



DETERMINATION DES CARACTERISTIQUES :

- ⇒ Méthode par répartition au choix :
17 -15-14-13-12-11

CLERC :

J'utilise le d12 pour le **vade retro** parce que j'aime ce dé sous employé et que les résultats sont plus aléatoires qu'avec 2d6.

Arme du culte : selon les panthéons, possibilité de pouvoir manier une arme liée au culte.

Ex : le trident pour un dieu de la mer.

ILLUSIONNISTE & MAGICIEN :

J'augmente un peu leur capacité à manier les armes : Dague, gourdin, bâton et les arbalètes ; bref toutes les armes basiques très simples d'utilisation.

PALADIN :

Vade retro au d12 lui aussi.

Guérison des maladies : 1x/j du niv 1 à 5, 2x/j du niv 6 à 10, 3x/j du niv 11 à 15, 4x/j du niv 16 à 20.

Très légèrement différent car j'ai repris la trad d'Add2.

VOLEUR :

Compétences de voleur : voici les % de base (ou x/1d6). Escalade 60% (4).

Discrétion (dép. sil + se cacher) 15% (1).

Pièges (détecter + désamorcer) 15% (1).

Vol à la tire 15% (1).

Sens aiguisés 30% (1).

Serrures 15% (1).

Au premier niveau et à chaque niveau suivant, le voleur peut répartir 30% entre ses compétences (max 15 dans une seule).

POINTS DE VIE :

Pv maximum au premier niveau.

A chaque montée de niveau, Le joueur relance tous ses dés de vie. Si le nouveau score est meilleur que l'ancien, il garde le nouveau total. Sinon, il garde le précédent. (jeter les dés, c'est la vie ☺)

J'utilise la **CA ascendante**.

ARGENT & EQUIPEMENT

Je n'utilise **pas** les pièces d'électrum.

Chez moi les pièces pèsent 10gr et non pas 50gr (?!?) car un Ecu/Napoléon Ou Louis Or fait dans les 8-10gr.

Equipelement et armement : j'ai repris et adapté les listes de DD5 car l'échelle de prix / dégâts me convient mieux.

GUERISON :

Trousse de soins (5 utilisations): +1Pv/bandage.

8 H de **Repos Complet** (1 Nuit ou 1 Journée):

+ (Niveau + bonus Constitution) Points de Vie.

LUMIERE ET TENEBRES :

Là aussi je reprends les valeurs de DD5 :

Bougie: dure 1h éclaire a 3m rayon.

Torche: dure 1h éclaire a 6m rayon.

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

PORTES, PIEGES ET DETECTION DES PIEGES :

Un voleur réussit à détecter une trappe mais pas un mur qui coulisse ? Trop bizarre pour moi : les voleurs peuvent donc détecter les portes secrètes avec leur compétence détecter les pièges.

PERDRE SON CHEMIN :

J'utilise l'échelle sur 1d6 plutôt que les %.

Les classes « outdoor » : druide, ranger et barbare ont un bonus de 1 pour éviter de se perdre.

ESCALADE :

40% pour les non voleurs, règle issue du Dungeon survival guide add1☺

RATION ET RAVITAILLEMENT :

Les classes « outdoor » : druide, ranger et barbare ont un bonus de 1 pour leur jets de cueillette et de chasse.

TEST DE CARACTERISTIQUES :

Test Facile : AVANTAGE au D20.

équivalent à un bonus +4

⇒ on lance 2d20, on garde le meilleur.

Test Difficile : DESAVANTAGE au D20.

équivalent à un malus -4

⇒ on lance 2d20, on garde le moins bon

SURPRISE :

Je reprends la règle de la whitebox :

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

Surpris : 1er round ; pas d'action !

2eme round ; perte de l'initiative.

3eme round ; combat normal.

INITIATIVE :

J'utilise la règle d'initiative individuelle avec bonus de dextérité.

CAS PARTICULIERS :

Epuise : malus de -2 Attaque et dégâts.

Malus de +2[-2] a la CA (*ou adv* : +2 Att.)

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

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

Attaque dans le dos ou contre fuyard :

Perte bonus de Dextérité et de bouclier a la CA.

Malus de +2[-2] a la CA (*ou adv* : +2 Att.)

Paralyse ou Inconscient : attaque réussit automatiquement. Dégâts / mort

Aveugle/ dans le noir / face a ennemis invisibles :

Malus -4 a l'attaque.

Défense totale : pas d'action, pas de mouvement, pas d'attaque, pas de sort.

Bonus a la CA = 1/2niveau. Uniquement contre les attaques de front en mêlée.

REGLES OPTIONELLES :

Coup de maitre : coup critique, 20 au d20 =

Dégâts maximum+1.

Fumble ! 1 naturel au d20 =

Perte de l'initiative au prochain Rd.

Don des langues pour les **Druides**.

Magicien, illusionniste : peut lancer un nombre de sorts de niveau 1 égal à son bonus d'INT plutôt qu'à la valeur indiquée dans le tableau de progression de sa classe.

Barbare : coup dévastateur+ puissance.

Rodeur : coup précis+ puissance.

Guerrier : enchainement + maitrise tactique + puissance.

Paladin : faveur divine.

Voleur : chance + DV au d6.

Issu de DD5

DEPENSES par Mois (Logement, Nourriture & Besoins courants) ET NIVEAU DE VIE :

Misérable : **3 po.** Ecurie, hutte en terre, bidonville, insécurité, maladies.

Pauvre : **5 po.** Vie simple désagréable sans aucun confort dans un quartier pauvre.

Modeste : **30 po.** Vieux quartiers, vie saine et simple, équipement entretenu.

Confortable : **60 po.** Petite maison quartier classe moyenne, bien être.

Riche : **120 po.** Vie de luxe, logement spacieux et confortable, serviteurs.

Aristocratique : **300 po.** Abondance et confort, accès à ce qui existe de mieux.

Issu de DD5

Pour mieux décrire les trésors ☺

Exemples de gemmes

Gemmes à 10 po. Azurite, hématite, malachite, quartz bleu, turquoise, lapis lazuli, obsidienne.

Gemmes à 50 po. Calcédoine, héliotrope, jaspe, onyx, zircon, citrine.

Gemmes à 100 po. Ambre, améthyste, grenat, jade, perle, tourmaline, corail.

Gemmes à 500 po. Chrysobéryl, péridot, perle noire, spinelle, topaze, aigue marine.

Gemmes à 1 000 po. Émeraude, opale noire, opale de feu, rubis avec astérisme, saphir jaune ou étoilé ou bleu.

Gemmes à 5 000 po. Diamant, rubis, saphir noir.

Exemples d'objets d'art

Objets d'art à 25 po. Statuette en os ou en bois rare, bracelet en or, calice en or, petit miroir d'argent, pendentif en électrum, portrait d'un noble. Instruments musicale 2 à 30 po 0.5 à 3k

Objets d'art à 250 po. Anneau en platine serti de jaspes, figurines en ivoire, couronne d'or et d'argent, statuette en jade, tapisserie brodée de fil d'or.

Objets d'art à 750 po. Masque cérémoniel en or serti d'ambre, dague sacrificielle damasquinée de platine, idole en or aux yeux de perle.

Objets d'art à 2 500 po. Pectoral en platine serti d'opales, gantelet ouvragé en or et argent, calice en or serti de perles, sculpture en marbre d'un grand maître.

Objets d'art à 7 500 po. Couronne d'un empereur en platine serti d'opales noires, cor de chasse en ivoire relevé d'or et de platine, dague sacrificielle dont la lame est une dent de dragon.