

Mythras



NÉCESSAIRE DU MAÎTRE DE JEU

Cette aide de jeu regroupe les informations essentielles liées à la création de personnages ainsi que les principaux tableaux du livre de règles. Un index en fin d'ouvrage vous permet de trouver facilement le tableau qui vous intéresse. Les maîtres de jeu voudront certainement imprimer les tableaux qu'ils estiment les plus utiles afin de créer leurs écran et de fournir des photocopies aux joueurs. Bien entendu, nous accordons des droits de copie et d'impression pour tout usage personnel lié au jeu.

AUTEURS DE L'AIDE DE JEU

Lawrence Whitaker & Pete Nash

VERSION FRANÇAISE

James Manéz

Illustration de Pascal Quidault tirée du livre de règles de
Mythras



MYTHRAS est réalisé par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism. MYTHRAS est une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de MYTHRAS est © 2016.

ÉTAPES DE LA CRÉATION DE BASE

1

CARACTÉRISTIQUES
 FOR, CON, DEX, POU et CHA : 3d6. INT et TAI : 2d6 + 6. Allouez les résultats aux caractéristiques appropriées, de façon à correspondre au concept.
 Autre méthode : distribuez 75 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 ou moins	1
13-24	2
25-36	3
Tous les 12 points en plus	+ 1

3

MODIFICATEUR DE DÉGÂTS

FOR + TAI	Modificateur de dégâts
5 ou moins	- 1d8
6-10	- 1d6
11-15	- 1d4
16-20	- 1d2
21-25	+ 0
26-30	+ 1d2
31-35	+ 1d4
36-40	+ 1d6

8

Bonus d'initiative = Moyenne de INT & DEX

The character sheet template includes sections for:

- CARACTÉRISTIQUES**: Original, Max, Actual values for Force, Constitution, Taille, Dextérité, Intelligence, Pouvoir, and Charisme.
- ATTRIBUTS**: Original, Actual values for Points d'Action, Modificateur de Dégâts, Modificateur d'Expérience, Vitesse de Guérison, Initiative, Points de Chance, and Mouvement.
- POINTS DE MAGIE**: A grid for tracking magic points (0-30) and active effects (PM utilisés).
- COMPÉTENCES STANDARDS**: A list of skills with Base %, flags, and checkboxes.
- LOCALISATIONS**: A grid for tracking hit points (Points de vie) by body part (Tête, Bras gauche/droit, Poitrine, Abdomen, Jambes gauche/droite).

9

POINTS DE MAGIE = caractéristique POU

4

MODIFICATEUR D'EXPÉRIENCE

CHA	Modificateur d'Expérience
6 ou moins	- 1
7-12	0
13-18	+ 1
Tous les 6 points en plus	+ 1

11

COMPÉTENCE & STYLES DE COMBAT

Chaque compétence est calculée en faisant la somme de deux caractéristiques ou en multipliant par deux une caractéristique.

À ce stade, vous ne générez que les valeurs de départ ; vous augmenterez les compétences lorsque vous choisirez une culture et une profession pour votre personnage.

6

MOUVEMENT = 6 m pour les humains

5

VITESSE DE GUÉRISON

CON	Vitesse de Guérison
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points en plus	+ 1

10

POINTS DE VIE PAR LOCALISATION

CON + TAI

Localisation	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

7

POINTS DE CHANCE

POU	Points de chance
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points en plus	+ 1

Les points de vie sont normalement indiqués sur la deuxième page de la feuille de personnage. Ils sont présentés ici par souci de clarté.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DU PERSONNAGE

1 CONCEPT DU PERSONNAGE

- ⇒ Décidez du type de personnage à jouer. Gardez un concept simple pour l'instant. Vous affinerez plus tard.

2 CARACTÉRISTIQUES

- ⇒ Si vous jouez un humain, 3d6 pour la FOR, CON, DEX, POU et CHA. 2d6 + 6 pour INT et TAI. Allouez les résultats aux caractéristiques appropriées de façon à correspondre au concept.
- ⇒ Autrement, distribuez 75 points parmi les caractéristiques. 3 au minimum (8 pour INT et TAI), 18 au maximum. Utilisez tous les points.

3 CALCULEZ LES ATTRIBUTS

- ⇒ Utilisez les caractéristiques pour déterminer le bonus d'initiative, le modificateur de dégâts, le modificateur d'expérience, le mouvement, les points d'action, les points de chance, les points de vie et la vitesse de guérison, comme décrit dans les pages 12 à 15.

4 COMPÉTENCES STANDARDS

- ⇒ Calculez les compétences standards en faisant la somme des caractéristiques appropriées.

5 CULTURE

- ⇒ Choisissez une culture : barbare, civilisée, nomade ou primitive. Répartissez 100 points parmi les compétences standards listées, les compétences professionnelles choisies et le style de combat de la culture. Les compétences doivent avoir un minimum de 5 % et ne peuvent recevoir plus de 15 %. Coutumes et Langue Natale reçoivent + 40 % chacune.
- ⇒ Choisissez les passions culturelles : Amour, Haine et Loyauté.
- ⇒ Calculez l'argent de départ de votre personnage.

6 HISTORIQUE

- ⇒ Choisissez une histoire personnelle ou déterminez-la aléatoirement en consultant les pages page 17 à 20.
- ⇒ Déterminez, aléatoirement ou non, votre classe sociale, vos parents, votre statut familial et vos relations.

7 PROFESSION

- ⇒ Choisissez une profession parmi celles accessibles à votre culture.
- ⇒ Distribuez 100 points parmi les compétences standards et les compétences professionnelles de votre profession. Les compétences n'ont pas toutes à être augmentées, mais aucune ne peut recevoir plus de 15 %.
- ⇒ Si la profession utilise de la magie, consultez le chapitre de magie approprié pour plus d'informations.
- ⇒ Si le personnage adhère à un culte ou à une confrérie, consultez le chapitre correspondant à la page 188.

8 POINTS DE COMPÉTENCE BONUS

- ⇒ Les personnages possèdent 150 points par défaut, avec une limite de 15 points par compétence. Choisissez une compétence professionnelle supplémentaire comme passetemps.

9 ÉQUIPEMENT

- ⇒ Déterminez l'équipement de départ selon la classe sociale.
- ⇒ Si vous avez besoin d'équipement supplémentaire, achetez-le avec l'argent de départ, qui dépend de la culture et de la classe sociale. Consultez le chapitre Économie et équipement commençant à la page 54.

10 ENFIN... N'oubliez pas de donner un nom au personnage. Et tentez d'établir des relations personnelles avec d'autres personnages (voir page 22).

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	+ 5 cm	+ 5 kg	+ 7 kg	+ 9 kg

ÂGES

Catégorie d'âge	Âge	Points de comp. bonus	Augmentation maximale de compétence	Jets d'historique	Viellissement ?
Jeune	1d6 + 10	100	+ 10	0	Non
Adulte	2d6 + 15	150	+ 15	1	Non
Âge mûr	3d6 + 25	200	+ 20	2	Non
Sénior	4d6 + 40	250	+ 25	3	Oui
Âge avancé	5d6 + 60	300	+ 30	4	Oui

LOCALISATIONS DES HUMANOÏDES

Id20	Localisation
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-9	Abdomen
10-12	Poitrine
13-15	Bras droit
16-18	Bras gauche
19-20	Tête

TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos
1	Jusqu'à 5	26	238-258	51	2 069-2 259	76	18 001-19 600
2	6-11	27	259-282	52	2 260-2 468	77	19 601-21 500
3	12-16	28	283-307	53	2 469-2 690	78	21 501-23 400
4	17-23	29	308-335	54	2 691-2 931	79	23 401-25 800
5	24-35	30	336-366	55	2 932-3 199	80	25 801-27 800
6	36-41	31	367-399	56	3 200-3 490	81	27 801-30 300
7	42-49	32	400-436	57	3 491-3 809	82	30 301-33 100
8	50-55	33	437-476	58	3 810-4 149	83	33 101-36 100
9	56-58	34	477-518	59	4 150-4 531	84	36 101-39 400
10	59-64	35	519-567	60	4 532-4 954	85	39 401-43 000
11	65-70	36	568-617	61	4 955-5 363	86	43 001-46 700
12	71-76	37	618-672	62	5 364-5 863	87	46 701-51 200
13	77-83	38	673-754	63	5 864-6 409	88	51 201-55 800
14	84-91	39	755-799	64	6 410-7 000	89	55 801-59 400
15	92-99	40	800-872	65	7 001-7 600	90	59 401-66 300
16	100-109	41	873-950	66	7 601-8 300	91	66 301-67 500
17	110-118	42	951-1 040	67	8 301-9 000	92	67 501-71 900
18	119-130	43	1 041-1 131	68	9 001-9 800	93	71 901-76 700
19	131-140	44	1 132-1 231	69	9 801-10 800	94	76 701-81 700
20	141-154	45	1 232-1 349	70	10 801-11 700	95	81 701-87 100
21	155-167	46	1 350-1 468	71	11 701-12 800	96	87 101-87 900
22	168-182	47	1 469-1 599	72	12 801-14 000	97	87 901-88 800
23	183-199	48	1 600-1 741	73	14 001-15 100	98	88 801-89 700
24	200-218	49	1 742-1 899	74	15 101-16 600	99	89 701-90 600
25	219-237	50	1 900-2 068	75	16 601-18 000	100	90 601-91 500

CATÉGORIES D'ÂGE

Catégorie d'âge	Difficulté du jet d'Endurance et de Volonté
Début de l'âge mûr (40-49 pour les humains)	Facile
Âge mûr (50-59 pour les humains)	Standard
Âge mûr tardif (60-69 pour les humains)	Difficile
Âge avancé (70-79 pour les humains)	Redoutable
Âge très avancé (80-89 pour les humains)	Herculéen
Âge canonique (90+ pour les humains)	Sans espoir

EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Id6	Viellissement physique (échec à l'Endurance)	Viellissement mental (échec à la Volonté)
1-2	FOR	INT
3-4	CON	POU
5-6	DEX	CHA

CLASSES SOCIALES DES BARBARES

<i>Id100</i>	<i>Classe</i>	<i>Exemple de titre</i>	<i>Mod. de monnaie</i>	<i>Ressources personnelles</i>
01-05	Marginal	Exilé, hors-la-loi	0,25	Rien en dehors des vêtements portés et peut-être de quelques armes personnelles.
06-15	Esclave	Captif, homme lige, péon, prisonnier, serf	0,5	Réside chez son propriétaire ; possède quelques économies.
16-80	Homme libre	Homme libre, ouvrier, paysan, rustre	1	Demeure ou terre louée ; possède des outils ou du bétail, armes simples.
81-95	Classe aisée	Baron, comte, magistrat, préfet, 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, jarl, roi, seigneur	5	Comme plus haut, mais vit dans une grande demeure et ses possessions sont d'excellente qualité ; allégeance d'un pays ou d'une région.

CLASSES SOCIALES DES CIVILISÉS

<i>Id100</i>	<i>Classe</i>	<i>Exemple de titre</i>	<i>Mod. de monnaie</i>	<i>Ressources personnelles</i>
01-02	Marginal	Mendiant, vagabond	0,25	Les vêtements qu'il porte et peut-être une arme.
03-20	Esclave	Captif, ilote, 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, chah, dictateur, empereur, imperator, maharadja, pacha, pharaon, potentat, prince, radja, sultan, tsar, tyran	10	Comme plus haut, mais d'une qualité inestimable ; allégeance d'un territoire ou d'une nation.

CLASSES SOCIALES DES NOMADES

<i>Id100</i>	<i>Classe</i>	<i>Exemple de titre</i>	<i>Mod. de monnaie</i>	<i>Ressources personnelles</i>
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, serviteur	0,5	Réside dans les terres du conquérant, dans la iourte ou le navire du propriétaire ; possède quelques babioles, des outils ou une arme simple.
11-90	Homme libre	Membre du clan, sujet	1	Possède des montures, un charriot ou un petit navire, des iourtes ou équivalent, une demi-douzaine d'animaux d'élevage, des armes, une armure simple, un esclave ou deux.
91-100	Dirigeant	Chef, cheik, émir, khagan, khan, seigneur des mers	3	Possède une grande quantité de montures, de charriots ou de navires ; une grande iourte 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 PRIMITIFS

<i>Id100</i>	<i>Classe</i>	<i>Exemple de titre</i>	<i>Mod. de monnaie</i>	<i>Ressources personnelles</i>
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	Ancien, chef	2	Grande demeure, peaux de valeur, totems, trophées, outils, ustensiles de cuisine, armes primitives décorées, armure simple ; soutien de la tribu.

RÉPUTATION

<i>Id100</i>	<i>Réputation</i>	<i>Alliés, contacts, ennemis et rivaux</i>
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 puissent la ternir.	1 contact ou allié
86-00	La réputation de la famille est excellente.	1d4 contacts ou alliés

RELATIONS

<i>Id100</i>	<i>Relations</i>	<i>Alliés, contacts, ennemis et rivaux</i>
01-20	Pas de relations notables.	Aucune.
21-80	La famille cultive des relations cordiales avec sa communauté. La famille est bien établie au sein de la communauté et ceux qui détiennent le pouvoir local la connaissent.	Lancez 1d4 vous obtenez : 1 un allié, 2 un contact, 3 un ennemi, 4 un rival.
81-90	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée par ceux qui détiennent le pouvoir régional.	Comme plus haut, mais lancez deux fois les dés.
91-95	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée par ceux qui détiennent le pouvoir national.	Comme plus haut, mais lancez trois fois les dés.
96-00	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée par ceux qui détiennent le pouvoir national.	Comme plus haut, mais lancez quatre fois les dés.

PARENTS

<i>Id100</i>	<i>Parents</i>
01-20	Les deux parents sont en vie
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

FAMILLE ÉTENDUE

<i>Id100</i>	<i>Grands-parents</i>	<i>Oncles & tantes</i>	<i>Cousins</i>
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

FRATRIE

<i>Id100</i>	<i>Fratrie</i>
01-10	Aucune
11-30	1d4
31-70	1d6
71-90	1d8
91-00	1d10

FORMATION

<i>Degré de différence</i>	<i>Compétence augmentée de</i>
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

<i>Rang</i>	<i>Rabais sur la formation</i>
Ordinaire	0 %
Dévoué	25 %
Éprouvé	50 %
Superviseur	75 %
Dirigeant	100 %

Tous les styles de combat sont
FOR + DEX.

Les compétences en italique sont
utilisées pour la magie.

Animisme : Contrainte et Transe.

Mysticisme : Méditation et
Mysticisme.

Théisme : Dévotion et Exhortation.

Sorcellerie : Invocation et
Manipulation.

ÉVOLUTION DES PASSIONS

Changement	+/-
Faible	1d10
Modéré	1d10 + 5
Fort	1d10 + 10

COMPÉTENCES STANDARDS

Compétence	Pourcentage de base	Compétence	Pourcentage de base
Athlétisme	FOR + DEX	Esquive	DEX x 2
Bagarre	FOR + DEX	Force Brute	FOR + TAI
Canotage	FOR + CON	Influence	CHA x 2
Chant	CHA + POU	Langue Natale	INT + CHA
Conduite	DEX + POU	Natation	FOR + CON
Coutumes	INT x 2	Perception	INT + POU
Danse	DEX + CHA	Perspicacité	INT + POU
Discretion	DEX + INT	Premiers Soins	INT + DEX
Dissimulation	DEX + POU	Savoir Régional	INT x 2
Endurance	CON x 2	Tromperie	INT + CHA
Équitation	DEX + POU	Volonté	POU x 2

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Pourcentage de base	Compétence	Pourcentage de base
Acrobatie	FOR + DEX	Ingénierie	INT x 2
Art	POU + CHA	Invocation	INT x 2
Artisanat	DEX + INT	Jeux de Hasard	INT + POU
Bureaucratie	INT x 2	Jouer d'un Instrument	DEX + CHA
Comédie	CHA x 2	Langue	INT + CHA
Commerce	INT + CHA	Magie populaire	POU + CHA
Connaissance	INT x 2	Manipulation	INT + POU
Contrainte	POU + CHA	Mécanismes	DEX + INT
Courtoisie	INT + CHA	Méditation	INT + CON
Crochetage	DEX x 2	Mysticisme	POU + CON
Culture	INT x 2	Navigation	INT + CON
Déguisement	INT + CHA	Orientation	INT + POU
Dévotion	POU + CHA	Passepasse	DEX + CHA
Écriture/Lecture	INT x 2	Pistage	INT + CON
Éloquence	POU + CHA	Séduction	INT + CHA
Enseignement	INT + CHA	Sens de la Rue	POU + CHA
Exhortation	INT + CHA	Survie	CON + POU
Guérison	INT + POU	Transe	POU + CON

PASSIONS

Objet de la passion	Pourcentage de départ
Une personne dans un contexte romantique ou familial	30 % plus POU + CHA de l'être aimé
Une personne dans un contexte platonique (ex : amitié ou loyauté)	30 % plus POU du personnage et CHA du sujet
Un adversaire	30 % plus POU du personnage et CHA de l'adversaire
Une organisation ou un groupe de personnes	30 % plus POU + INT du personnage
Une race ou une espèce	30 % plus POU x 2 du personnage
Un endroit	30 % plus POU + INT du personnage
Un objet ou une substance	30 % plus POU x 2 du personnage
Un concept ou un idéal	30 % plus POU + INT du personnage

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.

ACTIONS DE PREMIERS SOINS

Blessure	Traitement réussi
Asphyxie	La victime respire à nouveau.
Hémorragie	Le saignement est arrêté.
Empalement	L'objet ayant empalé 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 dégâts subis. Des talents de guérison plus importants sont nécessaires pour soigner une blessure grave.

RÉSULTAT DE JET DIFFÉRENTIEL

Résultat de jet	Réussite critique de l'antagoniste	Réussite de l'antagoniste	Échec de l'antagoniste	Maladresse de l'antagoniste
Réussite critique du protagoniste	Aucun bénéfice	Protagoniste obtient 1 niveau de réussite	Protagoniste obtient 2 niveaux de réussite	Protagoniste obtient 3 niveaux de réussite
Réussite du protagoniste	Antagoniste obtient 1 niveau de réussite	Aucun bénéfice	Protagoniste obtient 1 niveau de réussite	Protagoniste obtient 2 niveaux de réussite
Échec du protagoniste	Antagoniste obtient 2 niveaux de réussite	Antagoniste obtient 1 niveau de réussite	Aucun bénéfice	Aucun bénéfice
Maladresse du protagoniste	Antagoniste obtient 3 niveaux de réussite	Antagoniste obtient 2 niveaux de réussite	Aucun bénéfice	Aucun bénéfice

MODIFICATEURS DE TROC

Coutumes/culture	Bonus d'Influence	Bonus de Commerce
Critique	Facile	Très facile
Réussite	Moyen	Facile
Échec	Difficile	Moyen
Maladresse	Redoutable	Difficile

AISANCE LINGUISTIQUE

Langue %	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 élocution.

EXEMPLES DE JETS D'OPPOSITION

Activité	Exemples de compétences opposées
Négociation/marchandage	Commerce vs Commerce, Influence vs Commerce
Course/poursuite	Athlétisme vs Athlétisme, Athlétisme vs Endurance, Équitation vs Équitation
Tromperie ou mensonge	Tromperie vs Perspicacité, Passepasse vs Perception
Montrer sa loyauté	Passion vs passion, passion vs Perspicacité, passion vs Influence
Se mettre hors de danger	Esquive vs Athlétisme, Esquive vs Mécanismes, Esquive vs Équitation
Se cacher ou se déplacer discrètement	Discrétion vs Perception, Discrétion vs Pistage
Asseoir son autorité	Influence vs Volonté, Tromperie vs Volonté
Tenir jusqu'au bout	Endurance vs Endurance, Endurance vs Force Brute
Influencer une foule	Élocution vs Volonté
Test de force	Force Brute vs Force Brute, Force Brute vs Endurance
Test de Volonté	Volonté vs Volonté, Séduction vs Volonté

PRIX MINIMUM D'ENTRETIEN EN PIÈCES D'ARGENT (PA)

Classe sociale	Pa par jour	Pa par semaine	Pa par an*	Habitat typique
Exilé		Existence 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
Dirigeant	250	1 750	100 000	Palais/domaine

REVENUS SAISONNIERS

Id100	Rentabilité
01-10	Désastreuse : Réduire les revenus de 50 %
11-20	Faible : Réduire les revenus de 25 %
21-60	Normale : Pas d'ajustement
61-80	Considérable : Augmenter de 25 %
81-00	Très Considérable : Augmenter de 50 %

RÉSULTATS DE MARCHANDAGE

Différence en niveaux de réussite	L'acheteur a l'avantage	Le vendeur a 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

ARMES À UNE MAIN

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Effets spéciaux	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Chaine	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	Empaler, Saigner	–	5/4		Tous	10 pa
Dague	1d4 + 1	P	C	Empaler, Saigner	–	6/8	De Lancer	Tous	30 pa
Épée courte	1d6	M	C	Empaler, Saigner	1	6/8		Tous	100 pa
Épée large	1d8	M	M	Empaler, Saigner	2	6/10		A-L	175 pa
Épée longue	1d8	M	L	Empaler, Saigner	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	De Lancer, Piège	Tous	20 pa
Fléau	1d6	M	M	Repousser	1	3/6	Flexible	A-M	25 pa
Fouet	1d3	M	TL	Emmêler, Étourdir	1	2/8	Flexible, Offensif, Piège		
Goupillon	1d6 + 1	M	M	Emmêler, Étourdir, Repousser	2	6/8	Flexible	M	250 pa
Gourdin	1d6	M	C	Étourdir, Repousser	1	4/4		Tous	5 pa
Hache de bataille	1d6 + 1	M	M	Fracasser, Saigner	1	4/8		A-R	100 pa
Hachette	1d6	P	C	Saigner	1	4/6	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	TG	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
Marteau de guerre	1d6 + 1	M	M	Étourdir, Fracasser	3	6/10		M-L	180 pa
Masse	1d8	M	C	Étourdir, Repousser	1	6/6		A-R	100 pa
Rapière	1d8	M	L	Empaler	1	5/8		L	100 pa
Sabre	1d6 + 1	M	M	Empaler, Saigner	1	6/8		L-I	225 pa
Trident	1d8	M	L	Empaler	2	4/10	Barbelé, De Lancer	A-M	155 pa

BOUCLIERS

Bouclier	Dégâts	Taille	Allonge	Effets spéciaux	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Aspis	1d4	TG	C	Étourdir, Repousser	3	6/15	Parade à distance ; parade passive 4 localisations	A-M	300 pa
Écu	1d4	G	C	Étourdir, Repousser	2	6/12	Parade à distance ; parade passive 3 localisations	M	150 pa
Pavois	1d4	TG	C	Étourdir, Repousser	3	4/15	Parade à distance ; parade passive 4 localisations	M	300 pa
Pelta	1d4	G	C	Étourdir, Repousser	2	4/12	Parade à distance ; parade passive 3 localisations	A-M	150 pa
Rondache	1d3 + 1	G	C	Empaler, Repousser	2	4/9	Parade à distance ; parade passive 3 localisations	A-L	150 pa
Scutum	1d4	TG	C	Étourdir, Repousser	4	4/18	Parade à distance ; parade passive 5 localisations	A-M	450 pa
Targe	1d3	M	C	Étourdir, Repousser	1	6/9	Parade à distance ; parade passive 2 localisations	M-L	50 pa
Viking	1d4	G	C	Étourdir, Repousser	3	4/12	Parade à distance ; parade passive 4 localisations	M	300 pa

ARMES À DEUX MAINS

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Effets spéciaux	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Bâton	1d8	M	L	Étourdir	2	4/8	Défensif	Tous	20 pa
Épée longue	1d10	G	L	Saigner, Empaler, Fracasser	2	6/12		M-L	250 pa
Épée à 2 mains	2d8	TG	L	Saigner, Empaler, fracasser	4	6/12		M-L	300 pa
Fléau d'armes	1d10	G	L	Repousser, Étourdir	3	4/10	Flexible	A-M	250 pa
Garrot	1d2	P	T	-	—	1/2	Discret	A-I	15 pa
Grand marteau	1d10 + 3	TG	L	Repousser, Étourdir, Fracasser	3	4/10		M-L	250 pa
Grande hache	2d6 + 2	TG	L	Saigner, Fracasser	2	4/10		A-M	125 pa
Grande lance	1d10 + 1	G	TL	Empaler	2	4/10	Contrecharge	Tous	30 pa
Guisarme/rhomphia	1d10 + 2	G	L	Saigner, Fracasser	2	4/10		A-M	250 pa
Hache de bataille	1d8 + 1	G	M	Saigner, Fracasser	1	4/8		A-M	100 pa
Hallebarde/bec de corbin	1d8 + 2	G	TL	Emmêler, Empaler, Fracasser	4	4/10	Contrecharge	A-L	200 pa
Masse à 2 mains	2d6	TG	L	Repousser, Étourdir	3	4/10		Tous	50 pa
Pique/sarisse	1d10 + 2	G	TL	Empaler	4	4/12	Contrecharge	A-M	90 pa
Xyston	1d10	G	TL	Empaler	3	4/10	Contrecharge ; double pointe.	A	100 pa

ARMES À DISTANCE

Arme à distance	Dégâts	Mod. Dégâts	Impact	Portée	Recharge	Effets spéciaux	Taille 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	TG	20/150/300	4	Empaler, Fracasser	P	2	4/8	M-L	350 pa
Arc composite	1d8	O	TG	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	TG	15/125/250	2	Empaler	P	1	4/7	M	200 pa
Atlatl	—	—	+ 1 catégorie + 0/+ 25/+ 75		1		—	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	—	6/8	Tous	30 pa
Disque	1d4 + 1	O	G	5/20/40	—	Étourdir	—	—	2/3	A	30 pa
Filet	—	N	—	3/5/10	—	Emmêler	—	3	2/20	Tous	20 pa
Fléchette	1d4	O	P	5/10/20	—	Empaler	P	—	2/1	P-A	10 pa
Fronde	1d8	N	G	10/150/300	3	Étourdir	—	—	1/2	P-M	5 pa
Fustibale	2d6	N	E	5/25/50	4	Étourdir	—	2	3/6	A-M	20 pa
Hachette	1d6	O	P	10/20/30	—	Saigner	—	1	4/6	Tous	25 pa
Javelot	1d8 + 1	O	TG	10/20/50	—	Coincer l'Arme (bouclier) ¹ , Empaler	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	5/10/20	—	Étourdir	—	—	—	Tous	
Sarbacane	—	N	—	10/20/30	2	Empaler	—	—	1/4	P	30 pa
Trident ²	1d8	O	G	10/15/30	—	Empaler	M	2	4/10	A-M	155 pa

¹ Les javelots lancés peuvent utiliser l'effet spécial Coincer l'Arme contre des boucliers, sans nécessiter de réussite critique.

² Le trident possède aussi la qualité Barbelé.

ARMES DE SIÈGE

Arme	Dégâts	Portée			Recharge	Opérateurs	TAI	Effets spéciaux	PA/PV	Milieu	Prix
		Efficace	Longue								
Baliste	4d6	200 m	400 m		5	2/4	G+	Empaler, Fracasser	4/25	A-M	1 000 pa
Couillard	7d6	350 m	700 m		8	3/6	G+	Étourdir, Repousser	4/100	M	3 000 pa
Mangonneau	5d6	250 m	500 m		6	2/4	G+	Étourdir, Repousser	4/50	M	1 250 pa
Onagre	6d6	300 m	600 m		7	3/6	G+	Étourdir, Repousser	4/75	A-M	1 500 pa
Scorpion	3d6	150 m	300 m		4	1/1	G+	Empaler, Fracasser	4/15	A-M	750 pa
Trébuchet	8d6	400 m	800 m		9	4/8	G+	Étourdir, Repousser	4/150	M	5 000 pa

ARMURES

Type de matériau	Fabrication	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	14/1 260/3	A-M
	Écailles	Brigandine, lamellaire	4	3	320	21/2 240/5	A-R
Rigide	Demi-plaques	Cuirasse hoplite	5	4	500	28/3 500/6	A-R
	Mailles	Haubert de mailles, segmenté	6	5	900	30/6 300/7	A-R
	Mailles plates	Jaseran	7	6	1 400	42/9 800/9	M-L
	Plates articulées	Armure gothique	8	7	2 400	49/16 800/10	M-L

TYPES DE MATÉRIAUX

Matériaux	Modificateur 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 les armures rigides.
Bronze	X 1	Comme le fer, le bronze est considéré comme le matériau par défaut des armures rigides.
Carapace	X 2	De telles armures ont tendance à être lourdes et épaisses afin de compenser leur fragilité, mais elles peuvent servir à fabriquer des armures laminées et d'écailles. Si la créature source est d'une taille suffisante, la carapace peut être sculptée pour former des pièces d'armure de plaques.
Chitine	X 0,75	Plus légère que les autres matériaux rigides, la chitine peut être utilisée pour les armures laminées, d'écailles, de demi-plaques et de plaques. Toutefois, elle ne peut être que sculptée, 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-plaques 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, de demi-plaques et de plaques
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 lamellaires, d'écailles, de demi-plaques 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 improvisées.
Soie	X 0,75	Plus résistante et plus légère que les autres tissus, la soie peut être utilisée pour faire des armures flexibles.

EFFETS DE L'ARMURE SUR LE MOUVEMENT

Type de mouvement	Vitesse de mouvement
Marche	Mouvement inchangé
Course/sprint	Vitesse de course/sprint – pénalité d'armure
Nage	(vitesse de nage/2) – pénalité d'armure
Escalade de surface inégale	Mouvement – (pénalité d'armure/2)
Escalade de surface abrupte	Mouvement – pénalité d'initiative due à l'armure
Escalade de surface raide	Mouvement – (pénalité d'armure x 2)
Saut	Distance de saut – (pénalité d'armure/2)

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 50 cm de long, comme une dague ou une épée courte.
Moyenne	Armes à une main de plus de 50 cm 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'hast ou lances de cavalerie.

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.
Très grande	Armes à deux mains tranchantes ou contondantes, comme l'espadaon.
Énorme	Armes utilisées par les très grandes créatures, comme un tronçonneau d'arbre utilisé par un géant.

ANIMAUX DOMESTIQUES

Animal	Bon marché	Moyen	Supérieur
Bœuf	150	300	800
Chameau	1 100	2 200	6 000
Cheval (de cavalerie/de guerre)	3 000	6 000	10 000
Cheval (de monte)	1 200	2 500	7 000
Cheval (de trait)	1 400	2 800	8 000
Chèvre	25	50	100
Cochon	25	50	150
Mouton	25	50	150
Taureau	500	1 000	3 000
Vache	100	200	600
Veau	30	60	180
Volaille	1	2	4

VÊTEMENTS

Vêtement	Bon marché	Moyen	Supérieur
Bonnet ou chapeau	3	6	18
Bottes	25	50	100
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
Pantalon, jupe ou kilt	12	25	60
Sandales	4	8	20
Tunique ou robe	15	30	75
Veste ou tabard	10	20	50

VÉHICULES

Véhicule	Passagers/ENC	Attelage	Milieu	Prix
Chaise à porteurs (portée par des humains)	1/20	2	A-I	400
Char de guerre	2/30	2	A-I	1 200
Char à 2 roues (marchand, transport ou similaire)	10/150	1	A-I	175
Charriot de transport à 4 roues	10/250	2	A-I	500
Charrette à 2 roues (char à bœufs ou similaire)	6/80	1	A-I	60
Diligence (couverte et confortable)	8/500	4	R, I	8 000
Grande diligence (couverte et confortable)	12/1000	8	R, I	15 000
Palanquin (porté par des humains)	4/60	8	A-I	2 000

LIMITES DE DÉGÂTS D'UN PIÈGE MORTEL

Compétence du créateur	Dégâts	Taille/Impact
1-10 %	1d2	Petite
11-20 %	1d4	Petite
21-30 %	1d6	Moyenne
31-40 %	1d8	Moyenne
41-50 %	1d10	Grande
51-60 %	2d6	Grande
61-70 %	1d8 + 1d6	Très grande
71-80 %	2d8	Très grande
81-90 %	1d10 + 1d8	Énorme
91-100 %	2d10	Énorme

TOUR DE TÂCHE

Tâche	Compétence appropriée	Unité de tour de tâche
Aiguiser une épée	Mécanismes ou Artisanat (armurier)	De 3 à 5 minutes
Ériger une structure de pierre ou de bois	Ingénierie	De 6 mois à plusieurs années
Forger du métal	Artisanat (forge)	De 5 à 30 minutes
Forger une épée	Artisanat (armurier)	De 1 à 5 jours
Réparer des vêtements	Artisanat (couture)	De 5 minutes à 1 heure

QUALITÉ DES OBJETS

Valeur totale	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	Médiocre	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 d'aucune utilité.

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.
Efficient	L'objet est d'une qualité telle qu'il confère un bonus de + 5 % à la compétence qui l'utilise.
Efficace	Si c'est une arme, elle obtient + 1 aux dégâts. Les autres objets voient leur ENC réduit de 1d2 points.

OUTILS

<i>Objets</i>	<i>ENC</i>	<i>Prix</i>
Aiguillon	1	25 pa
Astrolabe (à partir de l'antiquité)	1	200 pa
Bêche/houe/fourche	1	25 pa
Bloque porte	2	5 pa
Bougie, 6 heures	1	1 pa
Boulier	1	8 pa
Bouteille, verre/terre cuite	–	2 pa
Briquet à silex	–	1 pa
Carquois	–	2 pa
Chaine, 2 m	2	40 pa
Cire, le bloc	1	2 pc
Clous ou punaises (50)	–	2 pc
Coffre, grand (peut contenir jusqu'à 100 ENC)	5	80 pa
Coffre, petit (peut contenir jusqu'à 50 ENC)	3	40 pa
Coffret à serrure	3-4 selon la taille	75-250 pa
Compas de navigation (époque médiévale et postérieure)	1	70 pa
Corde (chanvre), 10 m	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 (pour 10 utilisations de la compétence Guérison)	1	150 pa
Nécessaire de pêche	1	15 pa
Nécessaire de Premiers Soins (pour 10 utilisations de la compétence Premiers Soins)	–	25 pa
Outils d'Artisanat (outils de base correspondant à un type d'Artisanat)	2	75 pa

OUTILS (SUITE)

<i>Objet</i>	<i>ENC</i>	<i>Prix</i>
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
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 guerre	4	90 pa
Selle, de monte	3	60 pa
Sextant (époque renaissance et postérieure)	1	25 pa
Tasse/bol/plat/assiette (bois – doublez le prix pour du métal)	–	5 pc l'unité
Torche, 1 heure	–	4 pc
Torche, 6 heures	1	8 pc

HÉBERGEMENT

<i>Type d'hébergement</i>	<i>Bon marché</i>	<i>Moyen</i>	<i>Supérieur</i>
Cabane ou chalet en location (semaine) — pour une petite famille	15	25	50
Cabane ou chalet à acheter (par chambre)	750	1 250	2 500
Chambre commune/dortoir	1	1,5	–
Chambre individuelle	2	5	10
Maison ou appartement loué (semaine) — pour une grande famille	30	50	75
Maison ou appartement à acheter (par 2 chambres)	3 000	5 000	7 500
Masure ou cabane à acheter	100	–	–
Plancher de salle commune/écuries	0,5	–	–
Taudis ou cabane en location (semaine)	10	–	–
Tente (par personne)	1	3	5
Villa ou manoir loué (semaine) — pour un petit entourage	100	250	1 000
Villa ou manoir à acheter (par 4 chambres)	20 000	50 000	200 000

NOURRITURE

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

NIVEAUX DE FATIGUE

	Niveau de difficulté	Mouvement	Initiative	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
Exténué	Redoutable	- 2 mètres	- 2	Pas de pénalité	6 heures
Épuisé	Redoutable	Réduit de moitié	- 4	- 1	12 heures
Affaibli	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	36 heures
Comateux	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	48 heures
Mort	Mort				Jamais

EFFORTS PHYSIQUES

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

COMPARAISON DES MOUVEMENTS

Unité temporelle	Mouvement 4 m	Mouvement 6 m	Mouvement 8 m	Mouvement 10 m	Mouvement 12 m	Mouvement 14 m
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

INTENSITÉ DE FEU

Intensité	Exemples	Temps pour prendre feu	Dégâts
1	Bougie	1d4	1d2
2	Torche	1d3	1d4
3	Feu de camp	1d2	1d6
4	Incendie	1d2	2d6
5	Lave volcanique	Instantané	3d6

TRAJETS

Exemple de trajet	Distance couverte (kilomètres) par jour (10-12 heures)
Marche	30 par jour
À cheval, vitesse modérée	60 par jour
Charriot, 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

ACIDE

Type d'acide	Dégâts	Durée
Faible	1d2	1 round de combat
Fort	1d4	1d2 rounds de combat
Concentré	1d6	1d3 rounds de combat

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 dans 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 dans 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.

PRÉCIPITATIONS

Humidité relative	Couverture nuageuse typique	Quantité par heure	Durée	Délai de déshydratation
0-12	Aucune	Aucune	Aucune	Toutes les heures
13-25	Quelques nuages	Très légère (0-1 mm)	1d10 minutes	2 heures
26-37	Nuages épars	Légère (1-2,5 mm)	1d6 x10 minutes	3 heures
38-50	Gros nuages	Modérée (2,5-10 mm)	1d2 heures	4 heures
51-62	Légèrement couvert	Forte (11-25 mm)	1d3 heures	4 heures
63-75	Modérément couvert	Très forte (26-50 mm)	1d6 heures	3 heures
76-87	Totalement couvert	Mousson (51-80 mm)	1d8 heures	2 heures
88-100	Nuages de tempête	Déluge (81+ mm)	1d12 heures	Toutes les heures

TEMPÉRATURES

Température °C	Climat	Risque d'exposition	Délai d'exposition
En dessous de - 20	Polaire	Oui	Minutes
- 19 à - 10	Glacial	Oui	15 minutes
- 9 à - 0	Gel	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

VENTS

Force du vent	Exemple	Niveau de difficulté	Mouvement
0-15	Jour calme/brise légère	Standard	Normal
16-30	Brise modérée	Standard	Normal
31-45	Brise forte	Standard	2/3
46-60	Légère bourrasque	Difficile	2/3
61-75	Bourrasque modérée	Difficile	1/2
76-90	Forte bourrasque	Redoutable	1/2
91+	Tempête/ouragan	Redoutable	1/3

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

OBJETS INANIMÉS

Objet	Points d'armure	Points de vie
Chaines/fers	8	8
Chaise en bois	2	6
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
Palissade en bois (section de 2 m)	4	5
Porte en bois (normale)	4	25
Porte en bois (renforcée)	6	30
Porte en fer	12	75
Rocher	10	40

HAUTEURS DE CHUTE

Hauteur de chute	Dégâts subis
1 m ou moins	Pas de dégâts.
2 m à 5 m	1d6 points à une localisation aléatoire.
6 m à 10 m	2d6 points à deux localisations aléatoires.
11 m 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.

AFFECTIONS DE MALADIES ET DE POISONS

Affections	Effets
Affaiblissement	La victime perd des points de magie (soit l'attribut soit le nombre actuel). Appliquez la virulence de la maladie ou du poison au tableau des Dégâts spirituels (page 131) pour déterminer le jet de dés. Les points de magie perdus ne sont récupérés qu'à la fin de la durée d'effet.
Asphyxie	La victime souffre d'asphyxie : elle est incapable de respirer et s'écroule. Les règles d'asphyxie (page 71) 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	La fatigue de la victime augmente d'un niveau.
Fièvre	La température corporelle de la victime fluctue énormément et ses muscles lui font mal. La difficulté minimale 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 76.
Inconscience	La victime s'évanouit pendant un laps de temps défini dans la description. La fatigue de la victime augmente d'un niveau 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 à 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.
Paralysie	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.
Souffrance	La victime ressent une douleur intense. 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.
Surdité	La victime devient sourde.

TRAITS DES STYLES DE COMBAT

<i>Trait</i>	<i>Description</i>
Armes Cachées	Le personnage peut manier des objets en apparence inoffensifs comme s'ils étaient des armes. 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 du personnage qui monte sur des échelles ou avance dans un tunnel ne sont plus limitées par sa compétence Athlétisme.
Assassinat	Le personnage peut utiliser l'effet spécial Tuer Silencieusement, qui est normalement restreint.
Attaque à Oustrance	Un personnage maniant deux armes peut utiliser l'effet spécial Enchaîner, sous réserve que c'est l'arme secondaire qui effectue les attaques supplémentaires.
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). Le personnage peut utiliser ses points d'action pour protéger son compagnon si celui-ci est attaqué.
Briseur de Boucliers	Si le personnage utilise l'effet spécial Endommager l'Arme et qu'il manie une hache, une masse ou un gourdin, son joueur peut lancer deux fois les dégâts de l'arme et garder le meilleur résultat.
Casse-cou	Le personnage peut utiliser Esquive pour éviter les coups en combat de mêlée sans se retrouver à terre.
Combat à l'Aveugle	Permet au personnage de réduire d'un niveau la difficulté due à un mauvais éclairage ou à un aveuglement temporaire.
Combat Aquatique	Les compétences de combat du personnage ne peuvent être limitées par sa compétence Natation.
Combat Monté	Les compétences de combat du personnage monté ne sont plus limitées par sa compétence Équitation.
Combat sur Char	Les jets de combat du personnage qui se bat sur un char (ou un charriot) ne sont plus limités par la compétence de Conduite du conducteur du véhicule.
Combattant Prudent	Le personnage peut utiliser l'action Changer la Distance pour se replier et rompre automatiquement un engagement, sans avoir besoin de lancer les dés.
Coup d'Assommoir	Si le personnage effectue une attaque surprise et obtient l'effet spécial Étourdir, la durée d'Étourdir se compte en minutes plutôt qu'en tours.
Cri d'Intimidation	Le style permet de pousser des cris ou des hurlements fréquents pendant le combat dans le but d'intimider l'ennemi. La difficulté des jets de résistance psychologique des adversaires augmentent d'un niveau.
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 Athlétisme.
Défensif	La taille de l'arme que le personnage utilise pour parer augmente d'une catégorie, sous réserve que le personnage n'effectue aucune action offensive lors de ce round.
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) : chaque ennemi qui engage le combat contre le groupe perd un point d'action.
Frappes Puissantes	Si le modificateur de dégâts du personnage est supérieur de deux catégories ou plus à celui de son adversaire, son arme est considérée comme étant d'une catégorie de taille plus grande contre les tentatives de parade.
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, ses dégâts sont réduits de moitié.
Lutteur	Le style confère au personnage un avantage pour emmêler ou immobiliser ses adversaires. La difficulté des jets d'opposition des ennemis pour s'échapper ou résister augmentent d'un niveau.
Mur de Boucliers*	Les boucliers d'un groupe de trois combattants ou plus peuvent se chevaucher, accordant ainsi une localisation supplémentaire pouvant être protégée au moyen d'une parade passive.
Prouesses à Mains Nues	Permet à l'utilisateur de considérer ses parades sans arme comme étant de taille Moyenne, ce qui facilite sa défense contre des adversaires armés.
Tirailleur	Le style permet de lancer des attaques à distance tout en courant (mais pas en sprintant).
Tireur d'Élite	Lorsque le personnage utilise une arme à distance, il peut choisir une localisation adjacente à celle indiquée par le jet aléatoire de localisation.

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

<i>Effet spécial</i>	<i>Offensif</i>	<i>Défensif</i>	<i>Type d'arme spécifique</i>	<i>Jet spécifique</i>	<i>Cumulable</i>
Arme Défaillante		X	Armes à distance	Maladresse de l'attaquant	
Autre Cible		X		Maladresse de l'attaquant	
Aveugler		X		Critique du défenseur	
Blessure Accidentelle		X		Maladresse de l'attaquant	
Choisir la Localisation	X			Voir description	
Clouer sur Place	X		Armes à distance		X
Coincer l'Arme	X	X		Critique uniquement	
Contourner la Couverture	X		Armes à distance		
Désarmer	X	X			
Emmêler	X	X	Armes qui emmêlent		
Empaler	X		Armes qui empalent		
Enchaîner	X		Sans arme		X
Endommager l'Arme	X	X			
Entailler	X	X			
Étourdir	X		Armes contondantes		
Exiger la Reddition	X	X			
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		Haches, Armes à 2 mains		
Maximiser les Dégâts	X			Critique de l'attaquant	X
Neutraliser l'Adversaire	X		Armes à distance		
Parade Complète		X		Critique du défenseur	
Plonger à Couvert	X		Armes à distance		
Prendre l'Avantage	X				
Prendre l'Arme	X	X	Sans arme		
Préparer la Riposte		X			X
Rechargement Rapide	X				X
Remise	X			Petite armes uniquement	
Repousser	X		Bouclier ou contondant		
S'Éloigner		X			
Saigner	X		Armes tranchantes		
Saisir	X		Sans arme		
Se Libérer		X		Critique du défenseur	
Se Rapprocher	X	X			
Se Redresser		X			
Se Replier		X			
Tenir Ferme		X			
Tir Précis	X		Armes à distance		
Transpercer	X		Armes à distance	Critique uniquement	
Traverser l'Armure	X			Critique de l'attaquant	X
Tuer Silencieusement	X		Petite armes uniquement	Voir description	

RÉDUCTIONS DES DÉGÂTS

		<i>Arme d'attaque</i>				
		<i>Petite</i>	<i>Moyenne</i>	<i>Grande</i>	<i>Très grande</i>	<i>Énorme</i>
Arme de défense	Petite	Tous	La moitié	Aucun	Aucun	Aucun
	Moyenne	Tous	Tous	La moitié	Aucun	Aucun
	Grande	Tous	Tous	Tous	La moitié	Aucun
	Très grande	Tous	Tous	Tous	Tous	La moitié
	Énorme	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous

EFFETS D'EMPALEMENT

<i>TAI de la créature</i>	<i>Armes petites</i>	<i>Armes moyennes</i>	<i>Armes grandes</i>	<i>Armes très grandes</i>	<i>Armes énormes</i>
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 du tableau				

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

<i>Situation</i>	<i>Niveau de difficulté</i>
Vent léger*	Difficile
Vent modéré*	Redoutable
Vent puissant*	Herculéen
Tornade, tempête ou pire*	Sans espoir
La cible court	Difficile
La cible zigzague	Redoutable
Cible obscurcie par du brouillard ou des ténèbres partielles	Difficile
Cible obscurcie par une fumée épaisse ou dans les ténèbres	Redoutable
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

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

<i>Situation</i>	<i>Niveau de difficulté</i>
Attaquer une cible sans défense	Automatique
Attaquer en situation confinée	Difficile
Se 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 complet (aucune lumière)	Herculéen
Aveuglé ou perte du sens principal de perception	Herculéen

		<i>Taille de la cible</i>					
		<i>10 ou moins</i>	<i>11-20</i>	<i>21-40</i>	<i>41-80</i>	<i>81-150</i>	<i>151-300</i>
Distance	1-20 m	1 niveau plus difficile	Pas d'effet	1 niveau plus facile	1 niveau plus facile	2 niveaux plus facile	2 niveaux plus facile
	21-40 m	1 niveau plus difficile	1 niveau plus difficile	Pas d'effet	1 niveau plus facile	1 niveau plus facile	2 niveaux plus facile
	41-60 m	2 niveaux plus difficile	1 niveau plus difficile	1 niveau plus difficile	Pas d'effet	1 niveau plus facile	1 niveau plus facile
	61-80 m	2 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	1 niveau plus difficile	1 niveau plus difficile	Pas d'effet	1 niveau plus facile
	81-100 m	3 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	1 niveau plus difficile	1 niveau plus difficile	Pas d'effet
	101-120 m	3 niveaux plus difficile	3 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	1 niveau plus difficile	1 niveau plus difficile
	121-140 m	4 niveaux plus difficile	3 niveaux plus difficile	3 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	2 niveaux plus difficile	1 niveau plus difficile
	Chaque 20 m	Suivre la progression du tableau					

SORTS DE MAGIE POPULAIRE PAR PROFESSION

Profession	Sorts de magie populaire suggérés
Administrateur	Alarme, Calcul, Communication Mentale, Détection, Portevoix, Séduction, Traduction, Ventriloquie, Verrouiller
Agent	Alarme, Confusion, Contourner, Détection, Imiter, Incognito, Ouverture, Ventriloquie, Vivelame
Alchimiste	Tous
Amuseur	Apaisement, Babillage, Détection, Imiter, Lumière, Mélodie, Portevoix, Séduction, Ventriloquie
Artisan	Calcul, Coordination, Détection, Évaluer, Main de Fer, Percer, Polir, Réparation, Vivelame
Chamane	Tous
Chasseur	Dare-dard, Détection, Endurance, Mobilité, Préserver, Ralentissement, Réchauffement, Vivelame, Voie Sure
Courtisan	Apaisement, Babillage, Calcul, Communication Mentale, Détection, Fanatisme, Portevoix, Séduction, Traduction
Dame/Homme de compagnie	Alarme, Apaisement, Confusion, Détection, Évaluer, Mélodie, Nettoyer, Sommeil, Séduction
Dresseur	Appeau, Dare-dard, Détection, Endurance, Familier, Mobilité, Puissance, Ralentissement, Voie Sure
Éclaireur	Contourner, Dare-dard, Détection, Endurance, Incognito, Mobilité, Réchauffement, Vivelame, Voie Sure
Éleveur	Alarme, Appeau, Chaleur, Dare-dard, Détection, Familier, Ralentissement, Réchauffement, Voie Sure
Érudit	Apaisement, Calcul, Communication Mentale, Détection, Évaluer, Extinction, Portevoix, Rangement, Traduction
Fermier	Appeau, Calcul, Détection, Endurance, Préserver, Puissance, Réchauffement, Réparation, Vivelame
Guerrier	Coordination, Détection, Fanatisme, Flèche de Feu, Fracasser, Lame de Feu, Protection, Vigueur, Vivelame
Marchand	Alarme, Calcul, Détection, Évaluer, Nettoyer, Portevoix, Séduction, Traduction, Verrouiller
Marin	Assèchement, Détection, Dévier, Endurance, Extinction, Percer, Réchauffement, Réparation, Vivelame
Médecin	Apaisement, Apnée, Détection, Nettoyer, Préserver, Rafraichissement, Réchauffement, Soins, Sommeil
Mineur	Apnée, Détection, Endurance, Fracasser, Ignition, Lumière, Percer, Puissance, Réparation
Mystique	Bouclier Spirituel, Communication Mentale, Confusion, Démoraliser, Détection, Endurance, Contrecarrer, Soins, Vue Magique
Pêcheur	Appeau, Détection, Dévier, Endurance, Percer, Préserver, Réchauffement, Réparation, Sécher
Prêtre	Tous
Sorcier	Tous
Voleur	Cimenter, Contourner, Coordination, Démoraliser, Détection, Mobilité, Ouverture, Ténèbres, Ventriloquie

Note : Dans les régions chaudes, toutes les professions offrant le sort Réchauffement peuvent lui substituer Rafraichissement (et vice-versa).

POUVOIRS MAGIQUES PAR ORGANISATION

	Magie faible	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 Charme/tour/sort	3	1 semaine
Animisme Esprit	5	1 mois
Mysticisme Talent	5	1 mois
Sorcellerie Sortilège	5	1 mois
Théisme Miracle	5	1 mois

CRÉER UNE NOUVELLE TRADITION

Capacité ajoutée	Temps requis (mois)	Jets d'expérience requis
1 ^{er}	3	7
2 ^e	6	13
3 ^e	10	19
4 ^e	15	25
5 ^e	21	31
6 ^e	28	37
7 ^e	36	43
Chaque + 1	+ (nombre de capacités + 1)	+ 6

Type de malédiction	Effet	Notes
Bonus d'initiative	2 par niveau d'intensité	Le bonus d'initiative peut être réduit à une valeur négative.
Compétence	1 niveau de difficulté tous les 2 niveaux entiers d'intensité	La compétence affectée peut devenir inutilisable si la difficulté atteint le niveau Sans Espoir.
Modificateur de dégâts	1 cran par niveau d'intensité	Le modificateur de dégâts peut être réduit à une valeur négative.
Modificateur d'expérience	1 tous les 2 niveaux entiers d'intensité	S'il est réduit à zéro, la victime ne peut plus améliorer ses compétences.
Mouvement	1 par niveau d'intensité	S'il est réduit à zéro, la victime peut à peine ramper.
Points d'action	1 tous les 3 niveaux entiers d'intensité	S'ils sont réduits à zéro, la victime peut être réduite à l'impuissance
Points d'armure	1 par niveau d'intensité	Réduit seulement l'armure naturelle, pas l'armure portée.
Points de chance	1 tous les 2 niveaux entiers d'intensité	Pas de chance !
Points de vie	1 par niveau d'intensité	Si une localisation est réduite à zéro, elle est considérée comme ayant subi une Blessure Grave.
Vitesse de guérison	1 tous les 2 niveaux entiers d'intensité	Si elle est réduite à zéro, la victime ne peut plus guérir naturellement et doit compter sur la magie à la place.

Effet spécial	Offensif	Défensif	Jet spécifique	Description
Affaiblir l'Essence	X	X	Critique seulement	Inflige une blessure psychique qui enlève 1 point de magie par tour jusqu'à la fin du combat spirituel.
Choc Psychique	X	X		L'adversaire perd son prochain tour.
Contrechoc		X		L'attaquant subit le résultat de son jet de dégâts spirituels à la place du défenseur.
Couper le Lien	X	X	Maladresse de l'esprit	Brise le fétiche ou le lien de l'esprit.
Drainer la Force	X		Critique seulement	L'attaquant absorbe les points de magie enlevés au défenseur lors de l'attaque.
Forcer la Décision	X			L'attaquant oppose son Influence à la Volonté du défenseur. S'il réussit, le combat cesse et il force le défenseur à lui rendre un service.
Lance Spirituelle	X			L'attaquant effectue deux jets de dégâts spirituels et garde le meilleur résultat.
Neutraliser la Capacité	X	X	Mortels uniquement	Neutralise une capacité active de l'esprit adverse.
Obscurcir		X	Critique seulement	L'attaquant ne peut plus percevoir le défenseur jusqu'à ce que celui-ci l'attaque.
Posséder	X		Esprits uniquement	Sous réserve que l'esprit soit capable de posséder un corps, le défenseur doit opposer sa Volonté au jet d'attaque adverse pour éviter la possession.
Renvoyer	X		Mortels uniquement	L'esprit défenseur oppose sa Volonté au jet d'attaque. S'il échoue, il quitte le combat.
Retenir	X	X	Mortels uniquement	Empêche l'esprit de s'enfuir du combat spirituel ou d'engager d'autres adversaires.
Se Replier		X		Le défenseur peut automatiquement se désengager du combat spirituel. Il revient dans son corps (s'il est mortel), son fétiche ou le monde spirituel (s'il est un esprit invoqué)

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	Dégâts 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
Chaque + 20 %	Suit la même progression	

ATTITUDE D'UN ESPRIT INVOQUÉ

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 à contrecœur et tente de dévoyer les ordres.
Esprit l'emporte	Esprit rend un service et part en toute amitié.	Esprit s'en va.	Esprit attaque l'animiste.

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

MANIPULATION

Points de manipulation	Cibles	Combiner	Durée (min.)	Magnitude	Portée
Aucun	1	Aucun	POU	1	Toucher
1	2	2 sortilèges	2 x POU	2	1 m x POU
2	3	3 sortilèges	3 x POU	3	5 m x POU
3	4	4 sortilèges	4 x POU	4	10 m x POU
4	5	5 sortilèges	5 x POU	5	50 m x POU
5	6	6 sortilèges	6 x POU	6	100 m x POU
6	7	7 sortilèges	7 x POU	7	500 m x POU
7		8 sortilèges	8 x POU	8	1 km x POU
8		9 sortilèges	9 x POU	9	5 km x POU
9		10 sortilèges	10 x POU	10	10 km x POU
10		11 sortilèges	11 x POU	11	15 km x POU
Chaque point...		+ 1 sortilège	+ 1 x POU	+ 1 magnitude	+ 5 km x POU

TREMBLEMENT DE TERRE

Intensité	Effets	Dégâts potentiels
1	Les objets suspendus se balancent.	Aucun
2	Les objets délicats se renversent.	Aucun
3	Les bâtiments et les murs grincent.	Aucun
4	Les plâtres et les vitres se fissurent, les poteaux et les arbres tremblent de façon spectaculaire.	Aucun
5	Le mobilier lourd est déplacé, le plâtre et les objets fixés au mur tombent, des fissures s'ouvrent dans les murs.	Aucun
6	Les bâtiments en terre, en torchis ou en brique commencent à s'effondrer. Les petites branches tombent.	1d2 dans une seule localisation
7	Le mobilier lourd est renversé. Les bâtiments en terre, en torchis ou en brique sont détruits. Les bâtiments en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent partiellement. Chute des colonnes, des statues et des murs d'enceinte. Les grosses branches tombent.	1d4 dans une seule localisation
8	Les bâtiments modestes en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent. Le sol se craquèle ostensiblement, des éboulements se produisent sur les pentes raides. Les canalisations souterraines et les égouts se brisent. Les ponts en bois s'effondrent. Les petits arbres sont renversés.	1d6 dans une seule localisation
9	Les bâtiments robustes en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent. Les fortifications, les murs des villes et les ponts en pierre sont endommagés. Le terrain se fissure de manière importante. Des glissements de terrain et des avalanches considérables surviennent. Les arbres sont renversés.	1d8 dans deux localisations
10	Peu de structures tiennent debout. Les tunnels et les grottes s'effondrent. De larges fissures apparaissent dans le sol. Les arbres les plus grands sont renversés.	1d10 dans trois localisations
11+	Destruction totale : même les gigantesques monuments de pierre comme les pyramides subissent un effondrement partiel. Les flancs des falaises et des montagnes s'écroulent.	1d12 dans quatre localisations

MIRACLES THÉISTES PAR RANG DE CULTE

Récapitulatif des miracles d'initié	
Absorption	Guérir une Blessure
Arme de Vérité	Harmoniser
Barrage Spirituel	Illusion
Berserk	Inébranlable
Bouclier	Invocation d'Élémentaire
Charmer	Lien Mental
Confrérie Sacrée	Maturation
Contrecoup	Mirage
Déflagration Mentale	Persévérance
Dispersion de la Magic	Peur
Dispersion d'Élémentaire	Réflexion
Éclair	Repos Éternel
Égide	Respiration Aquatique
Folie	Tir Infaillible
Fortifier	Vision
Guérir les Maladies	Vision de l'Âme

Récapitulatif des miracles d'acolyte	
Appeler les Nuages	Fécondité
Appeler les Vents	Forme Bestiale
Bénir les Récoltes	Guérir l'Esprit
Caméléon	Guérir le Corps
Consacrer	Guérir un Sens
Corruption	Lance Solaire
Coup de Tonnerre	Lever les Morts
Dégager les Cieux	Lier Fantôme
Enchevêtrement	Pacification
Exorcisme	Propitiation
Extinction Magique	

Récapitulatif des miracles de prêtre	
Arracher l'Âme	
Attaque Cardiaque	
Croissance	
Éveil	
Excommunication	
Extension	
Effacement	
Pluie de (substance)	
Restauration	
Résurrection	
Tremblement de Terre	

EXEMPLES DE DON

Don	Effets
<i>Abstinence</i>	Permet de se passer d'un besoin vital, par exemple l'air, la nourriture, l'eau ou le sommeil.
<i>Animal Familier</i>	Le personnage reçoit la compagnie d'un animal naturel. Le familier obéit aux ordres simples, mais n'agira pas contre sa nature. La TAI de l'animal ne peut dépasser le POU du personnage.
<i>Arme</i>	Le personnage reçoit une arme de son culte. L'arme est spéciale ; par exemple, elle peut être magique (dégâts améliorés, ou style de combat augmenté), incassable ou avoir un effet particulier contre certains ennemis du culte. Le maître de jeu devra définir les détails.
<i>Bénédition Chaotique</i>	Faire un jet sur le tableau des Traits chaotiques (à partir de la page 274).
<i>Bonne Santé</i>	La vitesse de guérison du personnage est doublée.
<i>Célérité</i>	Le personnage gagne une action de combat supplémentaire.
<i>Chanceux</i>	Lors de tout jet de compétence, le joueur de ce personnage peut choisir la façon de lire le résultat du d100. Par exemple, il peut interpréter un jet de 90 comme un 09. Remarque : si le d100 indique un double (00, 11, 22...), le résultat ne peut être interprété.
<i>Changement de Sexe</i>	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.
<i>Élémentaire</i>	Obtient l'aide d'un élémentaire qui peut être invoqué une fois par aventure.
<i>Empressement</i>	Le personnage lance 1d6 + 6 plutôt que 1d10 pour l'initiative.
<i>Évolution du Culte</i>	Le personnage peut ajouter un nouveau sort, sortilège, miracle, esprit ou talent à la tradition magique de son culte.
<i>Invocation</i>	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.
<i>Invulnérable</i>	Le personnage est invulnérable aux dégâts causés par une source particulière : armes, chute, poison, feu ou similaire.
<i>Jouvence</i>	Le personnage retrouve la jeunesse, les effets du vieillissement étant annulés.
<i>Oracle</i>	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 bien remplie, mourra en paix, etc.
<i>Perfection</i>	Une caractéristique augmente de 1d6 sans dépasser le maximum de l'espèce.
<i>Perspicace</i>	Le personnage est immédiatement conscient des ennemis du culte et de ceux qui voudraient lui nuire directement.
<i>Polyglotte</i>	Le personnage peut comprendre n'importe quelle langue qu'il entend — mais il ne pourra ni la lire ni l'écrire.
<i>Puissant</i>	Le modificateur de dégâts du personnage est recalculé en faisant la somme de FOR + TAI + POU.
<i>Réincarnation</i>	Si le personnage est tué, alors son âme se réincarnera dans le corps d'une créature adaptée 1d6 jours après sa mort.
<i>Résistance</i>	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.
<i>Résurrection</i>	S'il est tué, le personnage renaîtra 1d6 jours après sa mort, son corps étant complètement guéri de tous les dégâts subis.
<i>Résurrection de l'Être Aimé</i>	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.
<i>Robuste</i>	Les points de vie du personnage sont recalculés en se basant sur la somme CON + TAI + POU.
<i>Sagacité</i>	Une compétence de culte est augmentée à 100 %.
<i>Sanctuaire</i>	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.
<i>Sens Parallèle</i>	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.
<i>Source</i>	Les points de magie du personnage se régénèrent deux fois plus vite.
<i>Vie Éternelle</i>	Le personnage ne peut mourir de causes naturelles tant que ce don est actif, mais il peut toujours être tué (combat, assassinat, empoisonnement, etc.).

TITRES COMPARATIFS DES RANGS

Rang	Confrérie	Culte théiste	Culte spirituel	Ordre de sorcellerie	Ordre mystique
Ordinaire	Associé	Membre laïc	Suivant	Novice	Aspirant
Dévoué	Apprenti	Initié	Adorateur spirituel	Apprenti	Élève
Éprouvé	Compagnon	Acolyte	Chamane	Adepté	Disciple
Superviseur	Maitre	Prêtre	Grand chamane	Mage	Maitre
Dirigeant	Grand maitre	Grand prêtre	Maitre spirituel	Archimage	Sage

ÉQUIPEMENT DES TEMPLES

	<i>Temple mineur</i>	<i>Temple modeste</i>	<i>Temple majeur</i>
Personnel habituel	1d3 + 3	1d6 + 9	2d6 + 12
Rang de culte et niveau de compétence	1d3 x initiés : Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 3 autres compétences de culte à 50 + 1d10 % 1d2 x acolytes : Comme les initiés, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 2 autres compétences de culte à 70 + 1d10 % 1 x prêtre : Comme les acolytes, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 1 compétence de culte à 90 + 1d10 %	1d4 + 4 x initiés : Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 3 autres compétences de culte à 50 + 1d10 % 1d3 + 2 x acolytes : Comme les initiés, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+ 1d10 % 1d2 x prêtres : Comme les acolytes, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 1 compétence de culte à 90 + 1d10 %	1d6 + 6 x initiés : Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 3 autres compétences de culte à 50 + 1d10 % 1d4 + 3 x acolytes : comme les initiés, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 2 autres compétences de culte à 70 + 1d10 % 1d3 + 1 x prêtres : Comme les acolytes, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 1 compétence de culte à 90 + 1d10 % 1 x grand prêtre : Comme un prêtre, mais avec Dévotion (dieu) et Exhortation (dieu) à 110 + 1d10 %
Sanctuaires	1d3	1d3+1	1d6 + 2
Terrain d'entraînement ?	Oui	Oui	Oui
Bibliothèque	50 % de chances, 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 — 1d6 + 15 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 SANCTUAIRES

	<i>Sanctuaire mineur</i>	<i>Sanctuaire modeste</i>	<i>Sanctuaire majeur</i>
Personnel habituel	0	0 ou 1	1d3 + 1
Rang de culte et niveau de compétence	Aucun	Acolyte : Dévotion (dieu), Exhortation (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), Exhortation (dieu) et 2 autres compétences de culte à 70 + 1d10 % 1 x prêtre : comme les acolytes, mais avec Dévotion (dieu), Exhortation (dieu) et 1 compétence de culte à 90 + 1d10 % OU 1d3 x chamanes : 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 %
Sanctuaires	Simple marque ou objet sacré	Petit bâtiment ou zone sacrée moyenne (clairière, cercle de pierre, etc.)	Bâtiment moyen ou grande zone sacrée (y compris hutte sacrée, grand cercle de pierre, maison des morts, etc.)
Terrain d'entraînement ?	Non	Non	Oui
Bibliothèque	Non	Non	1d3 zones abritées pour dormir
Hébergement	Non	Oui — 1d3 lits	Oui — 1d3 + 3 lits
Étables	Non	Non	Oui — 1d3 montures ou têtes de bétail

PROGRESSION DES CATÉGORIES D'ARME

Taille	Allonge
Petite	Toucher
Moyenne	Courte
Grande	Moyenne
Très grande	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	Très grande
21-30	Grande	Énorme
31-40	Très grande	Gigantesque
41-50	Énorme	N'y pensez même pas !

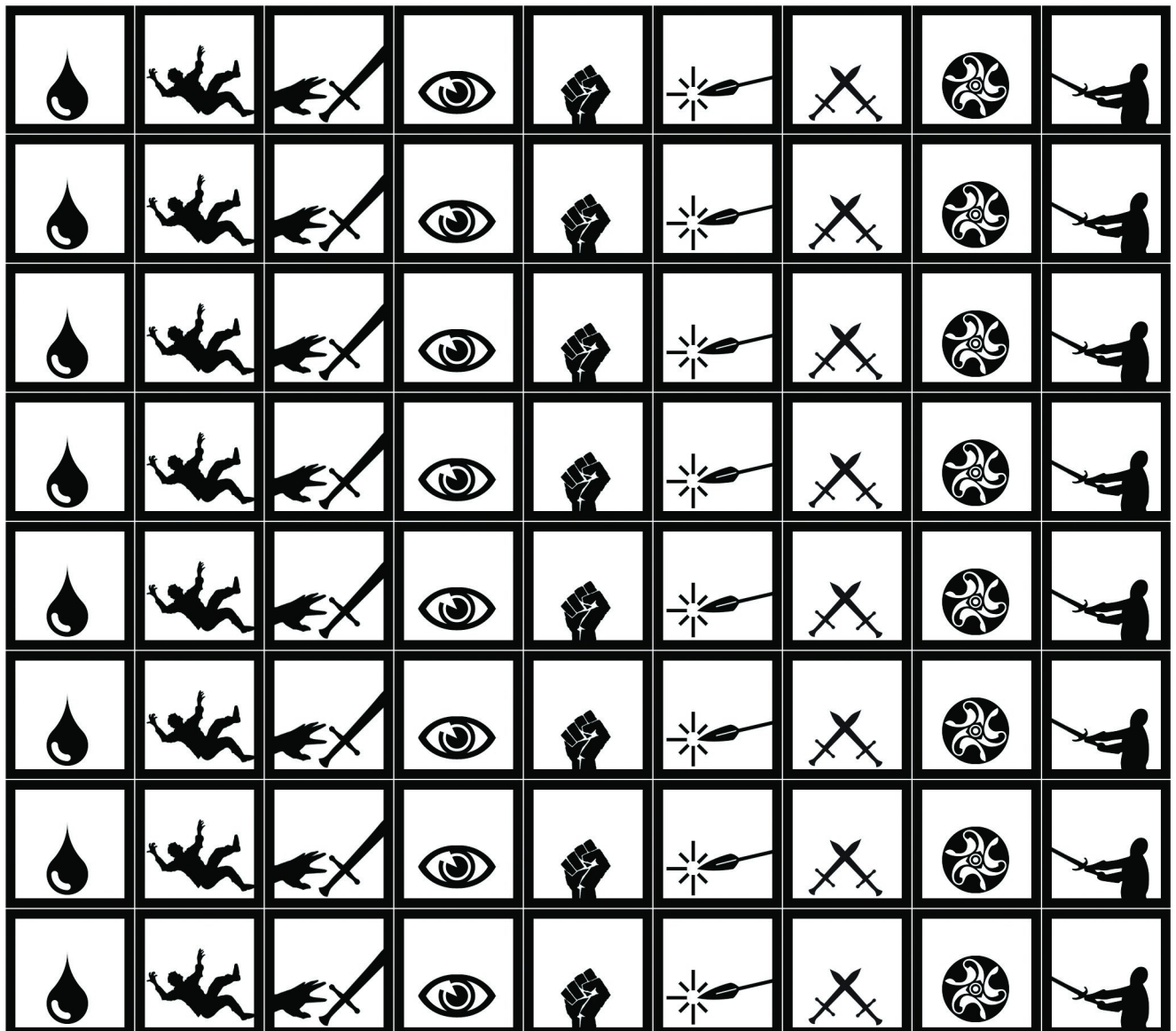
* Utilisez cette colonne pour les boucliers à 1 main.

BONUS D'ALLONGE ET DE TAILLE DES ARMES

TAI de la créature armée	Bonus à la taille	Bonus à l'allonge
1-10	- 1 catégorie	- 1 catégorie
11-20	—	—
21-30	+ 1 catégorie	+ 1 catégorie
31-40	+ 2 catégories	+ 2 catégories
41-50	+ 3 catégories	+ 3 catégories

INDICATEURS DE CONDITION

Imprimez, découpez et partagez ces pions pendant les combats. Placez-les à côté des figurines ou des feuilles de personnage pour indiquer les conditions dues à un effet spécial de combat.



EFFETS SPÉCIAUX DES ARMES NATURELLES

Type	Effets spéciaux
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, Étourdir, Prendre l'Arme
Patte	Étourdir
Pince	Saisir, Fracasser
Proboscis	Empaler
Queue	Repousser, Emmêler, Saisir
Sabot	Repousser, Étourdir
Tentacule	Saisir, Prendre l'Arme

DÉGÂTS DES ARMES NATURELLES

TAI de la créature	Dégâts d'écrasement/ frappelgriffure	Dégâts de morsure/piqûre
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 de la créature	Allonge de TAI	Allonge de morsure	Allonge de corne	Allonge de membre	Allonge de languelqueue
1-10	P	T	T	C	M
11-20	M	T	C	M	M
21-30	G	C	M	M	L
31-40	TG	M	M	L	L
41-50	E	M	L	L	TL
51-60	G+	L	L	TL	TL

ÉQUIVALENCE DES TAI DES CRÉATURES

TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos
1	Jusqu'à 5	26	238-258	51	2 069-2 259	76	18 001-19 600
2	6-11	27	259-282	52	2 260-2468	77	19 601-2 1500
3	12-16	28	283-307	53	2 469-2690	78	21501-23400
4	17-23	29	308-335	54	2 691-2 931	79	23 401-25 800
5	24-35	30	336-366	55	2 932-3 199	80	25 801-27 800
6	36-41	31	367-399	56	3 200-3 490	81	27 801-30 300
7	42-49	32	400-436	57	3 491-3 809	82	30 301-33 100
8	50-55	33	437-476	58	3 810-4 149	83	33 101-36 100
9	56-58	34	477-518	59	4 150-4 531	84	36 101-39 400
10	59-64	35	519-567	60	4 532-4 954	85	39 401-43 000
11	65-70	36	568-617	61	4 955-5 363	86	43 001-46 700
12	71-76	37	618-672	62	53 64-5 863	87	46 701-51 200
13	77-83	38	673-754	63	5 864-6 409	88	51 201-55 800
14	84-91	39	755-799	64	6 410-7 000	89	55 801-59 400
15	92-99	40	800-872	65	7 001-7 600	90	59 401-66 300
16	100-109	41	873-950	66	7 601-8 300	91	66 301-67 500
17	110-118	42	951-1 040	67	8 301-9 000	92	67 501-71900
18	119-130	43	1 041-1 131	68	9 001-9 800	93	71 901-76 700
19	131-140	44	1 132-1 231	69	9 801-10 800	94	76 701-81 700
20	141-154	45	1 232-1 349	70	10 801-11 700	95	81 701-87 100
21	155-167	46	1 350-1 468	71	11 701-12 800	96	87 101-87 900
22	168-182	47	1 469-1 599	72	12 801-14 000	97	87 901-88 800
23	183-199	48	1 600-1 741	73	14 001-15 100	98	88801-89700
24	200-218	49	1 742-1 899	74	15101-16 600	99	89 701-90 600
25	219-237	50	1 900-2 068	75	16 601-18 000	100	90 601-91 500

TRAITS CHAOTIQUES

<i>Id100</i>	<i>Trait</i>	<i>Effet</i>
01-02	Acide	La créature 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 dégâts par blessure.
03-04	Attirant	La créature 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 de la créature 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	Brulant	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 dégâts par round.
13-14	Caméléon	La créature se fond naturellement dans son environnement et possède 100 % + POU en Discretion.
15-16	Escaladeur	La créature obtient la capacité Adhérence.
17-18	Contagieux	La créature inflige une maladie agissant dans un délai de 1d8 heures et dont la virulence est égale à CON x 5 %. Elle a pour effet de réduire 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 dégâts à chaque fois qu'elles touchent la créature. Les points d'armure des armes n'offrent aucune protection.
21-22	Antimagique	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	La créature draine la vitalité des plantes et des créatures proches. Celles qui sont à portée Courte de la créature doivent réussir un jet standard d'Endurance à chaque round pour éviter de subir 1 point de dégâts (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	La créature affaiblit temporairement les pouvoirs magiques d'un adversaire, en lui drainant 1d8 points de magie par attaque réussie.
31-32	Bourdonnant	La créature 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 test Standard de Volonté pour éviter de s'endormir pendant 1d8 minutes.
33-34	Emmêlant	La créature 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	La créature 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 dégâts par round.
39-40	Intangible	La créature se déplace à travers les objets solides comme si elle était incorporelle. Lorsqu'elle est intangible, elle ne peut pas attaquer, mais on ne peut pas lui faire de mal non plus.
41-42	Bondissant	La créature possède des membres puissants qui multiplient sa distance de saut d'un facteur de 1d4+1.
43-44	Lévitant	La créature 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	La créature prend la forme de l'être qu'elle touche : elle adopte l'apparence et les localisations, mais conserve ses propres caractéristiques.
47-48	Triste	La créature semble tellement triste ou pathétique que ceux qui la voient doivent réussir un jet standard de Volonté pour pouvoir l'attaquer.
49-50	Transformé	La créature perd une localisation déterminée aléatoirement. Elle fonctionne parfaitement sans cette localisation, même si cela défie la logique.
51-52	Insensibilité	La créature 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	La créature émet un nuage de brouillard, de spores ou de ténèbres qui aveugle ceux qui regardent la créature. Ceux qui sont affectés doivent réussir un jet standard de Perception à chaque tour pour voir la créature.
57-58	Démessuré	Une localisation de la créature devient anormalement grande et reçoit le double de points de vie.
59-60	Paralysant	Ceux qui sont touchés par la créature doivent réussir un jet d'Endurance Standard pour éviter d'être paralysés pendant 1d8 minutes.
61-62	Perceptif	La créature possède un sens primaire étrange ; lancez un d6, 1 = écholocalisation (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 son environnement et peut être dépourvue d'yeux.

TRAITS CHAOTIQUES

<i>1d100</i>	<i>Trait</i>	<i>Effet</i>
63-64	Venimeux	Si elle attaque avec ses membres, la créature inocule un poison avec un délai de 1d8 rounds et d'une virulence de CON x 5 %, qui inflige une des Affections de la page 77.
65-66	Polymorphe	Change de forme à chaque round, en gardant ses caractéristiques et les dégâts subis, mais en adoptant les localisations de la nouvelle forme (le Maître de 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 à cette localisation.
75-76	Hurlant	Ceux qui entendent le hurlement de la créature doivent réussir un jet d'Endurance Standard ou être étourdis pendant 1d3 Tours.
77-78	Scintillant	Possède une aura chromatique changeante qui perturbe ceux qui la voient. La difficulté des attaques contre la créature augmente d'un niveau.
79-80	Ombreuseuse	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 dégâts 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 mètres.
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 dégâts 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 touchant la cible.

LOCALISATIONS DES NON-HUMAINS

<i>Arachnide</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-2	Patte arrière droite
3-4	Patte arrière gauche
5-6	Patte milieu droite
7-8	Patte milieu gauche
9-10	Patte avant droite
11-12	Patte avant gauche
13-14	Abdomen
15-16	Patte devant droite
17-18	Patte devant gauche
19-20	Céphalothorax

<i>Arachnide à queue</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-2	Queue
3	Patte arrière droite
4	Patte arrière gauche
5	Patte milieu droite
6	Patte milieu gauche
7	Patte avant droite
8	Patte avant gauche
9-12	Thorax
13-15	Pince droite
16-18	Pince gauche
19-20	Céphalothorax

<i>Bipède ailé</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-9	Abdomen
10	Poitrine
11-12	Aile droite
13-14	Aile gauche
15-16	Bras droit
17-18	Bras gauche
19-20	Tête

<i>Bipède à queue</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-3	Queue
4-5	Jambe droite
6-7	Jambe gauche
8-10	Arrière-train
11-14	Poitrail
15-16	Bras droit
17-18	Bras gauche
19-20	Tête

<i>Centauridé</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-3	Jambe arrière droite
4-6	Jambe arrière gauche
7-8	Arrière-train
9-10	Poitrail
11-12	Patte avant droite
13-14	Patte avant gauche
15-16	Poitrine
17	Bras droit
18	Bras gauche
19-20	Tête

<i>Créature aquatique à aileron dorsal</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-3	Queue
4-6	Aileron dorsal
7-10	Arrière
11-14	Avant
15-16	Aileron droit
17-18	Aileron gauche
19-20	Tête

<i>Draconien</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-2	Queue
3-4	Patte arrière droite
5-6	Patte arrière gauche
7-8	Arrière-train
9-10	Aile droite
11-12	Aile gauche
13-14	Poitrail
15-16	Patte avant droite
17-18	Patte avant gauche
19-20	Tête

<i>Insecte</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1	Patte arrière droite
2	Patte arrière gauche
3	Patte milieu droite
4	Patte milieu gauche
5-9	Abdomen
10-13	Thorax
14	Patte avant droite
15	Patte avant gauche
16-20	Tête

<i>Insecte ailé</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1	Patte arrière droite
2	Patte arrière gauche
3-4	Métathorax
5	Patte milieu droite
6	Patte milieu gauche
7-10	Prothorax
11-12	Aile droite
13-14	Aile gauche
15-16	Patte avant droite
17-18	Patte avant gauche
19-20	Tête

<i>Ophidien</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-3	Pointe de la queue
4-5	Milieu du segment postérieur
6-7	Avant du segment postérieur
8-9	Arrière du segment central
10-12	Milieu du segment central
13-14	Avant du segment central
15-16	Arrière du segment antérieur
17-18	Milieu du segment antérieur
19-20	Tête

<i>Quadrupède ailé</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-2	Patte arrière droite
3-4	Patte arrière gauche
5-7	Arrière-train
8-10	Poitrail
11-12	Aile droite
13-14	Aile gauche
15-16	Patte avant droite
17-18	Patte avant gauche
19-20	Tête

<i>Quadrupède à queue</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-3	Queue
4-5	Patte arrière droite
6-7	Patte arrière gauche
8-10	Arrière-train
11-14	Poitrail
15-16	Patte avant droite
17-18	Patte avant gauche
19-20	Tête

<i>Pachyderme</i>	
<i>1d20</i>	<i>Localisation</i>
1-2	Patte arrière droite
3-4	Patte arrière gauche
5-8	Arrière-train
9-12	Poitrail
13-14	Patte avant droite
15-16	Patte avant gauche
17	Trompe
18-20	Tête

CALCUL DES COMPÉTENCES

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

<i>Valeur de Compétence</i>	<i>Très Facile</i>	<i>Facile</i>	<i>Moyen</i>	<i>Difficile</i>	<i>Redoutable</i>	<i>Herculéen</i>
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

CALCUL DES COMPÉTENCES

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

<i>Valeur de la compétence</i>	<i>Très Facile</i>	<i>Facile</i>	<i>Moyen</i>	<i>Difficile</i>	<i>Redoutable</i>	<i>Herculéen</i>
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

CALCUL DES COMPÉTENCES

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

<i>Valeur de la compétence</i>	<i>Très Facile</i>	<i>Facile</i>	<i>Moyen</i>	<i>Difficile</i>	<i>Redoutable</i>	<i>Herculéen</i>
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

CALCUL DES COMPÉTENCES

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

<i>Valeur de la compétence</i>	<i>Très Facile</i>	<i>Facile</i>	<i>Moyen</i>	<i>Difficile</i>	<i>Redoutable</i>	<i>Herculéen</i>
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

INDEX DES TABLEAUX

Acide	14	Jets d'expérience et temps d'apprentissage	20
Actions de Premiers Soins	8	Limites de dégâts d'un piège mortel	12
Affections de maladies et de poisons	16	Localisations des humanoïdes	4
Âges	4	Localisations des non-humains	29
Aisance linguistique	8	Manipulation	22
Améliorations	12	Miracles théistes par rang de culte	22
Animaux domestiques	12	Modificateur de dégâts	2
Armes à deux mains	10	Modificateur d'expérience	2
Armes à distance	10	Modificateurs de combat à distance	19
Armes à une main	9	Modificateurs de combat rapproché	19
Armes de siège	10	Modificateurs de troc	8
Armures	11	Niveaux de difficulté	8
Attitude d'un esprit invoqué	21	Niveaux de fatigue	14
Blessures permanentes	14	Nourriture	13
Bonus d'allonge et de taille des armes	25	Objets inanimés	15
Boucliers	9	Outils	13
Calcul des Compétences	30	Parents	6
Caractéristiques	2	Passions	7
Catégories d'âge	4	Points d'Action	2
Catégories d'allonge des armes	11	Points de chance	2
Catégories de taille des armes	11	Points de vie par localisation	2
Classes sociales des barbares	5	Pouvoirs magiques par organisation	20
Classes sociales des civilisés	5	Précipitations	15
Classes sociales des nomades	5	Prix minimum d'entretien en pièces d'argent (pa)	8
Classes sociales des primitifs	5	Progression des catégories d'arme	25
Comparaison des mouvements	14	Qualité des objets	12
Compétences professionnelles	7	Réductions des dégâts	19
Compétences standards	7	Relations	6
Compétence & styles de combat	2	Réputation	6
Créer une nouvelle tradition	20	Résultat de jet différentiel	8
Dégâts des armes naturelles	26	Résultats de marchandage	8
Dégâts spirituels	21	Résumé de la création du personnage	3
Effets de l'armure sur le mouvement	11	Revenus saisonniers	8
Effets d'empalement	19	Sorts de magie populaire par profession	20
Effets du vieillissement	4	Taille et allonge des armes naturelles	26
Effets spéciaux des armes naturelles	26	Taille maximale des armes	25
Efforts physiques	14	Températures	15
Équipement des sanctuaires	24	Temps de préparation de la Transe	21
Équipement des temples	24	Titres comparatifs des rangs	23
Équivalence des TAI des créatures	26	Tour de tâche	12
Évolution des passions	7	Traits Chaotiques	27
Exemples de dons	23	Traits des styles de combat	17
Exemples de jets d'opposition	8	Trajets	14
Famille étendue	6	Tremblement de terre	22
Formation	6	Types de matériaux	11
Fratricie	6	Véhicules	12
Hauteur et poids	4	Vents	15
Hauteurs de chute	15	Vêtements	12
Hébergement	13	Visibilité	15
Indicateurs de condition	25	Vitesse de guérison	2
Intensité de feu	14		
Intensité des esprits	21		