

Compétences

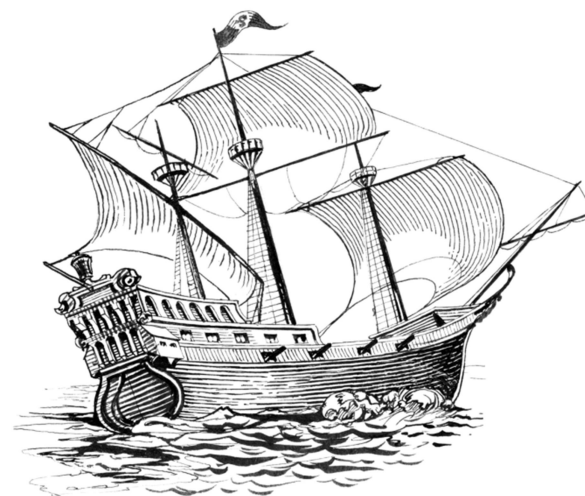
Compétence	Effet
Agoraphobie	A du mal à se tenir en présence de foule (jet d'instinct)
Alcolo	Essayera de boire le plus possible
Ambidextrie	Peut utiliser une arme dans chaque main
Arnaques et carambouilles	Arnaquer de moins de 2 PO/niveau ne dépend pas d'un jet
Auto-guérison	Rend 3 PV/tour à condition d'être dans un milieu favorable
Bourre-pif	Permet d'utiliser les coups spéciaux à mains nues
Bourrin	Attaquera toute personne susceptible de poser problème
Bricolo	Permet de fabriquer de petits objets simples
Chevaucher	Permet de toujours réussir à chevaucher un cheval, +10% de réussite sur les autres montures
Chouraver	Voler un objet < PR3 présent dans un inventaire ou une bourse où se trouve jusqu'à 15 PO ne dépend pas d'un jet
Désamorcer	Désamorcer un piège qui fait moins de 10 dégâts au maximum ne dépend pas d'un jet
Erudition	Le personnage sait lire, écrire et compter
Escalader	Escalader est plus simple de +10%
Furie	Peut attaquer deux fois par tour
Lumineux	Emet de la lumière ; 2 mètres de visibilité/niveau
Méfiance	Permet de savoir si un PNJ de niveau inférieur à celui du personnage ment
Nager	Permet de savoir nager
Non-mort	Pas de fatigue, de soif, de faim...
Pénible	Doit avoir une attitude pénible dans le jeu ; role-play
Polyvalence	Rien n'est interdit ou restreint
Radin	Aime garder, avoir et récupérer de l'argent
Ressemble à rien	Impossible à reconnaître
Sang-froid	Impossible de lui faire peur
Seconde chance	Si le personnage meurt, il retourne dans un temple de la ville la plus proche, dans le coma, avec 5 PV
Seconde forme élémentaire	Permet de devenir un élémentaire, contre un jet d'instinct pour se maîtriser ; si ce jet rate l'élémentaire contrôle le personnage à sa place
Sentir des pieds	Fais fuir les animaux de niveau inférieur à celui au personnage
Serrurier	Permet de crocheter des serrures simples
Tête vide	Ne peut pas être la cible de sorts qui touche l'esprit
Vol	Peut voler et à un bonus d'esquive en vol de +10%
Vol arcanique	Flotte au-dessus du sol ; ne peut pas recevoir de dégâts de chute

Voyage

Lieu	Rencontre	Déplacement
Forêt	30% ; animaux, bandits et brigands, monstres	Réduit de 25%
Collines	45% ; animaux, bandits et brigands	Réduit de 15%
Montagnes	40% ; animaux, bandits et brigands, monstres	Réduit de 50%
Marécages	60% ; animaux, monstres, non-morts	Réduit de 50%
Ville	10% ; bandits et brigands	Normal
Cité	5% ; bandits et brigands	Normal
Fleuve	5% ; monstres marins	Normal
Océan/mer	20% ; monstres marins	Réduits de 10%

Vitesse de déplacement

Moyen	Vitesse	Prix
A pied	30 km/jour	Gratuit ; fatigant
Cheval	50 km/jour	5 PO/km ; peu confortable
Chariot	30 km/jour	5 PO/km ; correct
Diligence	70 km/jour	10 PO/km ; très confortable
Bateau à rames	20 km/jour	2 PO/km ; fatigant
Galère	60 km/jour	10 PO/km ; correct
Voilier	120 km/jour	25 PO/km ; très confortable



Evolution du personnage

Niveau	XP requis	Niveau	XP requis
1	0	11	5300
2	100	12	6400
3	200	13	7600
4	500	14	8900
5	800	15	10300
6	1300	16	11800
7	1900	17	13600
8	2600	18	15100
9	3400	19	16900
10	4300	20	19000

Augmentation du rendement des XP selon le niveau du monstre

Niveau	Monstre standard	Elite	Boss
1	Normal	Normal	Normal
2	+5% d'XP	+10% d'XP	+15% d'XP
3	+10% d'XP	+10% d'XP	+15% d'XP
4	+10% d'XP	+15% d'XP	+20% d'XP
5	+15% d'XP	+15% d'XP	+20% d'XP
6	+15% d'XP	+15% d'XP	+25% d'XP
7	+20% d'XP	+20% d'XP	+25% d'XP
8	+20% d'XP	+20% d'XP	+25% d'XP
9	+25% d'XP	+25% d'XP	+30% d'XP
10	+25% d'XP	+25% d'XP	+30% d'XP
11	+25% d'XP	+30% d'XP	+30% d'XP
12	+30% d'XP	+30% d'XP	+35% d'XP
13	+30% d'XP	+30% d'XP	+35% d'XP
14	+30% d'XP	+35% d'XP	+35% d'XP
15	+30% d'XP	+35% d'XP	+40% d'XP
16	+30% d'XP	+35% d'XP	+40% d'XP
17	+35% d'XP	+40% d'XP	+40% d'XP
18	+35% d'XP	+40% d'XP	+45% d'XP
19	+35% d'XP	+40% d'XP	+45% d'XP
20	+35% d'XP	+45% d'XP	+50% d'XP

Réussites critiques

Type	Effet sur l'ennemi (1D4)	Modif des dégats
Arme tranchante	Incision profonde	+2 BL
	Membre tranché	+5 BL +membre tranché
	Armure brisée	+3 BL +destruction d'armure
	Blessure fatal au cœur ou à la tête	+9 BL
Arme contondante	Fracture de cote	+3 BL
	Assommé/Sonné	+2 BL +inconscience
	Armure cabossée	+3 BL +destruction d'armure
	Fracture du crane	+8 BL +inconscience
Arme à distance/de jet	Projectile bien placé	+3 BL
	Projectile dans un membre	+2 BL +membre endommagé
	Projectile dans le talon	+5 BL ou 10 si la cible s'appelle Achille
	Projectile dans un organe vital	+10 BL
Mains nues	1 ou 2 ; Fracture d'un membre	+1 BL +membre endommagé
	3 ou 4 ; Attaque puissante	+3 BL
Lancement de sort	1 ou 2 ; Augmentation de puissance	Pas de coût de lancement +5 BL ou PV
	3 ou 4 ; Effet de groupe	Pas de coût de lancement et touche tout le groupe ou tous les ennemis
Parade/Esquive	Contre-attaque et action bonus	Inflige 5 BL et donne une action au personnage

Echecs critiques

Ce sont les mêmes effets mais ils se déclenchent en faveur des ennemis ou alors sur des alliés (exemple de la parade : le joueur n'a pas assez de force pour retenir la lame de son adversaire ; celui-ci en profite pour le repousser et lui infliger 5 BL, le joueur tombe au sol et l'ennemi en profite pour faire une action bonus)

Attaques précises selon l'adversaire

X ; Y, X étant le malus infligé au joueur et Y étant le nombre de dégâts supplémentaires

Point visé	Petit	Moyen	Grand	Immense	Eloigné
Tête	-50 ; +7 BL	-40 ; +7 BL	-40 ; +7 BL	-30 ; +7 BL	-10 ; +0 BL
Œil	-70 ; +10 BL	-65 ; +10 BL	-60 ; +10 BL	-55 ; +7 BL	-20 ; +0 BL
Cœur	-80 ; +12 BL	-75 ; +12 BL	-70 ; +12 BL	-65 ; +7 BL	-20 ; +0 BL
Bras	-40 ; +4 BL	-30 ; +4 BL	-20 ; +3 BL	-10 ; +7 BL	-10 ; +0 BL
Jambe	-40 ; +4 BL	-30 ; +4 BL	-20 ; +3 BL	-10 ; +7 BL	-10 ; +0 BL
Pied	-55 ; +2 BL	-45 ; +2 BL	-35 ; +1 BL	-25 ; +7 BL	-15 ; +0 BL
Main	-55 ; +2 BL	-45 ; +2 BL	-35 ; +1 BL	-25 ; +7 BL	-15 ; +0 BL

Table abrégée des maladies (à tirer au D10)

Soin des maladies 1 à 5 pour 150 PO, des 6 à 8 pour 350 PO et des 9 et 10 pour 550

X	Maladie	Effet
1	Fièvre jaune	-5 PV max, -5% en puissance, en finesse et en savoir
2	Loup d'hiver	-3 PV/jour, réduction de l'appétit, maux de tête (-5% de savoir)
3	Rage ardente	+5 BL aux attaques du personnage, -10 PV max, le personnage attaquera de façon systématique et violente toute personne se trouvant à sa portée, mêmes alliés
4	Grippe des campagnes	Contagieux, -2 PV/jour, -2 PM/tour
5	Voile blanc	-5% dans toutes les statistiques (puissance...)
6	Maladie des pierres	Très contagieux, résistance complète à la magie, incapacité d'utiliser la magie, -5 PM max/jour
7	Rouille des tissus	-3 PV/jour, apparition de taches rougeâtres sur la peau (-15% aura et relation)
8	Neuro-sang	Saignements de nez, -10% de savoir, -4 PV/jour
9	Vircolata	-10 PM/jour, -5 PM max/jour, -15% de savoir et d'aura
10	Ratamira	-10 PV/jour, -5 PV max/jour, -20% de puissance

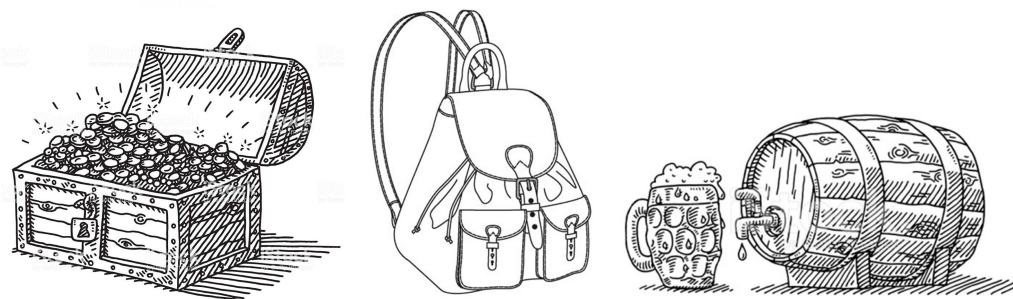
Table abrégée des folies (à tirer au D10)

Soin des folies pour 100 à 150 PO

X	Folie	Effet
1	Paranoïa profonde	Le personnage devient paranoïaque, -10% d'instinct
2	Faim dévorante	Le personnage à tout le temps faim et mange tout ce qui lui passe sous la main
3	Suicidaire	Le personnage à une envie soudaine de se suicider (l'effet s'arrête au bout de quelques minutes, sauf si MJ sadique)
4	Sadique	Le personnage aime faire du mal aux autres
5	Masochiste	Le personnage aime souffrir
6	Grève de la faim	Le personnage ne se nourrit plus
7	Débilité	-20% de savoir et d'instinct
8	Barbarisme	Le personnage attaque tout le monde
9	Mutisme	Le personnage ne veut plus parler
10	Emotivité	Le personnage s'émeut de tout et de rien

Récupération au repos

Milieu	Récupération
Pas confortable	+3 PV, +1PM, rempli 1 de fatigue
Peu confortable	+6 PV, +3 PM, rempli 4 de fatigue
Confortable	+12 PV, +7 PM, rempli 7 de fatigue
Très confortable	+25 PV, +15 PM, rempli 10 fatigue



Tables abrégées d'objets

Consommables	Prix	Notes
Pain	5 PA	Rempli 1 de faim
Soupe	2 PO	Rempli 3 de faim
Salade composée	15 PA	Rempli 2 de faim ou 4 pour les elfes
Plat succulent	4 PO	Rempli 7 de faim
Ration d'aventure	25 PA	Rempli 3 de faim, 3 de soif, facilement conservable
Pichet d'alcool	1 PO	Rempli 2 de soif
Pichet de bon alcool	5 PO	Rempli 4 de soif
Pichet d'eau	1 PA	Rempli 3 de soif
Hostellerie	Prix	Notes
Paillasse en dortoir	2 PA	Pas confortable
Lit en dortoir	1 PO	Peu confortable
Chambre simple	3 PO	Confortable
Si l'auberge est de qualité les prix sont augmentés de 1 PO		
Equipement	Prix	Notes
Torche	5 PA	1 heure de lumière
Briquet	1 PO	
Corde (le mètre)	5 PO	
Matelas de camping	2 PO	Peu confortable
Armure de base	100 PO	Chaque pièce d'armure est PR3
Caltrops (les 10)	5 PO	



Tables abrégées d'objets (suite)

Lames	Prix	PR	Dégâts et conditions
Couteau de base	3 PO	1	1D4
Couteau de qualité	8 PO	2	1D6+1
Poignard de base	10 PO	3	1D6+1
Poignard de qualité	35 PO	4	1D6+3
Epée 1 main de base	50 PO	3	1D6+3
Epée 1 main de qualité	150 PO	4	1D6+5
Epée 2 mains de base	200 PO	3	2D6, puissance requise : 65%
Epée 2 mains de qualité	400 PO	4	2D6+2, puissance requise : 70%
Haches	Prix	PR	Dégâts et conditions
Hache 1 main de base	75 PO	4	1D8
Hache 1 main de qualité	150 PO	5	1D8+1
Hache 1 main naine	750 PO	10	2D8+2
Hache 2 mains de base	250 PO	4	2D8, puissance requise : 70%
Hache 2 mains de qualité	500 PO	5	2D8+2, puissance requise : 75%
Hache 2 mains naine	1000 PO	10	2D8+5
Armes de jet	Prix	PR	Dégâts et conditions
Couteau de lancer de base	10 PO	1	1D4+2
Javelot	15 PO	2	1D6+3
Hache de jet	150 PO	3	2D6+4, puissance et finesse requise : 65%
Arcs	Prix	PR	Dégâts et conditions
Arc court	200 PO	2	1D10+5, puissance requise : 70%
Arc long de base	100 PO	3	1D8
Arc long de qualité	200 PO	4	1D8+2
Arc long elfique	500 PO	7	1D8+5 BL, dégâts de flèche doublés
Flèches	Prix	PR	Dégâts et conditions
Flèche de base	1 PO	1	+2 dégâts
Flèche en acier	3 PO	2	+4 dégâts
Flèche en carbone	5 PO	2	+4 dégâts, les dégâts ignorent l'armure
Flèche en diméритium	10 PO	3	+5 dégâts, enlève 5 PM à la cible
Flèche elfique	25 PO	7	+7 dégâts, les dégâts ignorent l'armure
Services	Prix	Notes	
Affutage d'une arme de base	25 PO	Augmente les dégâts d'une arme de 1	
Réparation	50 PO	Rend tous ses PR à un objet	
Indentification	10 PO	Indentification d'un objet	
Guérisseur novice	15 PO	Rend 10 PV	
Guérisseur compétent	40 PO	Rend 25 PV	
Résurrection	3000 PO	Le corps doit être entier et vieux de max 5 jours	

Tables abrégées de monstres

Nom	P	F	R	A	I	S	PV	PM	INN	PR
Bête sauvage 1	80	30	10	65	15	0	30	1	20	3
Attaque : 1D8	Charge : -1 tour, +5 BL					Récolte : fourrure/cuir, 30 XP				
Bête sauvage 2	35	30	10	25	55	0	30	1	20	1
Attaque : 1D4+1	Paisible : préfère fuir					Récolte : fourrure/cuir, 10 XP				
Monstre errant	75	60	5	60	55	15	40	3	75	2
Attaque : 1D6+2	Sang-froid, furie					Récolte : cuir de monstre, 50 XP				
Milicien	65	65	30	60	50	30	35	2	50	3
Attaque : 1D6+3	Bourrin					Récolte : épée PR3, 50 XP				
Milicien lourd	75	75	20	70	60	10	45	1	40	4
Attaque : 2D6	Bourrin, tête vide					Récolte : épée 2 mains PR3, 60 XP				
Archer	60	70	30	40	60	30	20	2	60	3
Attaque : 1D8+Flèche	Arc +10%					Récolte : arc long PR3, 40 XP				
Cavalier	80	50	40	70	50	30	35	1	20	3
Attaque : 1D6+3	Charge : -1 tour, +5 BL					Récolte : épée PR3, 60 XP				
Voleur	50	70	20	40	65	30	15	2	10	1
Attaque : 1D6+1	Ambidextrie, chouraver					Récolte : 2 poignards de base, 10				
	Surprise : 1^{ère} ATK +5 BL					couteaux de lancer PR3, 35 XP				
Brigand	75	35	10	50	35	10	40	2	30	2
Attaque : 1D8	Bourrin, tête vide					Récolte : hache PR4, 40 XP				
Chef des brigands	80	40	5	65	50	20	50	1	20	3
Attaque : 2D8	Bourrin, tête vide					Récolte : hache PR4, 55 XP				
Garde de ville	60	60	40	60	60	30	45	2	50	4
Attaque : 1D6+3	Autorité : fait la loi					Récolte : lance PR3, 50 XP				
Chef des gardes	70	70	45	70	70	35	55	1	35	5
Attaque : 2D6+2	Autorité : fait la loi					Récolte : hallebarde PR3, 65 XP				
Sbire de donjon 1	20	40	10	30	50	65	20	10	60	2
Attaque : 1D4	Bourrin, magie X niveau 1					Récolte : couteau PR1, 35 XP				
Sbire de donjon 2	50	65	10	45	65	20	30	2	50	3
Attaque : 1D6+1	Bourrin, tête vide					Récolte : poignard PR3, 40 XP				
Sbire de donjon 3	75	55	5	60	50	10	40	1	40	4
Attaque : 2D6	Bourrin, tête vide					Récolte : épée PR3, 45 XP				
Mage	25	50	35	60	80	80	20	25	10	1
Attaque : 1D6+1	Erudition, magie X niveau 3					Récolte : poignard PR3, 55 XP				
Paysan	55	45	50	20	20	10	10	2	90	1
Attaque : 1D4	Tête vide					Récolte : fourche PR1, 15 XP				