

Table de Charisme

Valeur	Ajustement aux réactions	Compagnons d'armes	Moral des compagnons
3	+ 2	1	4
4-5	+ 1	2	5
6-8	+ 1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	- 1	5	8
16-17	- 1	6	9
18	- 2	7	10

Table de Constitution

Valeur	Modificateur de PV par Dé de Vie de classe*
3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3

* Quel que soit son modificateur, un personnage recevra un minimum de 1 Point de Vie par niveau.

Dextérité

Valeur	Modificateur de Classe d'Armure		Modificateur d'attaque à distance *	Initiative (option)**
	D***	A***		
3	+ 3	- 3	- 3	- 2
4-5	+ 2	- 2	- 2	- 1
6-8	+ 1	- 1	- 1	- 1
9-12	0	0	0	0
13-15	- 1	+ 1	+ 1	+ 1
16-17	- 2	+ 2	+ 2	+ 1
18	- 3	+ 3	+ 3	+ 2

Table de Force

Valeur	Modificateur au toucher, aux dommages et au forçage de porte*
3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3

* Une attaque réussie inflige au moins 1 dommage.

Table de Sagesse

Valeur	Modificateur aux Jets de Sauvegarde (sorts et effets magiques)*
3	- 3
4-5	- 2
6-8	- 1
9-12	0
13-15	+ 1
16-17	+ 2
18	+ 3

* Ce modificateur s'applique à tous les effets magiques, y compris ceux issus des objets magiques (anneau, bâton, etc.), mais pas contre les coups des armes magiques. Il ne s'applique pas non plus aux attaques de souffle.

Table de la Caractéristique Principale

Valeur	Ajustement à l'Expérience
3-5	- 10 %
6-8	- 5 %
9-12	0
13-15	+ 5 %
16-18	+ 10 %

* Ces modificateurs ne s'appliquent qu'aux chances de toucher, pas aux dommages.

** Ce modificateur n'est à prendre en compte que si l'initiative individuelle est utilisée.

***D: Descendante (par défaut), A : Ascendante (option).

Progression en niveaux du clerc

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d6)
0	1	1
1 565	2	2
3 125	3	3
6 251	4	4
12 501	5	5
25 001	6	6
50 001	7	7
100 001	8	8
200 001	9	9
300 001	10	+ 1 PV seulement*
400 001	11	+ 2 PV seulement*
500 001	12	+ 3 PV seulement*
600 001	13	+ 4 PV seulement*
700 001	14	+ 5 PV seulement*

Progression en niveaux de l'elfe

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d6)
0	1	1
4 065	2	2
8 125	3	3
16 251	4	4
32 501	5	5
65 001	6	6
130 001	7	7
200 001	8	8
400 001	9	9
600 001	10	+ 2 PV seulement*

Progression en niveaux du guerrier

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d8)
0	1	1
2 035	2	2
4 065	3	3
8 125	4	4
16 251	5	5
32 501	6	6
65 001	7	7
120 001	8	8
240 001	9	9
360 001	10	+2 PV seulement*
480 001	11	+4 PV seulement*
600 001	12	+6 PV seulement*
720 001	13	+8 PV seulement*
840 001	14	+10 PV seulement*

Progression en niveaux du halfelin

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d6)
0	1	1
2 035	2	2
4 065	3	3
8 125	4	4
16 251	5	5
32 501	6	6
65 001	7	7
130 001	8	8

Progression en niveaux du magicien

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d4)
0	1	1
2 501	2	2
5 001	3	3
10 001	4	4
20 001	5	5
40 001	6	6
80 001	7	7
160 001	8	8
310 001	9	9
460 001	10	+ 1 PV seulement*
610 001	11	+ 2 PV seulement*
760 001	12	+ 3 PV seulement*
910 001	13	+ 4 PV seulement*
1 060 001	14	+ 5 PV seulement*

Progression en niveaux du nain

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d8)
0	1	1
2 187	2	2
4 375	3	3
8 751	4	4
17 501	5	5
35 001	6	6
70 001	7	7
140 001	8	8
280 001	9	9
400 001	10	+3 PV seulement*
540 001	11	+6 PV seulement*
660 001	12	+9 PV seulement*

Progression en niveaux du voleur

Expérience	Niveau	Dé de Vie (1d4)
0	1	1
1 251	2	2
2 501	3	3
5 001	4	4
10 001	5	5
20 001	6	6
40 001	7	7
80 001	8	8
160 001	9	9
280 001	10	+2 PV seulement*
400 001	11	+4 PV seulement*
520 001	12	+6 PV seulement*
640 001	13	+8 PV seulement*
760 001	14	+10 PV seulement*

*Le modificateur de Points de Vie dû à la constitution est ignoré.

Progression des sorts pour le magicien et l'elfe

Niveau de classe	Niveau de sort						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	2	2	0	0	0	0	0
5	2	2	1	0	0	0	0
6	2	2	2	0	0	0	0
7	3	2	2	1	0	0	0
8	3	3	2	2	0	0	0
9	3	3	3	2	1	0	0
10 (max elfe)	3	3	3	3	2	0	0
11	4	3	3	3	2	1	0
12	4	4	3	3	3	2	0
13	4	4	4	3	3	2	1
14	4	4	4	4	3	3	2

Progression des sorts cléricaux

Niveau de classe	Niveau de sort					
	1	2	3	4	5	6
1	1	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0
5	3	2	1	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0
8	4	3	3	2	0	0
9	4	4	3	2	1	0
10	5	4	3	3	2	0
11	5	4	4	3	2	1
12	5	5	4	3	3	2
13	6	5	4	4	3	2
14	6	5	5	4	3	3

Table de Renvoi des Morts-Vivants

DV	Niveau de clerc													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
Mort-vivant														
1	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D	D
3	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D
4	-	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D
5	-	-	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D
6	-	-	-	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D
7	-	-	-	-	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D
8	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	R	R	D	D
9	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	R	R	D
Infernal*	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	R	R

* Cette catégorie comprend les morts-vivants très puissants et les créatures impies telles que les démons et les diables.

Jets de Sauvegarde du clerc

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

Jets de Sauvegarde de l'elfe

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-3	15	12	13	13	15
4-6	13	10	11	11	13
7-9	9	8	9	9	11
10	7	6	7	7	9

Jets de Sauvegarde du guerrier

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou 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
13-14	5	4	6	5	8

Jets de Sauvegarde du nain et de l'halfelin

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-3	13	8	10	9	12
4-6	10	6	8	7	10
7-9	7	4	6	5	8
10-12	4	2	4	3	6

Jets de Sauvegarde du magicien

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

Jets de Sauvegarde du voleur

Niveau	Souffle	Poison ou Mort	Pétrification ou Paralysie	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	14	13	15	14
5-8	14	12	11	13	12
9-12	12	10	9	11	10
13-14	10	8	7	9	8

Jet de Sauvegarde unique

Niveau	Elfe, Guerrier, Nain, Halfelin	Clerc, Magicien, Voleur	Niveau	Elfe, Guerrier, Nain, Halfelin	Clerc, Magicien, Voleur
1	15	16	7	9	10
2	14	15	8	8	9
3	13	14	9	7	8
4	12	13	10	6	7
5	11	12	11 et +	6	6
6	10	11			

Table des compétences du voleur

Niveau	Crochetage	Détection / Désamorçage	Vol à la tire	Déplacement silencieux	Escalade	Dissimulation	Écoute
1	25 [1]	20 [1]	30 [2]	25 [1]	80 [4]	10 [1]	30 [2]
2	30 [2]	25 [1]	35 [2]	30 [2]	81 [4]	15 [1]	34 [2]
3	35 [2]	30 [1]	40 [2]	35 [2]	82 [4]	20 [1]	38 [2]
4	40 [2]	35 [2]	45 [2]	40 [2]	83 [5]	25 [1]	42 [2]
5	45 [2]	40 [2]	50 [3]	45 [2]	84 [5]	30 [2]	46 [2]
6	50 [3]	45 [2]	55 [3]	50 [3]	85 [5]	35 [2]	50 [3]
7	55 [3]	50 [3]	60 [3]	55 [3]	86 [5]	40 [2]	54 [3]
8	60 [3]	55 [3]	65 [4]	60 [3]	87 [5]	45 [2]	58 [3]
9	65 [4]	60 [3]	70 [4]	65 [4]	88 [5]	50 [3]	62 [3]
10	68 [4]	63 [3]	74 [4]	68 [4]	89 [5]	53 [3]	65 [4]
11	71 [4]	66 [4]	78 [4]	71 [4]	90 [5]	56 [3]	68 [4]
12	74 [4]	69 [4]	82 [5]	74 [4]	91 [5]	59 [3]	71 [4]
13	77 [4]	72 [4]	86 [5]	77 [4]	92 [5]	62 [3]	74 [4]
14	80 [4]	75 [4]	90 [5]	80 [4]	93 [6]	65 [4]	77 [4]

Animaux et transports terrestres

Animaux et transports terrestres	Prix
Alimentation (par jour)	5 PC
Âne	8 PO
Charriot	200 PO
Charrette	100 PO
Cheval de bât	40 PO
Cheval de monte	75 PO
Cheval de guerre	250 PO
Chien	3 PA
Chien de Garde	25 PO
Mule	30 PO
Poney	30 PO
Écurie (par jour)	5 PC

Table de Mouvement et d'Encombrement

Encombrement*	Mouvement d'exploration	Mouvement de combat	Course
Jusqu'à 20 kg	36 m par tour	12 m par round	36 m par round
De 21 à 30 kg	24 m par tour	9 m par round	24 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

Transports maritimes

Transport maritime	Prix
Canoé	55 PO
Canot de sauvetage	800 PO
Embarcation fluviale	4 000 PO
Embarcation maritime	2 000 PO
Galère, grande	32 000 PO
Galère, petite	12 000 PO
Galère, de guerre	65 000 PO
Knorr	17 000 PO
Navire à voile, grand	22 000 PO
Navire à voile, petit	7 000 PO
Navire à voile, transport	30 000 PO
Radeau	1 PO par m ²

Terrain

**Mouvement réduit/
augmenté de...**

Désert, collines, zones boisées	- 1/3
Jungle épaisse, marais, montagnes	- 1/2
Voyage par route, chemin large et dégagé	+ 1/2

Terrain

Chances de se perdre

Plaines	15 %
Montagnes ou collines	32 %
Forêt	32 %
Mer	32 %
Désert	50 %
Jungle ou marais	50 %

Équipement d'aventurier

Équipement	Prix	Poids
Ail (3 gousses)	5 PO	-
Aliments frais	2 PA	0,5kg
Bougies (10)	10 PC	-
Bouteille de vin en verre	2 PO	-
Carquois (20 flèches ou 30 carreaux)	1 PO	0,5 kg
Chaînes (3 m)	30 PO	1 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 PO	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 PO	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 PA	1,5 kg
Eau bénite (fiolle)	25 PO	0,5 kg
Échelle, 3 m	5 PC	10 kg
Encre (fiolle de 30 ml)	8 PO	-
Étui à carte ou à parchemin	1 PO	0,5 kg
Gourde (vide)	3 PC	0,5-1 kg
Fiolle pour encre, potion ou eau bénite	1 PO	0,1 kg
Grappin	1 PO	2 kg
Herbe aux loups (une poignée)	10 PO	-
Huile (fiolle de 0,5 L)	1 PA	0,5 kg
Lanterne	9 PO	1,5 kg
Grimoire (vierge)	15 PO	1,5 kg
Longue-vue	1 000 PO	0,5 kg
Marteau	5 PA	1 kg
Menottes	15 PO	1 kg
Miroir de poche en acier	10 PO	0,25 kg
Outils de crochetage	30 PO	0,5 kg
Outre à eau/vin	1 PO	2 kg
Palan	5 PO	2,5 kg
Papier (feuille)	4 PA	-
Parchemin (feuille)	2 PO	-
Pelle	2 PO	4 kg
Perche en bois, 3 m	2 PA	4 kg
Pic de mineur	3 PO	5 kg
Pied-de-biche	2 PO	2,5 kg
Pieux en bois (3)	5 PC	0,5 kg
Plume d'oie	1 PA	-
Pointes en fer (12)	1 PO	4 kg
Rations de voyage	5 PA	0,5 kg
Sac à dos (vide)	2 PO	1 kg
Sac de couchage	1 PA	25 kg
Sac, grand (vide)	2 PA	0,5 kg
Sacoche	1 PA	0,25 kg
Selle	25 PO	12 kg
Serrure	20 PO	0,5 kg
Silex et amorce	2 PO	-
Symbole religieux en argent	25 PO	0,5 kg
Symbole religieux en bois	1 PO	-
Tente (10 places)	25 PO	10 kg
Tente (1 place)	5 PO	5 kg
Torches (8)	3 PA	4 kg
Vin (1 L)	1 PO	0,5 kg

Armes

Arme	Prix	Dommmages	Poids
Arbalète légère	30 PO	-	2 kg
30 Carreaux légers	7 PO	1d6	3 kg
Arbalète lourde	50 PO	-	4 kg
30 carreaux lourds	10 PO	2d4	4 kg
Arc court	25 PO	-	1 kg
Arc long	40 PO	-	1,5 kg
20 Flèches	5 PO	1d6	1,5 kg
Arme d'hast*	7 PO	1d10	7,5 kg
Bâton*	2 PO	1d4	2 kg
Cimeterre	15 PO	1d8	2 kg
Dague	3 PO	1d4	0,5 kg
Dague en argent	30 PO	1d4	0,5 kg
Épée à deux mains*	15 PO	1d10	7,5 kg
Épée bâtarde**	20 PO	1d8/2d4	3 kg
Épée courte	7 PO	1d6	1 kg
Épée longue	10 PO	1d8	2 kg
Fléau	3 PO	1d6	2,5 kg
Fléau lourd*	8 PO	1d8	5 kg
Fléchette	5 PA	1d4	0,25 kg
Fronde	2 PO	-	0 kg
10 billes de fronde	1 PO	1d4	2,5 kg
Gourdin	3 PO	1d4	1,5 kg
Hache à 1 main	1 PO	1d6	1,5 kg
Hache de bataille*	6 PO	1d8	3 kg
Javelot	1 PO	1d6	1 kg
Lance courte	3 PO	1d6	3 kg
Lance longue	7 PO	1d6	5 kg
Marteau léger	1 PO	1d4	1 kg
Marteau de guerre*	7 PO	1d6	2,5 kg
Masse	5 PO	1d6	1,5 kg
Morgenstern*	5 PO	1d6	3 kg

* Arme considérée comme étant une arme à deux mains.

** Peut être utilisée à une main ou à deux mains.

Armures

Armure	Prix	CA	Poids
Armure d'écaillés	50 PO	6 [13]	18 kg
Armure de cuir	6 PO	8 [11]	7,5 kg
Armure de plaques	450 PO	3 [16]	23 kg
Bouclier	10 PO	- 1 [+ 1]*	5 kg
Brigandine	30 PO	7 [12]	10 kg
Barde (pour cheval)	150 PO	5 [14]	30 kg
Casque	10 PO	-	2,5 kg
Cotte de mailles	70 PO	5 [14]	14 kg
Cuirasse segmentée	75 PO	4 [15]	20 kg
Gambison	4 PO	8 [11]	5 kg
Jaseran	85 PO	4 [15]	15 kg
Sans armure	-	9 [10]	-

* Utiliser un bouclier réduit la Classe d'Armure de 1 (ou l'augmente de 1 si le MdT utilise la CA ascendante).

RENCONTRE

1. Labyrinthe : 1d6 x 5 pour estimer la distance en mètres qui sépare le monstre des personnages. Surface : 4d6 x 10 mètres.
2. Il lance 1d6 afin de savoir si les personnages ou le monstre sont surpris.
3. Un des joueurs et le MdT lancent respectivement 1d6 pour déterminer qui des personnages ou des monstres auront l'initiative lors du premier round.
4. Enfin, le MdT teste la réaction des monstres en lançant 2d6. À ce moment, les joueurs peuvent décider quelle action entreprendre : combattre, fuir, communiquer avec le monstre...

Réaction du monstre

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

Type de mercenaire Moral de base

Milicien	6
Barbare ou humanoïde	7
Soldat	8
Cavalier	9
Soldat d'élite	9
Fanatique ou soldat dévoué	10

Table des poursuites en surface

Taille du groupe des fuyards	Taille relative des poursuivants			
	Chances de base	Jusqu'à 25 %	26-75 %	76 % et +
Jusqu'à 4	50 %	0	+20 %	+40 %
5 à 12	35 %	0	+15 %	+25 %
13 à 24	25 %	0	+15 %	+25 %
25+	10 %	0	+15 %	+25 %

Compagnon d'armes : Réaction à l'offre d'emploi

Résultat	Réaction
2	Accepte l'offre*
3-5	Accepte l'offre
6-8	Relancer
9-11	Décline l'offre
12	Décline l'offre**

Salaire mensuel en pièces d'or

Type de mercenaire	Nain	Elfe	Gobelin	Humain	Orque
Milicien				1	-
Infanterie légère	-	5	1	3	2
<i>Équipement : épée, bouclier, armure de cuir</i>					
Infanterie lourde	5	7	-	4	2
<i>Équipement : épée, bouclier, cotte de mailles</i>					
Arbalétrier	7	-	-	5	3
<i>Équipement : arbalète lourde, bouclier, cotte de mailles</i>					
Arbalétrier monté (mulet)	20	-	-	-	-
<i>Équipement : arbalète</i>					
Archer		12	4	7	5
<i>Équipement : épée, arc court, armure de cuir</i>					
Archer Monté		35	-	15	-
<i>Équipement : arc court</i>					
Archer d'élite		25	-	10	-
<i>Équipement : épée, arc long, cotte de mailles</i>					
Cavalier léger		25	-	10	-
<i>Équipement : lance, armure de cuir</i>					
Cavalier moyen	-	-	-	15	-
<i>Équipement : lance, cotte de mailles</i>					
Cavalier lourd	-	-	-	20	-
<i>Équipement : lance, armure de plaques</i>					
Monteur de loup	-	-	6	-	-
<i>Équipement : lance, armure de cuir</i>					

COMBAT

1. Annonce des sorts : tout lancer de sort prévu ce round doit être annoncé à cette étape ;
2. Initiative : chaque groupe lance 1d6 pour déterminer l'initiative ; le groupe vainqueur de l'initiative sera le seul actif durant les étapes 4 à 7.
3. Moral : Le MdT lance 2d6 pour tester le moral des monstres. Le test échoue et le monstre fuit si le résultat des dés est supérieur à sa valeur de moral ;
4. Mouvement : Les mouvements peuvent être effectués. Les personnages n'étant pas au contact ont le choix entre le mouvement normal et la course. S'ils sont au contact, ils ont le choix entre le repli (1/2 MVT) ou la retraite (2 x MVT, mais perd son attaque et + 2 au jet d'attaque adverse) ;
5. Attaques à distance : Vérifier DEX (- 3 à + 3), portée (- 1 à + 1), couverture de la cible (jusqu'à - 4) ;
6. Lancer des sorts annoncés : Les sorts non interrompus sont lancés, et les éventuels jets de sauvegarde contre les sorts sont effectués ;
7. Attaque de mêlée. Situations particulières : attaque par-derrière : + 2, attaquant aveuglé ou dans le noir : - 4.
8. Les autres groupes accomplissent les étapes 4 à 7.
9. Si le combat continue, un nouveau round est annoncé et on recommence à l'étape 1.

Table de portée des armes à distance

Arme	Modificateur de portée		
	+ 1	0	- 1
	Portée courte	Moyenne	Portée longue
Arbalète*	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 20 m	Jusqu'à 40 m	Jusqu'à 64 m
Dague de lancer	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
Eau bénite	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Fléchette	Jusqu'à 5 m	Jusqu'à 9 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
Huile	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Javelot	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m
Lance	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m

Table de Bonus d'Attaque (à utiliser avec le système de CA ascendante)

Niveau de guerrier, de nain, d'elfe ou d'halfelin	Niveau de clerc ou de voleur	Niveau de magicien	Dé de Vie de monstre	Bonus d'Attaque
0 (Humain)				- 1
1-2	1-3	1-3	1 ou -	0
3	4-5	4-7	1+ et 2	+ 1
4	6-8	8-10	2+ et 3	+ 2
5	9-10	11-12	3+ et 4	+ 3
6	11	13	4+ et 5	+ 4
7-8	12	14-15	5+ et 6	+ 5
9	13-14	16-18	6+ et 7	+ 6
10-11	15-16	19-20	7+ à 9	+ 7
12	17-18	21-23	9+ à 11	+ 8
13	19-20	24+	11+ à 13	+ 9
14	21+		13+ à 15	+ 10
15			15+ à 17	+ 11
16			17+ à 19	+ 12
17			19+ à 21	+ 13
18			21+ et plus	+ 14
19+				+ 15

COMBAT

1. Annonce des sorts : tout lancer de sort prévu ce round doit être annoncé à cette étape ;
2. Initiative : chaque groupe lance 1d6 pour déterminer l'initiative ; le groupe vainqueur de l'initiative sera le seul actif durant les étapes 4 à 7.
3. Moral : Le MdT lance 2d6 pour tester le moral des monstres. Le test échoue et le monstre fuit si le résultat des dés est supérieur à sa valeur de moral ;
4. Mouvement : Les mouvements peuvent être effectués. Les personnages n'étant pas au contact ont le choix entre le mouvement normal et la course. S'ils sont au contact, ils ont le choix entre le repli (1/2 MVT) ou la retraite (2 x MVT, mais perd son attaque et + 2 au jet d'attaque adverse) ;
5. Attaques à distance : Vérifier DEX (- 3 à + 3), portée (- 1 à + 1), couverture de la cible (jusqu'à - 4) ;
6. Lancer des sorts annoncés : Les sorts non interrompus sont lancés, et les éventuels jets de sauvegarde contre les sorts sont effectués ;
7. Attaque de mêlée. Situations particulières : attaque par-derrière : + 2, attaquant aveuglé ou dans le noir : - 4.
8. Les autres groupes accomplissent les étapes 4 à 7.
9. Si le combat continue, un nouveau round est annoncé et on recommence à l'étape 1.

Table de portée des armes à distance

Arme	Modificateur de portée		
	+ 1	0	- 1
	Portée courte	Moyenne	Portée longue
Arbalète*	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 20 m	Jusqu'à 40 m	Jusqu'à 64 m
Dague de lancer	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
Eau bénite	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Fléchette	Jusqu'à 5 m	Jusqu'à 9 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
Huile	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Javelot	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m
Lance	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m

Table d'attaque des personnages

Classes		Valeur d'Attaque : lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée																
Valeur et	Elfe, Nain, Halfelin	Magicien	- 6	- 5	- 4	- 3	- 2	- 1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Clerc	Humain 0	Elfe, Nain, Halfelin et Guerrier																
1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
17-18	12	21-23	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
19-20	13	24+	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
21+	14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
	15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
	16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
	17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
	18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2
	19+		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2

Table d'attaque des monstres

Valeur d'Attaque : lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée																	
DV du monstre	- 6	- 5	- 4	- 3	- 2	- 1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1 ou moins	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	
1+ et 2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	
2+ et 3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	
3+ et 4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	
4+ et 5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
5+ et 6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
6+ et 7	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	
7+ à 9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	
9+ à 11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
11+ à 13	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	
13+ à 15	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	
15+ à 17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	
17+ à 19	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	
19+ à 21	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	
21+ et plus	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	