen	Difficile	Redoutable	Herculéen
1	2	2	1	1	1	1
2	4	3	2	1	1	1
3	6	5	3	2	2	1
4	8	6	4	3	2	1
5	10	8	5	3	3	1
6	12	9	6	4	3	1
7	14	11	7	5	4	1
8	16	12	8	5	4	1
9	18	14	9	6	5	1
10	20	15	10	7	5	1
11	22	17	11	7	6	2
12	24	18	12	8	6	2
13	26	20	13	9	7	2
14	28	21	14	9	7	2
15	30	23	15	10	8	2
16	32	24	16	11	8	2
17	34	26	17	11	9	2
18	36	27	18	12	9	2
19	38	29	19	13	10	2
20	40	30	20	13	10	2
21	42	32	21	14	11	3
22	44	33	22	15	11	3
23	46	35	23	15	12	3
24	48	36	24	16	12	3
25	50	38	25	17	13	3
26	52	39	26	17	13	3
27	54	41	27	18	14	3
28	56	42	28	19	14	3
29	58	44	29	19	15	3
30	60	45	30	20	15	3
31	62	47	31	21	16	4
32	64	48	32	21	16	4
33	66	50	33	22	17	4
34	68	51	34	23	17	4
35	70	53	35	23	18	4
36	72	54	36	24	18	4
37	74	56	37	25	19	4
38	76	57	38	25	19	4
39	78	59	39	26	20	4
40	80	60	40	27	20	4



TABLE DE CALCUL DES COMPÉTENCES

Recoupez la valeur de la compétence et le degré de difficulté pour déterminer le pourcentage final.

Valeur de la compétence	Très Facile	Facile	Moyen	Difficile	Redoutable	Herculéen
41	82	62	41	27	21	5
42	84	63	42	28	21	5
43	86	65	43	29	22	5
44	88	66	44	29	22	5
45	90	68	45	30	23	5
46	92	69	46	31	23	5
47	94	71	47	31	24	5
48	96	72	48	32	24	5
49	98	74	49	33	25	5
50	100	75	50	33	25	5
51	102	77	51	34	26	6
52	104	78	52	35	26	6
53	106	80	53	35	27	6
54	108	81	54	36	27	6
55	110	83	55	37	28	6
56	112	84	56	37	28	6
57	114	86	57	38	29	6
58	116	87	58	39	29	6
59	118	89	59	39	30	6
60	120	90	60	40	30	6
61	122	92	61	41	31	7
62	124	93	62	41	31	7
63	126	95	63	42	32	7
64	128	96	64	43	32	7
65	130	98	65	43	33	7
66	132	99	66	44	33	7
67	134	101	67	45	34	7
68	136	102	68	45	34	7
69	138	104	69	46	35	7
70	140	105	70	47	35	7
71	142	107	71	47	36	8
72	144	108	72	48	36	8
73	146	110	73	49	37	8
74	148	111	74	49	37	8
75	150	113	75	50	38	8
76	152	114	76	51	38	8
77	154	116	77	51	39	8
78	156	117	78	52	39	8
79	158	119	79	53	40	8
80	160	120	80	53	40	8



TABLE DE CALCUL DES COMPÉTENCES

Recoupez la valeur de la compétence et le degré de difficulté pour déterminer le pourcentage final.

Valeur de la compétence	Très Facile	Facile	Moyen	Difficile	Redoutable	Herculéen
81	162	122	81	54	41	9
82	164	123	82	55	41	9
83	166	125	83	55	42	9
84	168	126	84	56	42	9
85	170	128	85	57	43	9
86	172	129	86	57	43	9
87	174	131	87	58	44	9
88	176	132	88	59	44	9
89	178	134	89	59	45	9
90	180	135	90	60	45	9
91	182	137	91	61	46	10
92	184	138	92	61	46	10
93	186	140	93	62	47	10
94	188	141	94	63	47	10
95	190	143	95	63	48	10
96	192	144	96	64	48	10
97	194	146	97	65	49	10
98	196	147	98	65	49	10
99	198	149	99	66	50	10
100	200	150	100	67	50	10
101	202	152	101	68	51	11
102	204	153	102	68	51	11
103	206	154	103	69	52	11
104	208	156	104	70	52	11
105	210	157	105	71	52	11
106	212	159	106	71	53	11
107	214	160	107	72	53	11
108	216	161	108	73	54	11
109	218	163	109	74	54	11
110	220	164	110	74	55	11
111	222	166	111	75	55	12
112	224	167	112	76	56	12
113	226	168	113	77	56	12
114	228	170	114	77	57	12
115	230	171	115	78	57	12
116	232	173	116	79	57	12
117	234	174	117	79	58	12
118	236	175	118	80	58	12
119	238	177	119	81	59	12
120	240	178	120	82	59	12

TABLE DE CALCUL DES COMPÉTENCES

Recoupez la valeur de la compétence et le degré de difficulté pour déterminer le pourcentage final.



Valeur de la compétence	Très Facile	Facile	Moyen	Difficile	Redoutable	Herculéen
121	242	179	121	83	60	13
122	244	181	122	83	60	13
123	246	182	123	84	61	13
124	248	183	124	85	61	13
125	250	185	125	86	62	13
126	252	186	126	87	62	13
127	254	187	127	87	63	13
128	256	188	128	88	63	13
129	258	190	129	89	64	13
130	260	191	130	90	64	13
131	262	192	131	91	65	14
132	264	194	132	91	65	14
133	266	195	133	92	66	14
134	268	196	134	93	66	14
135	270	198	135	94	67	14
136	272	199	136	95	67	14
137	274	200	137	95	68	14
138	276	201	138	96	68	14
139	278	203	139	97	69	14
140	280	204	140	98	69	14
141	282	205	141	99	70	15
142	284	207	142	99	70	15
143	286	208	143	100	71	15
144	288	209	144	101	71	15
145	290	211	145	102	72	15
146	292	212	146	103	72	15
147	294	213	147	103	73	15
148	296	214	148	104	73	15
149	298	216	149	105	74	15
150	300	217	150	106	74	15



LISTE DES TABLEAUX

A

Acides 18
Actions de Premiers Soins 9
Affinités Runiques par Rang de Culte 31
Ages 4
Aisance Linguistique 9
Ajustement de la Difficulté selon la Taille et la Distance 24
Améliorations 17
Armes à 2 Mains 15
Armes à Distance 16
Armes à Une Main 14
Armures 11

B

Blessures Permanentes 17
Boucliers 15

C

Calcul des Compétences 38–39
Catégories d'Allonge des Armes 23
Catégories de Taille des Armes 23
Classes Sociales des Barbares 5
Classes sociales des Civilisés 6
Classes Sociales des Nomades 5
Classes Sociales des Primitifs 5
Commander un Esprit Libéré de son Lien 30
Conditions de Maladie et de Poison 19
Créer de Nouvelles Traditions 29

D

Dégâts des Armes Naturelles 34
Distances de Chute 18
Dons 32

E

Effets de l'Armure sur le Mouvement 18
Effets d'Empalement 14
Efforts Physiques 19
Entraînement 6
Équipement des Autels 33
Équipement des Temples 33

F

Famille Étendue 6
Feu, Intensité 18
Fratrie 6

H

Hauteur et Poids 4
Hébergement 13

I

Indicateurs de condition 24
INT des Créatures 34
Intensité de feu 18

J

Jets d'Expérience et Temps d'Apprentissage 29

M

Manipulation 31
Manœuvres de Combat 25
Manœuvres de Combat, description 26–28
Manœuvres des Armes Naturelles 34
Modificateurs de Combat à Distance 21
Modificateurs de Combat Rapproché 21
Mouvement 18
Munitions d'Armes à Distance 16

N

Niveaux de Difficulté 9
Niveaux de Fatigue 20
Niveaux de Réussite Différentiels 23
Nourriture 13

O

Objets Inanimés 14
Outils 12

P

Parents 6
Passions 7
Précipitations 21
Prix Minimum d'Entretien 10
Progression des Catégories d'Arme 35

Q

Qualité des Objets 17

R

Réduction des Dégâts 23
Relations 7
Réputation 7
Résultat de Jet Différentiel 9
Résultats de Marchandage 10
Résumé de la création de base 3
Revenus Saisonniers 10

S

Sorts de Magie Populaire par Profession 30
Sorts par Organisation 29

T

Taille des Armes et Bonus d'Allonge 35
Taille et Allonge des Armes Naturelles 34
Taille Maximale des Armes 35
Températures 20
Temps de Préparation de la Transe 29
Titres Comparatifs des Rangs 31
Traits Chaotiques 36–37
Traits des Styles de Combat 22
Trajets 18
Types de Matériaux 11

V

Vêtements 10
Visibilité 20