

1 TOUR ⇒ 10 Minutes
 1 ROUND ⇒ 10 Secondes
 1 Tour = 60 Rounds
 1 Heure = 6 Tours
 1 Minute = 6 Rounds

GUERISON NATURELLE :

Trousse de (5) soins: +1Pv/bandage.
 8 H de **Repos Complet** (1 Nuit ou 1 Journée):
 + (Niveau + bonus Constitution) Points de Vie.

REPOS OBLIGATOIRES :

Combat, exploration : 1 tour/ H.
 Course : 1 tour/ 30 rounds.
 Voyage : 8h/jour + 1 jour/ 6 jours.
 Marche forcée : ½ journée / jour.
 8h de repos (6h sommeil) / jour.
 ⇒ Sinon on subit l'état **Epuisé**.

Mémorisation de Sorts :

8h de repos + 1h d'étude.

BONUS ATTAQUE [CA Ascendante] selon le Niveau

GUERRIER, Barbare, Paladin, Rôdeur	CLERC, VOLEUR, Assassin, Druide, Moine	MAGICIEN, Illusionniste	Dé de Vie de MONSTRE	BONUS d'ATTAQUE
0	-	-	Moins de 1	-1
1-2	1-3	1-3	1	0
3	4-5	4-7	2	+1
4	6-8	8-10	3	+2
5	9-10	11-12	4	+3
6	11	13	5	+4
7-8	12	14-15	6	+5
9	13-14	16-18	7	+6
10-11	15-16	19-20	8-9	+7
12	17-18	21-23	10-11	+8
13	19-20	24 &+	12-13	+9
14	21 &+		14-15	+10
15			16-19	+11
16			20-23	+12
17			24-27	+13
18			28-31	+14
19 &+			32 &+	+15

LES PORTES :

Seuls les voleurs peuvent Crocheter la serrure d'une porte.

• **Forcer une porte** : 1-2/1d6

Le bonus de force s'applique.

• **Ecouter aux portes** : 1/1d6

Spé : humanoïdes & voleurs.

• **Détecter porte secrète** : 1/1d6

Spé : humanoïdes.

Option : le voleur peut utiliser son

% Détecter Pièges à la place.

LES PIEGES :

% Détecter Pièges pour voleurs.

Autres personnages : 1/1d6.

Spé : nains 1-2/1d6

Une seule fouille / zone de 3 x 3m qui dure 1 tour.

Option : les pièges ne se déclenchent que 1-2/1d6.

LUMIERE & TENEBRES :

Bougie: dure 1h éclaire à 3m rayon.

Torche: dure 1h éclaire à 6m rayon.

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

Les porteurs de lumière ne peuvent pas surprendre leurs adversaires.

RATIONS & RAVITAILLEMENT :

Option : bonus +1 Druide, Ranger, Barbare ou selon background.

Cueillette : sans ralentir le voyage.

1/1d6 par jour de trouver de quoi nourrir 1d6 créatures.

Chasse: seule activité de la journée.

1-2/1d6 par jour de trouver de quoi nourrir 1d6 créatures.

ESCALADE :

% Escalade pour les voleurs.

Autres personnages : 40%.

Spé : « montagnard » 60%.

NATATION :

Tous les personnages savent nager.

Vitesse de nage = ½ Mvt normal.

Impossible encombré ou en armure.

VOYAGE AERIEN :

Km trajet aérien= Km sur terre x2.

3DV pour transporter un enfant,

6DV un adulte, 12DV un cheval...

JETS de SAUVEGARDE (JPs) VOLEUR – Assassin

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralysie / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
1-4	16	14	13	13	14
5-8	14	12	11	11	12
9-12	12	10	9	9	8
13-16	10	8	6	5	6
17 &+	8	6	5	4	4

JETS de SAUVEGARDE (JPs) CLERC – Druide* – Moine

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralysie / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-16	8	3	8	4	6
17 &+	6	2	6	4	5

*Bonus de +2 JPs contre le Feu et l'Électricité.

JETS de SAUVEGARDE (JPs) GUERRIER – Barbare** – Paladin*** – Rôdeur

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralysie / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
0	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-15	5	4	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19 &+	4	3	4	3	6

Bonus de +2 JPs contre les Sorts et les effets magiques. *Bonus de +2 à tous les JPs.

JETS de SAUVEGARDE (JPs) MAGICIEN – Illusionniste

Niveau	Souffle	Mort / Poison	Paralysie / Pétrification	Bâtons, Baguettes	Sorts / effets magiques
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-15	12	9	9	9	8
16-18	8	7	6	5	6
19 &+	7	6	5	4	4

Test Facile : AVANTAGE au D20.

équivalent à un bonus de +4

⇒ on lance 2d20, on garde le meilleur.

Test Difficile : DESAVANTAGE au D20.

équivalent à un malus de -4

⇒ on lance 2d20, on garde le moins bon

RENCONTRES

① **Distance de rencontre** : 1d6x6m.

Ou au choix du MJ.

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

Surpris : 1^{er} round ; pas d'action !

2^{ème} round ; perte de l'initiative.

3^{ème} round ; combat normal.

③ **Réaction des monstres** : test à 2d6.

Jet	Résultat
2	Hostile, attaque.
3-5	Agressif, peut attaquer.
6-8	Neutre, incertain.
9-11	Indifférent.
12	Amical, coopératif.

Test de Réaction utilisé pour savoir si le monstre poursuit des fuyards ou non.

Combat Sans Armes : dégâts 1d2.

Combat Monté : charge à la lance avec 18 m d'élan minimum = dégâts X2.

Epuisé : malus de -2 Attaque et dégâts. Malus de +2[-2] à la CA (*ou adv* : +2 Att.)

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

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

Attaque dans le dos ou contre fuyard : Perte bonus de Dextérité et de bouclier à la CA. Malus de +2[-2] à la CA (*ou adv* : +2 Att.)

Paralysé ou Inconscient : attaque réussit automatiquement. Dégâts / mort

Aveuglé/ dans le noir / face à ennemis invisibles : malus -4 à l'attaque.

Défense totale : pas d'action, pas de mouvement, pas d'attaque, pas de sort. Bonus à la CA = ½ niveau. Uniquement contre les attaques de front en mêlée.

COMBAT à 2 ARMES :

les personnages peuvent attaquer avec une arme dans chaque main.

Arme principale= arme à une main.

Arme secondaire= dégâts inférieurs à ceux de l'arme principale.

Malus à l'attaque de -2 avec l'arme primaire et -4 avec l'arme secondaire.

ENCOMBREMENT	EXPLORATION	COMBAT	COURSE
Jusqu'à 20 kg	36 m par tour	12 m par round	36 m par round
De 21 à 30 kg	27 m par tour	9 m par round	27 m par round
De 31 à 40 kg	18 m par tour	6 m par round	18 m par round
De 41 à 70 kg	9 m par tour	3 m par round	9 m par round

DEPLACEMENT EN VOYAGE = (mouvement d'Exploration) en KM/Jour.

Marche Forcée : vitesse de Déplacement +50% pendant une journée mais **Epuisé** sans une demi-journée de repos pour récupérer (peut être subit par les montures...)

TERRAIN	Vitesse modifiée	TERRAIN	Chance de se perdre*
Désert, collines, forêt	-1/3	Plaines	1/1d6
Montagnes, marais, jungle	-1/2	Montagnes, collines, forêt	1-2/1d6
Routes, chemins larges	+1/2	Marais, désert, jungle	1-3/1d6

*Option : bonus +1 *Druide, Ranger, Barbare* ou selon background.

MOUVEMENT LORS DES RENCONTRES :

Vitesse de Combat (m/rd) = Mouvement d'Exploration divisé par 3.

Vitesse de Course (m/rd) = Mouvement d'Exploration. *Maximum 30 rds de course.*

COMBAT

① **DECLARATION D'INTENTIONS :**

Les sorts sont déclarés à ce moment (seule action du Round, gestes et parole libres).

② **JET D'INITIATIVE :**

Chacun lance 1d6. Le plus haut résultat agit en premier. *Option* : +/- bonus de Dext.

③ **TEST DE MORAL :**

Score de moral 2 à 12 : 2 ne combat que contraint / 12 combat toujours à mort.

Le MJ teste le moral des monstres, suivants et compagnons lorsqu'un membre du groupe est tué **OU** si la moitié du groupe est tuée / en incapacité.

Test 2d6 : modificateur de circonstances +/- 2.

• Résultat ≤ score moral = réussit et continue le combat.

Si le test est réussi deux fois : combat jusqu'à la fin.

• Résultat > score moral = échec et repli / retraite si au contact sinon fuite (course).

④ **MOUVEMENT EN COMBAT :**

Vitesse de combat (=1/3 Mvt d'exploration) **ET** attaquer dans le même round.

Se déplacer de sa Vitesse de combat à sa Vitesse de course prend tout le round.

Repli : recule à la moitié de sa vitesse de combat **ET** attaquer dans le même round.

Retraite! pas d'attaque et fuit au maximum de sa vitesse.

⑤ **ATTAQUE A DISTANCE :**

Les adversaires doivent être éloignés de + 1,50m. **Tirer dans une mêlée = DANGER !**

Couverture : malus au toucher de -1 à -4 selon l'abri de la cible.

ARME	MODIFICATEUR DE PORTEE AU TOUCHER		
	Courte Portée +1	Moyenne Portée +0	Longue Portée -1
ARBALETE	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m	Jusqu'à 72 m
ARC COURT	Jusqu'à 15 m	Jusqu'à 30 m	Jusqu'à 45 m
ARC LONG	Jusqu'à 21 m	Jusqu'à 42 m	Jusqu'à 63 m
DAGUE DE LANCER	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
FIOLE	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
FLECHETTE	Jusqu'à 5 m	Jusqu'à 10 m	Jusqu'à 15 m
FRONDE	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m
HACHE DE LANCER	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
JAVELOT	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m
LANCE COURTE	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m

⑥ **MAGIE :**

Les sorts non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde sont effectués.

⑦ **COMBAT AU CONTACT :**

Les adversaires sont à 1,50 m ou moins les uns des autres.

⑧ Quand tous les protagonistes ont agi et si le combat continue, un nouveau round est annoncé et la séquence recommence à l'étape 1.

20 naturel au d20 : CRITIQUE !

⇒ Dégâts Maximum +1.

1 naturel au d20 : FUMBLE !

⇒ Perte de l'initiative au prochain Rd.

1 Pièce de Platine (PP) = 10 Pièces d'Or (PO) = 100 Pièces d'Argent (PA) = 1000 Pièces de Cuivre (PC) 1Pièce=10gr/ 100=1Kg

ARMURES				DEPENSES par Mois (Logement, Nourriture & Besoins courants) ET NIVEAU DE VIE :				
Type	Prix	CA	Poids					
Sans Armure	-	9[10]	-	Misérable : 3 po. Ecurie, hutte en terre, bidonville, insécurité, maladies.				
Gambison	5po	8[11]	4kg	Pauvre : 5 po. Vie simple désagréable sans aucun confort dans un quartier pauvre.				
Cuir bouilli	10po	8[11]	5kg	Modeste : 30 po. Vieux quartiers, vie saine et simple, équipement entretenu.				
Cuir clouté	20po	7[12]	7kg	Confortable : 60 po. Petite maison quartier classe moyenne, bien être.				
... Annelée	30po	7[12]	20kg	Riche : 120 po. Vie de luxe, logement spacieux et confortable, serviteurs.				
Brigandine	40po	6[13]	22kg	Aristocratique : 300 po. Abondance et confort, accès à ce qui existe de mieux.				
... d'écaillés	50po	6[13]	17kg	OBJETS		NOURRITURE, BOISSONS ET HÉBERGEMENT		
Cuirasse (½ plq)	100po	6[13]	15kg	Fiolle vide	1po	-	SERVICES	
Cotte mailles	150po	5[14]	25kg	Fiolle acide : 1d6/rd.2rds	25po	0,5kg	PRIX	
... à bandes	200po	4[15]	30kg	Antidote : +4JPs pdt 1H	50po	-	Auberge par jour	
Plaques+mailles	400po	3[16]	25kg	Eau bénite (1d6/rd.2rds)	25po	0,5kg	Sordide	7 pc
Gothique	150pp	2[17]	32kg	Feu grégeois : 1d4/rd...	50po	0,5kg	Pauvre	1 pa
Barde	X4	Var.	X2	Fiolle de parfum	5po	-	Modeste	5 pa
Bouclier	10po	-1[+1]	3kg	Poison : JPs 1d4/0	10pp	-	Confortable	8 pa
Acier Elfe	????	0	-1/2	Potion de soins : 2d4+2	50po	0,5kg	Riche	2 po
Acier Nain	X100	-1[+1]	-1/4	Chevalière / Sceaux	5po	-	Aristocratique	4 po
Option : bonus de Dext à la CA limité selon l'armure (Ø / +3 / +2 / +1 / +0)				Boite d'allume-feu	5pa	0,5kg	Banquet par personne 10 po	
				Bougie (1h.3m rayon)	1pc	-	Bière	
				Torche (1h.6m rayon)	1pc	0,5kg	Chope (2pc) 4 pc	
				Lanterne (6h.9m rayon)	5po	1kg	Cruche (2pc) 2 pa	
				Huile (1d4/rd.2rds)	1pa	0,5kg	Gros morceau de fromage 1 pa	
				Outils de voleur	25po	0,5kg	Pain 2 pc	
				Cadenas	10po	0,5kg	Gros morceau de viande 3 pa	
				Chaînes (3m)	5po	5kg	Repas par jour	
				Menottes	2po	3kg	Sordide 3 pc	
				Coffre 60x60x100 (300L)	5po	12,5kg	Pauvre 6 pc	
				Besace	5pa	0,5kg	Modeste 3 pa	
				Sac	1pa	0,5kg	Confortable 5 pa	
				Sac à dos	2po	2,5kg	Riche 8 pa	
				Corde chanvre (15m)	1po	5kg	Aristocratique 2 po	
				Corde soie (15m)	10po	2,5kg	Vin	
				Grappin	2po	2kg	Pichet ordinaire (bte 2pc) 2 pa	
				Couverture	5pa	1,5kg	Bouteille (bte 2po) d'un bon cru 10 po	
				Gamelle	2pa	0,5kg		
				Gourde (2L)	2pa	2,5kg	MONTURES	
				Pot en fer (3L)	2po	5kg	PRIX	CHARGE
				Rations pour 1 jour	5pa	1kg	Ane ou Mule	8po 210kg
				Sac de couchage	1po	2kg	Destrier	40pp 270kg
				Tente (2 places)	2po	10kg	Cheval de monte	75po 240kg
				Carquois 20 projectiles	2po	1kg	Cheval de trait	50po 270kg
				Pierre à aiguiser	1pc	0,5kg	Poney	30po 115kg
				Trousse de soins (5x)	5po	1,5kg	TRANSPORT	
				Craie (un morceau)	1pc	-	PRIX	POIDS
				Étui à parchemins	1po	0,5kg	Barque	50po -
				Grimoire	50po	1,5kg	Carrosse	10pp Ch 300kg
				Livre	25po	2,5kg	Chariot	35po Ch 200kg
				Papier-Parchemin	2-1pa	-	Charrette	15po Ch 100kg
				Plume & encre (30ml)	10po	-	Ecurie par jour	5pa -
				Longue-vue	10pp	0,5kg	Fourrage par jour	5pc 5kg
				Loupe	10pp	-	Mors et bride	2po 1kg
				Matériel de pêche	1po	2kg	Harnais de bât	5po 7,5kg
				Miroir en acier	5po	0,25kg	Selle de monte	10po 12,5kg
				Sablier	25po	0,5kg	Selle « exotique »	60po 20kg
				Savon	2pc	-	Selle de guerre	20po 15kg
				Sifflet	5pc	-	Transport / 4,5km	1pa -
				Vêtements communs à luxueux	5pa 15po	1,5kg 2kg	Navigation /4,5km	3pa -
							Péage	1pc -

*il faut 2 mains pour manier cette arme;
pas de bouclier et perd l'initiative.
§ Arme utilisable à 2 m : de dégâts ↑.
¤ Rechargement : 1 round complet.