

Document de Référence du Système RUNEQUEST

Par Greg Lynch – Mongoose Publishing –

(<http://www.mongoosepublishing.com/home/series.php?qsSeries=39>)

Traduction Ernst Brun (ernstbrunATyahoo.com)

Merci à Eric Canton, Joel Diligeart, Jérôme Fouletier, Gaëlle Jacq et Philippe Krait pour leur aide. Et merci à Etienne Chevalier pour m’ avoir transmis le virus RQ...

TABLE DES MATIERES :

Document de Référence du Système RUNEQUEST	1
1/ Créer un aventurier.....	2
2/ Compétences.....	12
3/ Combat	21
4/ La magie.....	36
5/ L’ aventure	50
6/ Equipement	57
7/ Progression des Aventuriers.....	67
8/ Cultes.....	74
9/ Créatures	76
Conditions légales d’ utilisation.....	93

1/ Créer un aventurier

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Caractéristiques.

Tous les personnages et créatures ont sept caractéristiques.

Force (FOR) : La force brute d'un personnage affecte les dégâts qu'il inflige, quelles armes il peut utiliser efficacement, quel poids il peut soulever et ainsi de suite.

Constitution (CON) : Une mesure de la santé du personnage, la constitution affecte les dommages qu'il peut endurer en combat, aussi bien que sa résistance générale à la maladie.

Dextérité (DEX) : Agilité d'un personnage, sa coordination et sa vitesse, la dextérité aide dans beaucoup d'actions physiques, y compris le combat.

Taille (TAI) : C'est une indication de la masse du personnage et, comme la force et la constitution, elle peut affecter les dégâts qu'un personnage peut infliger, et à quel point il peut endurer des dégâts. À la différence de la plupart des autres caractéristiques, une forte valeur en taille n'est pas toujours un avantage : un petit personnage aura plus de facilité à se dissimuler.

Intelligence (INT) : La capacité d'un personnage à penser, résoudre des problèmes, analyser l'information et mémoriser des instructions. C'est une caractéristique très utile pour des personnages voulant devenir des lanceurs de sorts chevronnés.

Pouvoir (POU) : Peut-être la caractéristique la plus abstraite, le pouvoir est une mesure de la force vitale du personnage et de sa force de volonté.

Charisme (CHA) : Ceci mesure les qualités d'attraction et de commandement.

Attributs

C'est un ensemble de valeurs secondaires qui définissent exactement ce dont le personnage est capable.

Actions de combat (AC) :

C'est le nombre d'actions qu'un personnage peut effectuer dans chaque round de combat.

DEX	Actions de combat
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
19 ou plus	4

Modificateur de dégâts (MD) :

Le modificateur de dégâts s'applique toutes les fois que le personnage utilise une arme de mêlée ou une arme lancée.

FOR+TAI	Modificateur de dégâts
1-5	-1D8
6-10	-1D6
11-15	-1D4
16-20	-1D2
21-25	+0
26-30	+1D2
31-35	+1D4
36-40	+1D6
41-45	+1D8
46-50	+1D10
51-60	+1D12
61-70	+2D6
71-80	+2D8
81-90	+2D10
91-100	+2D12
101-120	+3D10
121-140	+3D12
141-160	+4D10
161-180	+4D12
181-200	+5D10

Points de vie (PV) : Ceux-ci déterminent combien de dommages le personnage peut endurer avant de tomber inconscient ou de mourir. Des points de vie sont localisés dans certains endroits du corps du personnage, représentant exactement combien de dégâts ils peuvent soutenir.

Total de points de vie par localisation.

TAI+CON	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	+5
Jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Torse	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+1
Jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

Points de magie (PM) : Ceux-ci sont utilisés pour activer les sorts que le personnage connaît. Les points de magie de départ sont égaux à la valeur de Pouvoir du personnage.

Modificateur de rang d'action (MRA) : Ceci détermine à quelle vitesse le personnage agit dans le combat. Le rang d'action est déterminé en ajoutant les valeurs d'INT et de DEX, et en divisant par deux le résultat.

Mouvement: Les personnages humains ont un mouvement de 4 mètres (4m).

Points de héros : Chaque personnage commence avec deux points de héros.

Âge : Le personnage peut être créé à n'importe quel âge entre 18 et 30 ans.

Compétences de base

Chaque personnage dispose d'une gamme de compétences de base qui lui permet d'exécuter différentes actions avec des degrés variables d'expertise.

Chaque compétence de base est calculée en faisant le total d'une ou plusieurs caractéristiques. Quelques compétences subiront également une pénalité due à une autre caractéristique.

Le tableau des compétences de base présente toutes les compétences de base que les personnages possèdent, et les caractéristiques employées pour déterminer la valeur de la compétence. Si une caractéristique est énumérée comme pénalité, déduisez-la de la valeur de la compétence.

Compétences de départ

Compétences de base	Bonus	Pénalité
Acrobatie	DEX	
Athlétisme	FOR+DEX	
Canotage	FOR	
Esquive	10+DEX	-TAI
Conduite d'Attelage	10+POU	
Evaluation	INT	
Premiers Soins	INT	
Influence	10+CHA	
Connaissance (Animaux)	INT	
Connaissance (Plantes)	INT	
Connaissance (Monde)	INT	
Perception	INT+POU	
Ténacité	10+POU	
Endurance	CON+POU	
Equitation	DEX+POU	
Chant	CHA	
Escamotage	DEX	
Furtivité	10+DEX	-SIZ
Lancer	DEX	
Combat à mains nues	STR	
Compétences d'armes	Bonus	Pénalité
Toutes les attaques de corps à corps	FOR+DEX	
Toutes les attaques à distance	DEX	

Expérience préliminaire

Trois étapes permettent de déterminer l'expérience préliminaire d'un personnage.

- D'abord le joueur doit sélectionner la culture du personnage. Cela fournit certaines bonifications de compétences qui reflètent cette éducation.
- En second lieu, le joueur doit sélectionner une profession et gagne encore d'autres compétences associées à cette profession.
- Enfin, le joueur dépense des points de passe-temps dans les compétences du personnage.

Milieu culturel

Le joueur est libre de choisir sa culture (avec approbation du meneur de jeu), qui détermine les modificateurs de compétence, son argent de départ, et les compétences avancées qui lui sont accessibles. Les cultures disponibles sont énumérées ici :

La table de milieu culturel montre les divers modificateurs que chaque culture accorde aux compétences d'un personnage, qui sont donc directement ajoutés.

Les compétences avancées démarrent à un score égal à la somme des caractéristiques associées, ce à quoi il faut ajouter les modificateurs indiqués.

Milieu Culturel	Bonus de compétence de base	Compétences avancées	Argent de départ
Barbare	Athlétisme +10% Perception +5% Endurance +10% Discrétion +5% Choisir deux +5% parmi Canotage, Connaissance (Animaux), Connaissance (Plantes), Equitation Choisir trois +10% parmi Hache à 1M, Marteau à 1M, Hache à 2M, Marteau à 2M, Sarbacane, Arc, Dague, Bouclier, Fronde, Lance, Bâton, Lancer, Combat à mains nues	Langage (Natif) +50% Connaissance (Régionale) Survie Choisir un parmi Artisanat Danse Connaissance Jouer Instrument Pistage	4D6x20 argent
Paysan	Athlétisme +5% Connaissance (Animaux) +10% Connaissance (Plantes) +10% Endurance +5% Choisir deux +10% parmi Canotage, Esquive, Conduite d'attelage, Premiers Soins, Ténacité Choisir deux +10% parmi Hache à 1M, Fléau 1M, Marteau 1M, Hache 2M, Dague, Fronde, Lance, Bâton, Combat à mains nues	Langage (Natif) +50% Connaissance (Régionale) Choisir deux parmi Artisanat Danse Connaissance Jouer instrument Survie	4D6x25 argent
Citadin	Evaluation +10% Influence +10% Connaissance (Monde) +10% Choisir deux +10% parmi Canotage, Conduite d'attelage, Ténacité, Endurance, Agilité, Discrétion Choisir deux +10% parmi Marteau 1M, Epée 1M, Dague,	Langage (Natif) +50% Connaissance (Régionale) Renseignements Choisir un parmi Artisanat Danse Langage Connaissance	4D6x50 argent

	Arbalète, Armes d'Hast, Bouclier	Jouer Instrument Navigation	
Noble	Influence +10% Connaissance (Monde) +10% Ténacité +10% Choisir deux +5% parmi Evaluation, Esquive, Perception, Equitation Choisir deux +15% parmi Epée 1M, Epée 2M, Dague, Rapière, Bouclier	Langage (Natif) +50% Connaissance (Régionale) Choisir deux parmi Artisanat Danse Langage Connaissance Jouer Instrument Navigation	4D10x100 argent

Professions

La table de profession montre les divers modificateurs que chaque profession accorde aux compétences d'un personnage, qui sont donc directement ajoutés.

Les compétences avancées commencent avec la somme des caractéristiques associées, ce à quoi il faut ajouter les modificateurs indiqués. Si le personnage possède déjà la compétence avancée, simplement ajouter 10%

Si une profession indique qu'un personnage commence avec la compétence Magie des runes, ce personnage connaît un sort par compétence de Magie des runes connue. Le sort sélectionné doit être lié à la compétence connue.

Professions

Profession	Milieu Culturel	Modificateur aux compétences de base	Compétences avancées
Acrobate	Barbare Paysan	Acrobatie +10% Athlétisme +10% Esquive +10% Lancer +10% Escamotage +10%	
Alchimiste	Citadin	Evaluation +10% Premiers Soins +10% Connaissance (Plantes) +10%	Connaissance (Alchimie) Magie des runes ¹
Dompteur	Barbare Paysan	Conduite d'attelage +5% Premiers Soins +5% Connaissance (Animal) +20% Ténacité +10% Endurance +5% Equitation +5%	
Barde	Barbare Paysan Citadin	Influence +10% Connaissance (Monde) +10% Perception +5% Chant +10% Escamotage +5%	Choisir un parmi Danse Jouer instrument Langage Connaissance

Forgeron	Barbare Paysan Citadin	Marteau 1M +10% Evaluation +5% Endurance +5%	Artisanat (Forgeron) Connaissance (Minéraux) Choisir un parmi Ingénierie Mécanique Artisanat (Armurier) Artisanat (Forge d'armes)
Courtisan	Citadin Noble	Influence +15% Connaissance (Monde) +5% Perception +5% Escamotage +5%	Danse Choisir un parmi Connaissance (Art) Connaissance (Héraldique) Connaissance (Philosophie) Connaissance (Régional) Jouer instrument
Artisan	Barbare Paysan Citadin	Evaluation +20% Influence +5% Ténacité +5%	Artisanat Choisir un parmi Artisanat (autre) Ingénierie Mécanique
Diplomate	Citadin Noble	Influence +20% Perception +10% Connaissance (Monde) +10%	Choisir un parmi Danse Langage Connaissance Jouer Instrument
Explorateur	Barbare Noble	Connaissance (Monde) +20% Perception +5% Endurance +5%	Choisir deux parmi Langage Connaissance (Astronomie) Connaissance (Géographie) Navigation Survie
Fermier	Barbare Paysan	Athlétisme +5% Conduite d'attelage +5% Connaissance (Animal) +15% Connaissance (Plantes) +15% Endurance +10%	
Pêcheur	Barbare Paysan	Athlétisme +5% Canotage +20% Connaissance (Animal) +5%	

		Endurance +10% Lancer +10%	
Gardien de troupeau	Barbare Paysan	Premiers Soins +5% Connaissance (Animal) +20% Endurance +5% Fronde +10%	Survie
Chasseur	Barbare Paysan	Arc +5% Connaissance (Animal) +10% Lance +5% Discrétion +10%	Survie Pistage
Seigneur	Noble	Epée 1M +10% Influence +20% Ténacité +10% Equitation +10%	
Mercenaire	Barbare Paysan Citadin	Connaissance (Monde) +10% Choisir deux parmi Hache 1M +15% Fléau 1M +15% Marteau 1M +15% Epée 1M +15% Hache 2M +15% Fléau 2M +15% Marteau 2M +15% Epée 2M +15% Arc +15% Arbalète +15% Arme d'hast +15% Bouclier +15% Choisir deux parmi Athlétisme +5% Dague +5% Esquive +5% Conduite d'attelage +5% Evaluation +5% Endurance +5% Equitation +5% Combat à mains nues +5%	
Marchand	Citadin	Evaluation +20% Influence +10% Connaissance (Monde) +10%	Choisir un parmi Langage Connaissance (Logistique) Navigation
Milicien	Paysan Citadin	Hache 1M +5% Athlétisme +10% Esquive +5% Endurance +5% Bouclier +10% Lance +10%	

		Combat à mains nues +5%	
Mineur	Paysan	Hache 1M +10% Hache 2M +10% Athlétisme +10% Endurance +10%	Connaissance (Minéraux)
Médecin	Citadin Noble	Evaluation +5% Premiers Soins +20% Connaissance (Plantes) +10% Perception +5%	Guérison
Prêtre	Paysan Citadin	Influence +15% Connaissance (Monde) +5% Ténacité +10%	Connaissance (Théologie) Magie des runes ²
Ranger	Barbare Paysan	Epée 1M +5% Perception +5% Connaissance (Monde) +10%	Connaissance (Région) Survie Pistage
Marin	Paysan Citadin	Acrobaties +10% Athlétisme +10% Canotage +10% Connaissance (Monde) +5% Endurance +5%	Navigation
Lettré	Citadin Noble	Evaluation +5% Connaissance (Monde) +5% Ténacité +10%	Connaissance Choisir deux parmi Ingénierie Guérison Langage Connaissance (autre) Mécanique
Shaman	Barbare	Premiers Soins +5% Influence +10% Connaissance (Animal) +5% Connaissance (Plantes) +5% Ténacité +5%	Magie des Runes ³ Choisir un parmi Guérison Connaissance Magie des runes (autre) ³ Survie
Soldat	Barbare Paysan Citadin Noble	Esquive +5% Connaissance (Monde) +5% Endurance +5% Combat à mains nues +5% Choisir trios parmi : Hache 1M +10% Fléau 1M +10% Marteau 1M +10% Epée 1M +10% Hache 2M +10% Fléau 2M +10% Marteau 2M +10%	

		<p>Epée 2M +10%</p> <p>Athlétisme +10%</p> <p>Arc +10%</p> <p>Arbalète +10%</p> <p>Dague +10%</p> <p>Conduite d'attelage +10%</p> <p>Lances +10%</p> <p>Equitation +10%</p> <p>Bouclier +10%</p> <p>Fronde +10%</p> <p>Lance +10%</p>	
Espion	Citadin Noble	<p>Acrobaties +5%</p> <p>Esquive +5%</p> <p>Influence +5%</p> <p>Perception +5%</p> <p>Ténacité +5%</p> <p>Connaissance (Monde) +5%</p> <p>Escamotage +5%</p> <p>Discretion +5%</p>	<p>Choisir un parmi</p> <p>Déguisement</p> <p>Langage</p> <p>Pistage</p>
Voleur	Barbare Paysan Citadin	<p>Acrobaties +5%</p> <p>Evaluation +5%</p> <p>Perception +10%</p> <p>Escamotage +10%</p> <p>Discretion +10%</p>	<p>Choisir un parmi</p> <p>Déguisement</p> <p>Mécanique</p> <p>Renseignements</p>
Garde de ville	Citadin	<p>Marteau 1M +5%</p> <p>Athlétisme +5%</p> <p>Arbalète +5%</p> <p>Perception +5%</p> <p>Lances +10%</p> <p>Bouclier +10%</p>	Renseignements
Sorcier	Barbare Paysan	<p>Premiers Soins +5%</p> <p>Connaissance (Animal) +5%</p> <p>Connaissance (Plantes) +10%</p>	<p>Magie des runes⁴</p> <p>Choisir deux parmi</p> <p>Guérison</p> <p>Connaissance</p> <p>Magie des runes (autre)⁴</p> <p>Survie</p>
Mage	Citadin Noble	<p>Evaluation +5%</p> <p>Connaissance (Monde) +5%</p> <p>Ténacité +10%</p>	<p>Magie des runes⁵</p> <p>Magie des runes (autre)⁵</p> <p>Choisir un parmi</p> <p>Langage</p> <p>Connaissance</p> <p>Magie des runes (autre)⁵</p>
Bûcheron	Barbare Paysan	<p>Hache 1M +5%</p> <p>Hache 2M +10%</p> <p>Athlétisme +10%</p>	Survie

		Connaissance (Plantes) +10% Endurance +5%	
--	--	----------------------------------------------	--

¹ Choisir une parmi: Métal, Mouvement, Plantes ou Stase. Le personnage a appris cette rune et la compétence de Magie des runes liée.

² Choisir une parmi: Communication, Loi, Homme ou Esprit. Le personnage a appris cette rune et la compétence de Magie des runes liée.

³ Choisir une parmi: Bête, Terre, Homme ou Esprit. Le personnage a appris cette rune et la compétence de Magie des runes liée.

⁴ Choisir une parmi : Fertilité, Chance, Lune ou Ombre. Le personnage a appris cette rune et la compétence de Magie des runes liée.

⁵ Choisir une parmi : Air, Froid, Terre, Chaleur ou Eau. Le personnage a appris cette rune et la compétence de Magie des runes liée.

Points supplémentaires.

Chaque personnage a 100 points supplémentaires de compétence. Le joueur peut ajouter ces points à ses compétences de la manière suivante :

- Ajout à des compétences de base ou d'arme.
- Ajout à des compétences avancées, si le personnage possède déjà cette compétence
- Achat d'une compétence avancée. Ceci coûte 10 points de compétence, et la compétence avancée commence au niveau de ses caractéristiques liées.

Aucune compétence ne peut se voir affecter plus de 30 points supplémentaires. La compétence avancée de Magie des runes ne peut être acquise ainsi. Une compétence avancée acquise avec des points supplémentaires ne peut pas être augmentée de plus de 20 points.

2/ Compétences.

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Les tests de compétences se font en lançant un D100, et en le comparant à la valeur de la compétence appropriée. Si le tirage obtenu est inférieur ou égal au score de compétence, la tentative est réussie. Si le total est supérieur au score de compétence, alors elle a échoué.

Difficulté et rapidité d'utilisation d'une compétence.

Des modificateurs sont temporairement appliqués à la compétence pour la résolution du test de compétence uniquement. Une pénalité rendra l'essai plus dur tandis qu'une bonification le facilite. Lorsque un ou plusieurs modificateurs peuvent être appliqués au même test, ils auront tout un effet, se cumulant pour déterminer une bonification ou pénalité finale.

La difficulté et la difficulté de modificateurs de rapidité

Difficulté	Temps passé	Modificateur de compétence au test
Très facile	10 fois plus que le temps normal	+60%
Facile	5 fois plus que le temps normal	+40%
Simple	2 fois plus que le temps normal	+20%
Normal	Temps normal	+0%
Assez difficile	—	-20%
Difficile	Deux fois plus vite	-40%
Très difficile	—	-60%
Presque impossible	Quasi instantané	-80%

Réussite critique.

Des succès critiques peuvent être obtenus si les dés donnent un résultat inférieur ou égal à 10% de la compétence modifiée.

L'effet réel d'un succès critique lors de l'utilisation d'une compétence est en grande partie dépendante du maître de jeu. Il réalise normalement un des résultats suivants :

- Le résultat est accompli plus tôt.
- Le résultat est accompli à un degré plus élevé d'expertise que la normale.
- Le résultat est de qualité, impressionnant généralement des témoins.
- Le personnage gagne des informations additionnelles.

Maladresses.

Toutes les fois qu'un personnage tire un résultat de 100 sur un test de compétence, le personnage obtient une maladresse.

Le résultat réel d'une maladresse est en grande partie décidé par le maître de jeu. Il a normalement comme conséquence un des malheurs suivants :

- Le temps passé à la tentative (qui reste un échec) est deux fois plus long
- La tâche donne un résultat inutile, qui rend réellement d'autres actions suivantes plus difficiles.

- L'échec de la tâche est spectaculaire, ouvrant la porte à la dérision ou au dédain des témoins.
- Le personnage est handicapé, voire même blessé par son échec.

Succès et échec automatiques

N'importe quel résultat d'essai de 01 à 05 est un succès automatique.

N'importe quel résultat d'essai de 96 à 00 est un échec automatique (et, dans le cas de 00, une maladresse).

Tests opposés

Le succès d'une compétence peut se déterminer par un test opposant deux personnages. Les deux personnages font des tests de compétence avec 1D100 de manière normale, et essayent d'obtenir un résultat inférieur ou égal à leur compétence.

- Un personnage réussit. Si un personnage réussit son essai et que l'autre échoue, le personnage ayant réussi a gagné le test opposé.
- Les deux personnages réussissent. Celui qui a obtenu la valeur la plus haute a gagné le test opposé.
- Les deux personnages échouent. Celui qui a obtenu la valeur la plus basse a gagné le test opposé.

Compétences très élevées.

Les compétences très élevées et l'échec automatique.

Pour des tests normaux de compétence, le fait d'avoir une très forte compétence signifie que le personnage a simplement seulement une très petite chance d'échouer dans la compétence spécialisée (chances d'échec habituelles étant de 96 à 00, avec le 00 étant une maladresse).

Cependant, une fois que les points de la compétence d'un personnage atteignent 200% dans une compétence particulière, elles échouent seulement sur 97 à 00, avec un résultat de 00 qui reste une maladresse. Une fois qu'un personnage atteint 300%, la chance d'échec se réduit à 98 à 00. À 400%, la chance est réduite à 99 à 00. Et finalement, à 500%, le personnage échouera seulement sur un tirage de 00 et ceci n'est pas considéré une maladresse.

Compétences très élevées et tests opposés.

Les compétences élevées donnent plus de chances de réussite, il faut ainsi modifier la procédure quand un ou plusieurs des adversaires a une compétence excédant 100% :

1. Appliquez tous les modificateurs appropriés au test des deux personnages.
2. Divisez par deux les deux compétences obtenues.
3. (si une compétence excède toujours 100%, divisez encore par deux les deux compétences. Répétez jusqu'à ce que les deux compétences soient en dessous de 100%)
4. Résolvez le test opposé normalement.

Chaque fois que ce les deux compétences sont divisées par deux dans ce processus, la chance de succès automatique est réduite d'un.

Tests groupés.

Un test de groupe permet au maître de jeu de déterminer le succès d'un groupe d'individus exécutant tout la même chose avec un seul tirage.

Test d'équipe. Dans un test d'équipe, l'action et son succès sont liés : chacun réussit sur un succès. Si le tirage est un échec, tout le monde échoue.

Test assortit. Dans un test assortit, le succès est individuel : le score de chaque participant est comparé au même résultat.

Les grands groupes et test de pourcentage.

De temps en temps, le maître du jeu peut avoir besoin d'un test pour déterminer le succès d'un grand groupe de personnes exécutant la même tâche, dans une situation dans laquelle il n'y a aucune place pour l'erreur. Dans ce cas-ci, il peut simplement prendre la compétence ou la caractéristique étant utilisée et employer cela comme pourcentage de succès.

Aider autrui

Les personnages auront souvent l'occasion d'aider un autre. Chaque personnage aidant ajoute sa valeur critique (10% de sa compétence) à la compétence du personnage primaire.

Descriptions des compétences de base

Acrobaties (DEX) : Ceci permet à un personnage d'exécuter une variété de tâches mêlant gymnastique et équilibre, comme dégringoler, marcher une corde raide ou garder l'équilibre sur un rebord étroit ou instable. Le personnage peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale à travers une surface instable sans pénalité. Se déplacer à une vitesse normale exige un test d'acrobaties. Un test réussi d'acrobaties divise par deux les dégâts de chute.

Athlétisme (FOR+DEX) Cette compétence couvre une large gamme d'activités sportives utiles aux personnages, y compris grimper, sauter et nager.

- Force brute : l'utilisation de force brute est une application particulière de l'athlétisme qui se fonde purement sur la puissance, sans la finesse impliquée. La force brute implique fondamentalement de pousser, de soulever ou de tirer quelque chose. Plutôt que d'utiliser des caractéristiques normales, les tests d'athlétisme de force brute se basent sur FOR+TAI plutôt que FOR+DEX.
- Grimper : avec assez de prises et d'équilibre, un personnage peut grimper n'importe quelle surface donnée en prenant son temps sans besoin de test. Dans des circonstances normales, un personnage peut monter ou descendre un quart de son mouvement en action de combat. Un personnage peut doubler cette vitesse pour grimper ou descendre en prenant une pénalité -20% sur son essai d'athlétisme.
- Sauter : En général, un essai réussi d'athlétisme permet à un personnage de sauter jusqu'à deux fois sa propre taille horizontalement ou jusqu'à la moitié de sa propre taille verticalement, s'il a au moins cinq mètres d'élan. S'il fait un saut sans élan, ces distances sont divisées en deux. Des pénalités pour les essais de saut peuvent être accrus en essayant de sauter plus loin. Une pénalité -20% cumulative est infligée pour chaque mètre supplémentaire que le personnage essaye de sauter.
- Natation : Les personnages nagent normalement à la moitié de leur mouvement habituel. Des essais d'athlétisme sont seulement exigés quand les conditions sont moins qu'idéales - natation tandis que fortement encombrés ou dans les courants forts, par exemple.

Canotage (FOR) Ceci couvre le fait de se propulser manuellement par des rames ou parfois des pagaies sur l'eau. Le déplacement à travers l'eau calme n'exige pas habituellement un essai mais les conditions défavorables telles que des courants peuvent infliger des pénalités.

Esquive (10+DEX-TAI) La compétence d'esquive est utilisée pour éviter des objets ciblant le personnage. La compétence d'esquive est normalement utilisée pour effectuer des réactions d'esquive ou pour plonger à couvert.

Conduite d'attelage (10+FOR) Si un personnage conduit un chariot, un char ou un véhicule semblable au pas de marche à travers du terrain plat, un test de compétence ne sera jamais exigé. Les tests deviennent requis quand un personnage veut faire quelque chose hors de l'ordinaire avec un véhicule – aller rapidement, traverser un terrain difficile, sauter des obstacles et ainsi de suite.

Évaluation (INT) La compétence d'évaluation permet au personnage de déterminer la valeur donnée à quelque chose par autrui, en devinant efficacement sa valeur marchande. Les objets particulièrement communs ou obscurs pourraient donner une bonification ou une pénalité à l'essai mais le succès permettra à un personnage de deviner la valeur monétaire moyenne de l'objet (devinant avec une marge d'erreur de moins de 10% de sa valeur réelle).

Premiers soins (INT) Des premiers soins sont toujours appliqués à une localisation spécifique. Un personnage peut s'appliquer les premiers soins lui-même, bien qu'il y ait une pénalité -10%.

Blessure ou condition	Traitement
Empalement	Un test réussit retire l'objet empalant sans causer de dégâts supplémentaires.
Inconscience	Un test réussit permet de ramener à la conscience un personnage inconscient, mais si le patient est drogué cela impliquera une pénalité au tirage.
Localisation blessée	Un test réussit sur une localisation blessée (mais pas inférieure à 0 points de vie) la guérira d'1D3 points de vie.
Blessure grave	Un test réussit sur une localisation affectée par une blessure grave ramène son nombre de points de vie à 0. Un membre ne sera plus considéré comme inutilisable, alors qu'une blessure à l'abdomen, au torse ou à la tête ne nécessitera plus d'effectuer des tests pour rester conscient.
Blessure majeure	Un test réussit sur une localisation affectée par une blessure majeure ne permet pas de lui rendre des points de vie. Le test permettra simplement de stabiliser le patient pour qu'il ne meure pas d'une perte de sang.

Il faut normalement 1D4+1 rounds de combat pour administrer les premiers soins. Les deux personnages doivent demeurer stationnaires et ne peuvent pas effectuer des actions ou des réactions de combat tant que l'action est en cours.

Une localisation qui a profité de soins grâce à cette compétence ne peut plus bénéficier d'une autre utilisation de la compétence avant d'avoir été entièrement soignée.

L'utilisation des premiers soins exige un équipement médical approprié tel que des bandages ou des onguents.

Influence (10+CHA) Des tests d'influence sont normalement opposés par la perception, la Ténacité ou la compétence d'influence d'une autre personne. Selon que le personnage veut beaucoup ou non changer l'état d'esprit de sa cible, un modificateur pourra s'appliquer.

Connaissance (INT) La compétence de connaissance correspond à différentes spécialités, chacune progressant séparément. Les compétences de Connaissance (Animal), du Connaissance

(Plante) et de Connaissance (Monde) sont des compétences de base. Toutes les autres compétences de connaissances sont des compétences avancées. Chaque compétence de connaissance définit un domaine de la connaissance pour le personnage, et des tests sont effectués toutes les fois qu'un joueur veut voir si son personnage sait quelque chose concernant le sujet en question.

- **Connaissance (Animaux)** Cela couvre la capacité à identifier un animal, connaître ses habitudes d'alimentation, son cycle de reproduction, son habitat et ainsi de suite. Un personnage ayant une compétence d'au moins 50% peut essayer de domestiquer un animal sauvage, faisant un test après chaque semaine entière de dressage. Si le personnage a également une compétence d'équitation d'au moins 50% et que l'animal peut être monté, il peut profiter de cette période de dressage pour lui apprendre à servir de monture. Le personnage peut alors dresser l'animal à ne pas paniquer en bataille et à attaquer ses ennemis. Cela prend une autre période de dressage, le personnage effectuant un test à la fin de chaque semaine.
- **Connaissance (Plantes)** Le personnage peut identifier des plantes dans le milieu sauvage, sait découvrir de bons endroits pour accroître des récoltes, sait déterminer quelles plantes sont comestibles et quelles propriétés peu communes elles peuvent posséder.
- **Connaissance (Monde)** Cette compétence est utilisée pour définir la connaissance qu'a le personnage du monde dans lequel il vit. Ceci inclut l'histoire, la politique, la géographie, les superstitions et l'information sur des organismes publics.

Perception (INT+POU) La compétence de perception est utilisée pour représenter les 5 sens du personnage, notamment pour détecter des objets ou personnages cachés ou éloignés.

Ténacité (10+POU) Ténacité est employée toutes les fois qu'un personnage a sa Ténacité mise en question.

Endurance (CON+POU) Plus haute est l'endurance du personnage, plus il est capable de résister à des conditions physiques défavorables, tel que survivre à une tempête de sable, survivre dans une période de sécheresse ou surmonter les effets du poison ou de la maladie.

Equitation (DEX+POU) Si un personnage monte une créature avec l'aide de la selle et des étriers, pas plus vite qu'au pas de marche à travers du terrain plat, un test d'équitation ne sera jamais exigé. Les tests deviennent requis quand un personnage veut faire quelque chose hors de l'ordinaire sur sa monture - terrain difficile, sauter des obstacles, monter à cru et ainsi de suite.

Chant (CHA) Un test réussit avec cette compétence aura comme conséquence que l'assistance sera satisfaite de la prestation du personnage.

Escamotage (DEX) cette compétence est employée pour cacher ou prendre des objets, sans attirer une attention anormale. Il est habituellement opposé par un test de perception pour éviter de se faire repérer.

Furtivité (10+DEX-TAI) la compétence de furtivité est employée toutes les fois qu'un personnage essaye d'éluder la perception d'un autre personnage. Cela se produit habituellement quand un personnage essaye de suivre discrètement un ennemi, se cache, ou toute combinaison des deux. Des tests de furtivité sont opposés à la compétence de perception, et sont modifiés selon la situation.

Lancer (DEX) la compétence de lancer est habituellement utilisée pour juger la précision du personnage jetant des objets improvisés, de petites pierres... Les armes qui sont jetées peuvent utiliser leur propre compétence spécifique, telle que la lance pour des javelots, ou la compétence de lancer, au choix du personnage. Un objet lancé aura une portée maximum d'un mètre par point de FOR du personnage excédant sa TAI.

Combat à mains nues (FOR) cette compétence couvre tout le combat sans armes, de la bagarre simple aux attaques à coups de poing grossiers, à la lutte. Ces attaques sans armes font 1D3 points de dégâts. Les parades sans armes peuvent seulement parer d'autres attaques sans armes, et ont une AP de 2.

Compétences de base

Compétence	Bonus	Pénalité
Acrobaties	DEX	
Athlétisme	FOR+DEX	
Canotage	FOR	
Esquive	10+DEX	-TAI
Conduite d'attelage	10+POU	
Evaluation	INT	
Premiers soins	INT	
Influence	10+CHA	
Connaissance (Animaux)	INT	
Connaissance (Plantes)	INT	
Connaissance (Monde)	INT	
Perception	INT+POU	
Ténacité	10+POU	
Endurance	CON+POU	
Equitation	DEX+POU	
Chant	CHA	
Escamotage	DEX	
Furtivité	10+DEX	-SIZ
Lancer	DEX	
Combat à mains nues	STR	
Compétences d'armes	Bonus	Pénalité
Toutes les attaques de corps à corps	FOR+DEX	
Toutes les attaques à distance	DEX	

Description des Compétences Avancées.

Artisanat (INT) La compétence est en fait un ensemble de compétences groupées sous une même rubrique pour plus de simplicité. Chaque artisanat s'augmente séparément. La liste suivante n'est nullement exhaustive : armurier, boulanger, forgeron, brasseur, boucher, charpentier, cartographe, cordonnier, tonnelier, menuisier, maçon, peintre, traînent, sculpteur, forgeron, tailleur, armurier, tisserand.

Danse (DEX) Un test réussi avec cette compétence aura comme conséquence que l'assistance sera satisfaite par la prestation du personnage.

Déguisement (CHA) Cette compétence est utilisée pour changer l'aspect d'un personnage et pour adopter une personnalité extérieure différente. Elle est habituellement opposée par un test de perception pour éviter d'être identifié.

Ingénierie (INT) cette compétence est employée pour concevoir, construire, activer, réparer, saboter ou démonter de grands mécanismes ou constructions telles que des machines de siège, des portes de ville et des ponts-levis, des puits de mine, des navires et ainsi de suite.

Médecine (INT+POU) Cette compétence exigera toujours l'utilisation d'un kit de guérisseur. Chaque utilisation de la compétence prend généralement 1d4+1 mn.

- Traiter les maladies : Un test réussi permet à un patient malade d'ajouter un bonus à son prochain test d'endurance opposé pour résister à la maladie, bonus égal à la compétence du guérisseur divisé par 10 (la chance critique de succès).
- Traiter des poisons : Un test réussi permet à un patient empoisonné d'effectuer un second test d'endurance opposé pour résister au poison, avec un bonus à son test d'endurance égal à la compétence du guérisseur divisé par 10 (la chance critique de succès).
- Chirurgie : La chirurgie est la seule manière, autre que magique, pour un personnage de guérir d'une blessure importante. Une fois qu'un test de premiers soins a été réussi pour arrêter le saignement d'une blessure importante, un test réussi de cette compétence permet de replacer les os cassés, de recoudre la chair, et reconstitue l'endroit de sorte qu'il soit sur la voie du rétablissement. Si le test de compétence est un succès, la localisation touchée gagne un point de vie et commence à guérir de manière normale pour une localisation en tenant compte du nouveau total de points de vie.

Langage (INT) Cette compétence est en fait un ensemble regroupant toutes les langues pour plus de simplicité. Chaque langage doit être augmenté séparément. Un personnage ayant une compétence linguistique de 50% où plus parle couramment cette langue, bien qu'elle aura probablement un accent si ce n'est pas sa langue maternelle. Une compétence de 80% où plus signifie que le personnage peut également lire et écrire cette langue.

Connaissance (INT) Cette compétence est employée comme la compétence de connaissance de base. La gamme des possibilités pour cette compétence avancée est limitée seulement par l'imagination d'un joueur, mais une liste de connaissances possibles est énumérée ici : alchimie, art, astronomie, jeu, géographie, héraldique, loi, logistique, tactique militaire, minerais, philosophie, poisons, régionaux, théologie...

Arts martiaux (DEX) La compétence est utilisée au lieu de la compétence de combat à mains nues. Les attaques d'arts martiaux infligent des dégâts de 2D3, plutôt que 1D3 pour des attaques conventionnelles. Un personnage ayant cette compétence est considéré en possession d'armes normales. Les parades d'Arts martiaux peuvent seulement parer les armes normales ou les attaques de combat à mains nues, avec une AP de 3.

Mécanismes (DEX+INT) Démonter une serrure ou un piège prend habituellement au moins une minute (12 rounds de combat), alors que de plus grands dispositifs prendront plus longtemps. Habituellement, un personnage utilisera cette compétence pour examiner puis assembler ou démonter un dispositif, avec des bonifications ou des pénalités appropriées décidées par le maître de jeu. Si un dispositif a été conçu pour résister spécifiquement à des tentatives de démontage, le test de mécanismes devient opposé par la compétence de mécanismes du personnage qui l'a créée.

Instruments de musique (CHA) La compétence est en fait un ensemble regroupant tous les instruments pour plus de simplicité. Chaque instrument doit être augmenté séparément. Un test réussi avec cette compétence aura comme conséquence de satisfaire une assistance.

Navigation (INT) Cette compétence est employé comme le canotage mais est à la place appliqué aux bateaux à voiles ou à rangées d'avirons.

Renseignement (POU) Renseignement permet à un personnage de trouver des receleurs, des marchés noirs et des informations générales. De telles utilisations de la compétence renseignements exigent normalement un minimum d'1D4 heures.

Survie (INT+POU) Un test de survie sera exigé chaque jour qu'un personnage manque de nourriture, d'eau ou d'un endroit sûr pour dormir. Le succès indique que le personnage parvient à trouver de ce qui lui manque – en cas d'échec il fera sans ce qui, au-dessus de plusieurs jours, pourrait avoir des conséquences très graves. Des tests de survie ne sont pas effectués quand le personnage est dans une ville.

Pistage (INT) Avec cette compétence un personnage peut localiser les traces d'une créature spécifique et les suivre. Un test doit être effectué pour localiser les traces, puis une fois toutes les dix minutes lorsqu'elles sont suivies.

Compétences avancées

Compétence	Caractéristiques de base
Artisanat	INT
Danse	DEX
Déguisement	CHA
Ingénierie	INT
Médecine	INT+POW
Langage	INT
Connaissance	INT
Arts martiaux	DEX
Mécanismes	DEX+INT
Jouer instrument	CHA
Navigation	INT
Renseignements	POW+CHA
Survie	INT+POW
Pistage	INT

Compétences d'armes

Toutes les compétences de combat au corps à corps sont basées sur DEX+FOR (avec l'exception de combat à mains nues et arts martiaux).

Armes de corps à corps

Compétence	Caractéristiques de base	Armes concernées
Hache 1M	DEX+STR	Hache de bataille, hachette
Fléau 1M	DEX+STR	Balle et chaîne, fléau à grain
Marteau 1M	DEX+STR	Marteau de guerre, gourdin, masse lourde, masse légère
Epée 1M	DEX+STR	Epée bâtarde, épée de guerre, épée courte, cimeterre

Hache 2M	DEX+STR	Hache de bataille, grande hache, hallebarde
Fléau 2M	DEX+STR	Fléau militaire
Marteau 2M	DEX+STR	Grand marteau, masse lourde, masse de guerre
Epée 2M	DEX+STR	Epée bâtarde, grande épée
Dague	DEX+STR	Dague, couteau
Arts Martiaux	DEX	Poings, pieds
Armes d'Hast	DEX+STR	Guisarme, glaive, hallebarde
Rapière	DEX+STR	Rapière
Bouclier	DEX+STR	Targe, bouclier normand, bouclier rond
Lance	DEX+STR	Javelot, lance, pique, épieu
Bâton	DEX+STR	Bâton de combat
Combat à mains nues	STR	Poings, pieds

Armes à distance

Compétence	Caractéristiques de base	Armes concernées
Sarbacane	DEX	Sarbacane
Arc	DEX	Arc long, arc nomade, arc court
Arbalète	DEX	Arbalète lourde, arbalète légère
Fronde	DEX	Fronde, bâton à fronde

Compétences magiques

Magie des runes (POU) ceci est la compétence centrale utilisée par la magie des runes. C'est en fait un groupe de compétences, une pour chaque type de rune.

3/ Combat

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Le combat est divisé en rounds. Une minute se divisant en 12 rounds, un round se traduit en cinq secondes de temps, où un personnage peut effectuer une ou plusieurs actions. Chaque round est fractionné par les rangs d'action, qui déterminent quand un personnage peut agir.

Chaque round de combat passe par les étapes suivantes :

1. Déterminez les rangs d'action : Au début de chaque combat rond, tirez D10 pour chaque personnage et ajoutez le modificateur de rang d'action du personnage (MRA). Triez ces valeurs de la plus haute à la plus basse. Ceci déterminera l'ordre dans lequel chaque personnage impliqué agit pour le round.

2. Les personnages prennent leur première action : chaque personnage impliqué dans le combat effectue une action de combat dans l'ordre d'initiative. Le personnage avec le rang de d'action le plus élevé agira d'abord, suivi du personnage avec le deuxième plus haut rang de d'initiative, et ainsi de suite jusqu'à ce que le personnage avec le plus bas rang d'action n'agisse. Des réactions, telles que des parades ou des esquives, sont faites pendant ce processus lorsque cela s'avère nécessaire.

3. Les personnages prennent leur seconde action : après que chaque personnage ait accompli sa première action, les personnages avec des actions de combat restantes peuvent effectuer une deuxième action de combat, dans l'ordre des rangs d'action.

4. Les personnages prennent leur troisième action : après que chaque personnage ait accompli sa seconde action, les personnages avec des actions de combat restantes peuvent effectuer une troisième action de combat, dans l'ordre des rangs d'action.

5. Les personnages prennent leur quatrième action : après que chaque personnage ait accompli sa troisième action, les personnages avec des actions de combat restantes peuvent effectuer une quatrième action de combat, dans l'ordre des rangs d'action.

6. Fin du round de combat : une fois que tous les personnages éligibles ont épuisé toutes leurs actions de combat dans le round de combat, il se termine. La fatigue est déterminée maintenant, si approprié (voir partie « aventure »). S'il reste des personnages ennemis, un autre round de combat est entamé.

Rangs d'action identiques

Si deux personnages ou plus peuvent agir dans le même rang d'action, les personnages agiront par ordre de leur DEX, de la plus élevée à la plus basse.

Si deux personnages ou plus agissant dans le même rang d'action ont les mêmes valeurs de DEX, ils agiront simultanément.

Gagner la surprise

Un personnage surpris subit une pénalité de -10 à son tirage d'initiative lors du premier round. En outre, il ne peut utiliser des réactions que contre des actions qui se produisent après son propre rang d'initiative. Les effets de la surprise durent généralement seulement le premier round de combat.

Actions de combat

Les actions qu'un personnage peut effectuer lorsque c'est à son tour d'agir sont détaillées ici.

Viser : Chaque action dépensée pour viser ajoute un bonus de +10% à la compétence de l'arme du personnage. Cette bonification s'applique seulement à la première attaque, et contre la cible annoncée. Un maximum de trois actions de combat peut être dépensé, pour une bonification de +30%. Un personnage ne peut prendre aucune autre action ou réaction de combat lorsqu'il vise, sous peine de perdre le bonus de visée.

Lancer un sort : Un sort prend souvent plusieurs actions à être lancé.

Charge : Si un personnage peut se déplacer de cinq mètres au minimum, il peut faire une charge. Il peut se déplacer d'une distance allant jusqu'à deux fois son mouvement. Celle-ci doit s'effectuer en ligne droite, et il doit finir dans l'espace de son ennemi le plus proche de son emplacement de départ. Quand le mouvement est terminé, une attaque de contact peut être faite contre l'ennemi. Si l'attaque est réussie, le personnage gagne une bonification des dégâts de +1D4.

Attaque de contact : Le personnage peut faire une attaque de contact simple.

Défense : Un personnage peut se défendre efficacement en additionnant +20% aux tests d'esquive ou de parade à venir jusqu'à sa prochaine action.

Retarder : Un personnage peut faire une pause pour évaluer la situation tactique autour de lui. Une fois que le personnage a agi, il ne retarde plus et son rang d'action est modifié pour correspondre au moment où il a agi.

- Si un personnage retardant son action souhaite simplement **agir après** qu'un personnage spécifique ait agi, il attend jusqu'à ce que ce personnage ait fini son action de combat pour agir.
- Si un personnage retardant son action souhaite **interrompre** l'action d'un personnage spécifique pendant qu'elle se produit, ou agir immédiatement sur un déclenchement spécifique, le personnage doit effectuer un test approprié à son action d'interruption (un test de compétence d'arme si le personnage souhaite attaquer, par exemple). Si le déclenchement de cette action permet de s'opposer au test par un test de sa propre action, il peut le faire. Celui qui gagne ce test opposé agit en premier.

Retraite de combat : Il peut se déplacer jusqu'à la moitié de son mouvement en direction opposée d'un ennemi qu'il combat, sans provoquer d'attaques libres.

Sprint : N'importe quel ennemi adjacent peut effectuer en réaction une attaque gratuite en réponse à cette action, et gagne une bonification de +20% pour l'attaque. Le personnage peut se déplacer d'une distance allant jusqu'à deux fois son mouvement.

Pluie de coups : Un personnage peut employer toutes ses actions restantes de combat immédiatement, plutôt que d'attendre d'autres personnages pour agir. Chaque coup porté dans une pluie de coups s'effectue à -20% à la compétence d'arme.

Mouvement : N'importe quel ennemi adjacent peut effectuer en réaction une attaque libre en réponse à cette action. Le personnage peut se déplacer d'une distance inférieure ou égale à sa capacité de mouvement.

Attaque à distance : Le personnage peut faire une attaque à distance simple.

Apprêter une arme : Tirer une épée de sa gaine, décrocher une hache de sa ceinture, mettre une flèche à son arc - toutes ces actions exigent l'action d'apprêter une arme. Cela peut inclure de lâcher une arme pour en dégainer une autre. Rengainer une arme prend une action « d'apprêter une arme ». Des armes à distance peuvent être rechargées avec cette action - ceci prend autant d'actions de combat qu'indiqué dans la description de l'arme.

Utilisation de Compétence

Changer de position : Le personnage peut passer d'une des positions suivantes à une autre : se mettre debout, se mettre au sol, se mettre à genoux ou s'asseoir. N'importe quel ennemi adjacent peut faire en réaction une attaque libre en réponse à cette action.

Le combat au corps à corps

1 – Effectuer l'attaque

Une attaque se résout en tirant 1D100 et en comparant le résultat à la compétence du personnage dans l'arme qu'il utilise.

- Si un personnage obtient un tirage égal ou inférieur à sa compétence d'arme, il a touché sa cible.
- Si un personnage obtient un tirage supérieur à sa compétence d'arme, il a manqué sa cible.

2 – Réaction de la cible.

- Si la cible a encore des réactions disponibles, alors cette attaque peut être opposée. La cible peut essayer d'esquiver ou de parer l'attaque (elle choisit). Cependant, seule une réaction peut être effectuée contre chaque attaque réussie.
- Si l'ennemi n'a plus aucune réaction, alors cette attaque est sans opposition. Allez directement à la résolution de dégâts.

3 – Résolution des dégâts

Si l'attaque réussit, déterminez les dégâts. Chaque arme inflige ses propres points de dégâts, auxquels est ajouté le modificateur des dégâts de l'attaquant afin de déterminer tous les dégâts infligés.

Un D20 est jeté en même temps que les dégâts, afin de déterminer la localisation de la cible qui est touchée.

Si les dégâts (avant que des points d'armure ne soient déduits) sont plus importants que la TAI de la cible, celle-ci peut être repoussée (voir plus loin).

Si le défenseur a une armure dans l'endroit qui est frappé, l'armure absorbera certains de ces dégâts. Réduisez les dégâts de l'attaque des points d'armure (AP) de l'armure de la localisation.

4 - Application de dégâts

Les dégâts restants s'appliquent aux points de vie de la localisation.

Modificateurs de combat au corps à corps

Situation	Modificateur de compétence ¹
Cible sans défense	Coup critique automatique
Cible surprise ²	+20%
Cible au sol ou attaquée par derrière	+20%
Etre plus haut que son adversaire, ou monté contre un fantassin	+20%
Attaquer ou se défendre au sol	-30%
Attaquer ou défendre sur un sol instable	-20%
Mouvement du bras d'arme handicapé (par exemple, un mur sur le côté droit d'un épéiste droitier)	-10%
Attaquer ou se défendre sous l'eau	-40%
Se défendre contre un adversaire monté ou ayant un terrain plus avantageux	-20%
Combattre dans la pénombre	-20%
Combattre dans le noir	-40%
Combattre en étant aveugle ou dans le noir absolu	-60%

¹ Ces modificateurs sont cumulatifs – attaquer un personnage surprise qui est plus bas augmente la compétence d'arme de 40%.

² Un personnage surpris ne peut utiliser ses actions de défense que contre des attaquants ayant un rang d'action inférieur.

Les coups critiques

Chaque compétence d'arme qu'un personnage possède un score de critique. Le score de critique correspond à la compétence d'arme, divisée par dix, arrondie à l'inférieur.

Si le tirage de l'attaque de D100 est non seulement inférieur ou égale à la compétence d'arme, mais aussi inférieure ou égale au score de critique du personnage avec cette arme, alors l'attaque est considérée un coup critique.

Un coup critique inflige les dégâts maxima pour l'arme en question. Les modificateurs, comme ceux dérivés des caractéristiques de force et de taille, ne sont pas maximisés.

Empaler au combat au corps à corps

Lorsqu'un personnage inflige un coup critique avec une arme d'estoc, il inflige les dégâts maxima comme indiqué précédemment, mais a aussi le choix entre retirer son arme ou la laisser empalée dans son ennemi.

Retirer l'arme se fait en tirant d'un coup sec, par un test d'athlétisme de force brute. Si réussi, le personnage endommage automatiquement la localisation une fois de plus (mais en non maximisé), et regagne l'usage de son arme. Si le test d'athlétisme de force brute échoue, 1D4 points de dégâts sont infligés sur la localisation concernée et l'arme reste empalée.

Les ennemis empalés souffrent d'une pénalité -20% à tous les tests de compétence, y compris les tests d'arme, du fait de la douleur et de la difficulté physique. Cette pénalité est cumulative. Une attaque au corps à corps sans armes réussie qui vise la localisation d'un empalement permet au

personnage attaquant de mettre la main sur l'arme empalant. Il peut immédiatement essayer de la tirer d'un coup sec gratuitement.

La créature empalée peut également dépenser une action de combat pour retirer l'arme empalant elle-même (ceci n'exige pas une attaque sans armes).

Un autre personnage peut enlever l'arme empalant de façon moins douloureuse par l'utilisation de la compétence premiers soins.

Attaque précise

Un personnage peut faire une attaque précise afin de frapper une localisation spécifique, éviter l'armure d'une cible, frapper l'arme d'une cible ou désarmer un ennemi.

Des attaques précises ne peuvent être faites lors d'une charge ou d'une pluie de coups.

Toutes les attaques précises sont très difficiles ; la compétence des armes du personnage subit une pénalité de -40%.

Plusieurs attaques précises ne peuvent pas être combinées sur un même coup.

- Cibler une localisation. Cette attaque est utilisée pour cibler une localisation de son choix au lieu de la déterminer normalement (aléatoirement au d20).
- L'attaque précise des jointures de l'armure. Cette attaque peut être utilisée pour trouver des fentes dans l'armure d'un adversaire, déjouant sa protection. Au lieu de choisir une localisation, le personnage la détermine normalement, mais s'il réussit dans son attaque, il ignorera tout AP de l'endroit qu'il frappe.
- Désarmer l'attaquant. Déclarez essayer de désarmer la cible d'une arme simple tenue en main par l'adversaire. Si l'attaque touche avec succès l'adversaire, aucun dommage n'est causé et à la place un test opposé de compétence d'arme est effectué. Si l'un ou l'autre des combattants utilise une arme à deux mains ou dans des deux mains, il gagne un bonus de +20% à cet essai. Si l'attaquant réussit, l'arme de son adversaire est projetée d'1D6-1 m dans une direction aléatoire (sur un résultat de 0 elle tombe aux pieds du défenseur).
- Cibler l'arme ou le bouclier. L'attaquant déclare qu'il essaye d'attaquer l'arme tenue ou le bouclier de la cible. Si l'attaque est réussie, les dégâts sont infligés directement à l'arme ou au bouclier de l'adversaire, en utilisant les règles d'endommagement des objets inanimés. Des armes naturelles ne peuvent être attaquées de cette façon.

Les réactions.

Un personnage peut prendre autant d'actions de réactions dans un round de combat qu'il a d'actions de combat restantes. À la différence des actions de combat, des réactions ne sont pas faites pendant le rang d'action d'un personnage mais sont faites en réponse aux actions de combat des ennemis.

Il y a quatre types de réaction - esquive, parade, plonger à couvert et attaque gratuite.

Des réactions sont déclarées après que l'événement de déclenchement se soit produit mais avant que ses effets ne soient appliqués.

Seule une réaction peut être effectuée en réponse à un événement de déclenchement, quel que soit le nombre d'actions restant au personnage

Esquive.

Événement de Déclenchement : une attaque à distance ou au corps à corps réussie contre le personnage.

Restrictions : Les personnages sans défenses ne peuvent pas esquiver.

Pénalités : Un personnage monté subit une pénalité de -30% à sa compétence d'esquive. Si un personnage est adjacent à un mur, à une falaise, à d'autres ennemis ou est autrement empêché d'esquiver dans au moins une direction, il subit une pénalité de -20% à sa compétence d'esquive.

Une esquive oppose à la compétence d'arme de l'attaquant la compétence d'esquive de la cible, à la manière d'un test opposé de compétence. L'attaquant et le défenseur tirent chacun 1D100 et comparent leurs résultats sur la table d'esquive.

Esquive

	Tirage du défenseur (Compétence d'esquive)		
Tirage de l'attaquant (compétence d'arme)	<i>Echec</i>	<i>Succès</i>	<i>Réussite critique</i>
<i>Echec</i>	L'attaque réussit de manière habituelle	L'attaque échoue	L'attaque échoue, l'attaquant se découvre, ce qui lui impose 20% de pénalité à sa prochaine réaction. Cette pénalité est annulée au début de sa prochaine action.
<i>Succès</i>	L'attaque réussit de manière habituelle	L'attaque réussit, mais l'arme inflige les dégâts minima (tirer les dès de modificateurs normalement), le défenseur est forcé à céder du terrain (il recule de son déplacement – ou du maximum possible s'il est bloqué) en direction opposée de son attaquant, qui peut le rejoindre s'il le désire sans payer d'action).	L'attaque échoue
<i>Réussite critique</i>	L'attaque réussit et devient un coup critique	L'attaque réussit de manière habituelle	L'attaque réussit, mais l'arme inflige les dégâts minima (tirer les dès de modificateurs normalement), le défenseur est forcé à céder du terrain (il recule de son déplacement – ou du maximum possible s'il est bloqué) en direction opposée de son attaquant, qui peut le rejoindre s'il le désire sans payer d'action).

Parade.

Événement de Déclenchement : une attaque de combat au corps à corps réussie contre le personnage.

Restrictions : Les personnages sans défenses ne peuvent pas parer. Des attaques à distance ne peuvent être parées.

Improvisation : Parer avec les armes improvisés, tels que des arbalètes ou des morceaux de bois, est habituellement fait en utilisant la compétence de bouclier, bien que le maître de jeu puisse décider qu'une compétence particulière d'arme est plus appropriée dans d'autres cas (tels que la compétence de bâton pour des branches d'arbre).

Une parade oppose à la compétence d'arme de l'attaquant la compétence d'arme de la cible, à la manière d'un test opposé de compétence. L'attaquant et le défenseur tirent chacun 1D100 et comparent leurs résultats sur la table de parade.

Parade

	Tirage du défenseur (compétence d'arme ou de bouclier)		
Tirage de l'attaquant (compétence d'arme)	<i>Echec</i>	<i>Succès</i>	<i>Réussite critique</i>
<i>Echec</i>	L'attaque réussit de manière habituelle	L'attaque réussit mais il faut retrancher des dégâts 2xAP de l'arme/bouclier utilisé	L'attaque échoue, le défenseur peut riposter en action libre (s'il lui reste une action à dépenser).
<i>Succès</i>	L'attaque réussit de manière habituelle	L'attaque réussit mais il faut retrancher des dégâts 1'AP de l'arme/bouclier utilisé	L'attaque réussit mais il faut retrancher des dégâts 2xAP de l'arme/bouclier utilisé, le défenseur peut riposter en action libre (s'il lui reste une action à dépenser).
<i>Réussite critique</i>	L'attaque réussit et devient un coup critique	L'attaque réussit mais il faut retrancher des dégâts 1/2AP de l'arme/bouclier utilisé	L'attaque réussit mais il faut retrancher des dégâts 1'AP de l'arme/bouclier utilisé, le défenseur peut riposter en action libre (s'il lui reste une action à dépenser).

Attaque libre

Événement de déclenchement : des attaques libres sont faites en réponse à certaines actions ennemies adjacentes.

Restrictions : Les personnages sans défenses ne peuvent pas faire des attaques libres. Les attaques libres doivent toujours être des attaques de corps à corps.

Les situations suivantes accorderont une attaque libre, aussi longtemps que le personnage est adjacent à l'ennemi :

- Si l'ennemi fait une attaque à distance. Si l'attaque libre cause des dégâts, l'attaque à distance échoue.
- Si l'ennemi lance un sort. Si l'attaque libre cause des dégâts, le sort échoue à moins de réussir un test de Ténacité.
- Si l'ennemi prépare une arme. Si l'attaque libre cause des dégâts, l'ennemi doit réussir un test d'esquive ou la faire tomber.
- Si l'ennemi au sol se lève. Si l'attaque libre cause des dégâts, l'ennemi doit faire un test d'athlétisme ou rester au sol.
- Si l'ennemi s'éloigne sans employer l'action de combat de retraite. Si l'attaque libre cause des dégâts, le mouvement de l'ennemi est divisé par deux.
- Si l'ennemi se déplace à côté du personnage sans employer l'action de combat de charge (qui doit viser le personnage). Ceci inclut les ennemis qui se déplacent à côté du personnage pour atteindre une autre à destination.
- Si l'ennemi ouvre sa garde pour permettre une riposte.

Les attaques libres sont toujours des attaques de corps à corps normales - elles ne peuvent être des charges, des pluies de coup, ou des attaques précises. Les ennemis peuvent parer ou esquiver des attaques libres avec des réactions de manière normale.

Plonger à couvert.

Événement de déclenchement : être dans la zone d'effet d'une attaque de zone.

Restrictions : Les personnages sans défenses ne peuvent pas plonger. Des attaques ciblées ne peuvent être évitées en se mettant à couvert. Un personnage qui a nulle part pour plonger ne peut pas plonger. Un personnage au sol ne peut pas plonger à couvert.

Pénalités : Un personnage monté ne peut plonger et demeurer monté. Un personnage monté peut plonger avec une pénalité -30% pour esquiver la compétence, mais démonte automatiquement.

Pour plonger à couvert contre une attaque de zone, un personnage doit réussir un test de compétence d'esquive. Si réussi, diviser par deux les dégâts de l'attaque. Un succès critique évite tous les dégâts de l'attaque.

N'importe quel personnage qui tente de plonger à couvert, qu'il réussisse ou non, se retrouve au sol.

Armes à distances.

Les armes à distance sont habituellement utilisées par l'action de combat d'attaque à distance. Des attaques à distance ne peuvent être employées lors d'une charge ou d'une pluie de coups.

Toutes les attaques à distance sont résolues de la même façon que les attaques de combat au corps à corps, avec les exceptions suivantes :

- La plupart des attaques à distance nécessitent une action de préparation pour être rechargées, certaines nécessitent plus d'un round.

Modificateurs de situation d'attaque à distance

Situation	Modificateur
<i>Vent</i> ¹	
Vent fort	-10%

Vent très fort	-20%
Vent extrêmement fort	-40%
Ouragan	Echec automatique
<i>Mouvement de la cible</i> ¹	
La cible s'est déplacée de 10m ou plus depuis la dernière action de combat de l'attaquant	-10%
La cible s'est déplacée de 30m ou plus depuis la dernière action de combat de l'attaquant	-20%
<i>Visibilité</i> ¹	
Cible masquée par de la fume, de la brume, ou dans la pénombre	-20%
Cible masquée par de la fume épaisse, du brouillard, ou par les ténèbres	-40%
<i>Taille de la cible</i> ¹	
Par point de TAI en dessous de 5	-10%
Par 10 points de TAI au dessus de 20	-10%
<i>Condition de la cible</i> ¹	
Cible sans défense	+10%
Cible surprise ²	+10%
Cible au sol	-20%
<i>Condition de l'attaquant</i> ³	
Attaquant au sol	-20%
Attaquant sous l'eau ⁴	-20%
Attaquant sur terrain instable	-20%
Attaquant aveuglé	-40%

¹ Les modificateurs de cette section ne sont pas cumulatifs. Cependant, les modificateurs de sections différentes sont cumulatifs. Ainsi, tirer sur une cible dans la brume qui s'est déplacée de plus de 10m inflige une pénalité de -20%.

² Un personnage surpris ne peut utiliser de réactions que contre un personnage ayant un rang d'action plus bas que le sien.

³ Les conditions de l'attaquant se cumulent.

⁴ Seules des armes lancées peuvent être utilisées sous l'eau. Arcs et autres projectiles ratent automatiquement leur cible sous l'eau.

Portée

Une attaque à distance effectuée contre une cible dans la portée de l'arme s'effectue normalement.

Une cible se trouvant entre la portée et le double de la portée de l'arme peut être attaquée, mais la compétence d'arme de l'attaquant est divisée par deux (avant que d'autres modificateurs ne soient appliqués).

Les attaques contre des cibles au delà de cette distance échouent automatiquement.

Esquive et parade

La cible peut essayer d'esquiver l'attaque, mais ne peut normalement pas la parer.

Attaques précises.

Le personnage ne peut pas essayer de désarmer des cibles avec des attaques à distance, ni viser l'arme ou le bouclier d'un adversaire.

Les attaques à distance précises pour éviter l'armure ou pour frapper une localisation spécifique fonctionnent normalement.

Couverture

Si une cible bénéficie de la couverture partielle d'un objet, toute attaque qui touche une localisation couverte échoue et touche à la place l'objet. La couverture affecte les attaques à distance aussi bien que celles de corps à corps.

Tirer dans une foule.

Quand la cible est dans une foule, le maître de jeu déterminera quels endroits de la cible bénéficient de couverture. L'attaque à distance est alors résolue en tant qu'attaque normale à laquelle s'affecte une couverture.

Si un endroit protégé est frappé par l'attaque, l'attaquant risque d'avoir touché un des individus voisins de la cible. La cible en question peut utiliser une réaction contre cette attaque de manière normale. Si l'attaque endommage la cible, déterminez la localisation touchée aléatoirement.

Si de cible accidentelle esquive avec succès une attaque à distance, le projectile continue sur son chemin originel et peut donc toucher la cible prévue. La cible prévue peut utiliser une réaction contre cette attaque de manière habituelle.

Un personnage peut ne pas effectuer d'attaque précise quand il tire sur une foule.

Dégâts.

Quand un personnage inflige avec succès des dégâts à une cible, les dégâts doivent être déduits d'une localisation spécifique. Chaque arme inflige des dégâts qui lui sont propres, valeur variable (nombre et type de dés à lancer) indiquée dans le tableau des armes dans le chapitre équipement. A ce total il faudra rajouter le modificateur des dégâts de l'attaquant.

Localisation des coups.

Une attaque réussie endommagera une localisation spécifique. Pour déterminer quel endroit a été touché, jetez 1D20 et comparez le nombre obtenu à la table de localisation.

Table de localisation Humanoïde.

D20	Location touchée
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-9	Abdomen
10-12	Torse
13-15	Bras droit
16-18	Bras gauche
19-20	Tête

La quantité de dégâts est déduite des points de vie de cette localisation. À condition que l'endroit touché ait encore des points de vie, le personnage ne souffre d'aucun autre effet. Si l'endroit est réduit à zéro points ou moins, alors le personnage est blessé :

Localisation réduite à 0.

L'endroit a subi une blessure mineure. La localisation sera marquée de manière permanente par une cicatrice, et le personnage perd son action de combat suivante.

Localisation réduite en dessous de 0.

L'endroit a subi une blessure sérieuse. La localisation sera marquée de manière permanente par une cicatrice, et le personnage perd ses 1D4 actions de combat suivantes.

De plus, la blessure handicape le personnage:

- Membres. Un membre sera rendu inutilisable par une blessure sérieuse, jusqu'à ce que la localisation soit remontée à 1 point de vie ou plus, ou si le personnage reçoit les premiers soins. Si une jambe devient inutilisable, le personnage tombe au sol.
- Abdomen, torse ou tête. Si une de ses localisations subit une blessure sérieuse, le personnage doit immédiatement faire un test d'endurance ou tomber dans l'inconscience. Si le personnage demeure conscient, ce test devra être répété à la fin de chaque round de combat, jusqu'à ce que la localisation soit remontée à 1 point de vie ou plus, où que le personnage reçoive les premiers soins.

Localisation passée en négatif, d'une valeur supérieure à la valeur positive.

L'endroit a subi une blessure importante. La localisation sera marquée de manière permanente par une cicatrice.

De plus l'ampleur des dégâts peut mutiler de manière permanente ou tuer le personnage :

- Un membre sera tranché ou mutilé par une blessure importante. Le personnage tombe au sol et doit immédiatement faire un test d'endurance ou tomber sans connaissance. Si le personnage demeure conscient, ce test devra être répété à la fin de chaque round, jusqu'à ce que la localisation soit remontée à 1 point de vie ou plus, où que le personnage reçoive les premiers soins. Si la localisation n'est pas soignée en un nombre de rounds de combat égal à CON+POU du personnage, le personnage meurt de la perte de sang et du choc.
- Si l'abdomen, le torse ou la tête subit une blessure importante, le personnage doit immédiatement faire un test d'endurance ou mourir. Si le personnage vit, un second test d'Endurance doit être effectué, pour rester conscient cette fois. Ces deux tests devront être répétés à la fin de chaque round, jusqu'à ce que la localisation soit guérie à 1 point de vie ou plus, où que le personnage reçoive les premiers soins. Si la localisation ne guérit pas dans un nombre de rounds égal à la moitié de CON+POU du personnage, le personnage meurt de la perte de sang, du choc et des dégâts internes.

Un bras inutilisable ou manquant.

Un personnage qui a un bras inutilisable lâche ce qu'il tient en main. Il ne peut pas utiliser une arme qui exige l'utilisation des deux mains, telle qu'une grande hache ou un arc. Il souffre également d'une pénalité de -20% à n'importe quelle compétence qui utilise habituellement deux bras ou mains, telle que des tests d'athlétisme pour nager, faire du canotage ou nager.

Deux bras inutilisables ou manquants.

Un personnage qui a un bras inutilisable lâche ce qu'il tient en main. Le personnage ne peut utiliser aucune arme. La plupart des compétences basées sur la FOR ou la DEX ne sont pas utilisables, bien que certaines (telles que l'athlétisme et l'esquive) subissent seulement une pénalité de -30%.

Une jambe inutilisable ou manquante.

Un personnage qui a une jambe inutilisable ne peut que trébucher, ce qui divise son mouvement par deux. Il subit également une pénalité de -10% à toute compétence qui se base sur la mobilité physique, telle que l'athlétisme, l'esquive, la discrétion et les compétences d'arme.

Deux jambes inutilisables ou manquantes.

Un personnage qui a deux jambes inutilisables ne peut que ramper, ce qui réduit son mouvement à 1 m par round, et il restera au sol tant qu'au moins une jambe ne sera pas guérie. La plupart des compétences qui se basent sur la mobilité physique sont impossibles à utiliser, bien que certaines (comme l'esquive et la discrétion) subissent seulement une pénalité de -30%.

Repousser un adversaire.

Un personnage est touché par une attaque à distance ou de corps à corps peut être repoussé.

Cela se produit après que des réactions aient été accomplies, mais avant que les points d'armure ne soient déduits des dégâts de l'attaque. Si les dégâts excèdent la TAI de la cible, celle-ci est repoussée vers l'arrière de 1 mètre par la force de l'attaque.

Pour chaque tranche de cinq points de dégâts qui excèdent la TAI de la cible, celle-ci est repoussée d'un mètre supplémentaire.

Un personnage qui est repoussé doit également réussir un test d'acrobaties ou tomber.

Si un personnage est repoussé sur un mur ou autre objet solide, il doit réussir un test d'esquive ou subir 1D4 de dégâts sur une localisation aléatoire en étant projeté dessus.

Si le personnage qui a causé les dégâts était en charge, la distance est doublée.

Les personnages montés peuvent ajouter la TAI de leur monture pour déterminer s'ils sont repoussés à condition de réussir un test d'équitation. Si ce test est raté, seule la TAI du personnage est prise en compte, et s'il est repoussé il chute de sa monture.

Combat à deux armes.

Un personnage utilisant deux armes ou une arme et un bouclier peut soit :

- Parer une attaque additionnelle par round de combat (au delà de l'allocation normale de réaction)

OU

- Gagner une action simple d'attaque de combat au corps à corps avec cette seconde arme. Cette attaque supplémentaire ne peut pas être une attaque ciblée et subit une pénalité de -20% à la compétence appropriée d'arme ou de bouclier.

Montures

Montures non entraînées

Les cavaliers chevauchant une monture non dressée à la bataille doivent effectuer un test de la compétence d'équitation au début de chaque round de combat.

- En cas d'échec, la monture applique automatiquement l'action de combat de retraite.

- En cas de réussite du test, la monture peut être considérée comme une monture dressée à la bataille pour le reste du round.

Restrictions et modificateurs

Un aventurier monté ne peut utiliser aucune de ses armes à un niveau de compétence supérieur à sa compétence d'équitation.

Un guerrier monté à un bonus de +20% a ses attaques et parades contre les adversaires adjacents à pied ; un personnage à pied défendant contre un attaquant monté subit une pénalité de -20% à sa compétence de réaction. Ces modificateurs ne s'appliquent pas si la cible à pied est aussi grande que le personnage monté.

Un combattant monté ne peut utiliser des armes qui se manient à deux mains, de bâtons ou des armes d'hast.

Un personnage monté emploie les points du mouvement de sa monture en se déplaçant plutôt que les siens.

Les localisations en combat monté

A moins que le cavalier n'utilise une arme utilisant la compétence d'épieux, relancer toute localisation touchant un fantassin à la jambe.

A moins qu'un fantassin n'utilise une arme à deux mains, une arme d'hast ou un épieu contre un cavalier, relancer tous les tirages de localisation ciblant la tête.

Combat sans armes

Dans le cas d'une attaque à mains nues parée, l'attaquant subira immédiatement les dégâts de l'arme ayant effectué la parade, sans le modificateur de dégâts, au membre qu'il utilise. Ceci en plus de l'effet normal de la parade.

Armes naturelles.

Des armes naturelles telles que les dents et les griffes des monstres sont considérées comme armes et non comme des attaques sans armes. Les dégâts qu'elles infligent se trouvent dans la description du monstre. Ils peuvent parer d'autres armes naturelles ou attaques sans armes, mais pas les attaques d'armes manufacturées.

Lutte

Une attaque de lutte se résout comme une attaque de combat à mains nues, mais doit être déclarée comme tentative de lutte avant de tirer les dès.

Si le coup porte, aucun dommage n'est infligé. Au lieu de cela, l'attaquant oppose sa compétence de combat à mains nues à la compétence d'esquive, de combats à mains nues, ou d'arme en main de son adversaire (à son choix), dans un test opposé de compétence. Le résultat est comparé sur la table de lutte.

Lutte

	Tirage du défenseur (compétence d'esquive, de combat à mains nues ou d'arme)		
Tirage de l'attaquant (combat à mains nues)	<i>Echec</i>	<i>Succès</i>	<i>Succès critique</i>
<i>Echec</i>	Echec de la tentative	Echec de la tentative	Echec de la tentative, le défenseur peut riposter en action libre (s'il lui reste une action à dépenser).
<i>Succès</i>	Tentative réussie	Echec de la tentative	Echec de la tentative, le défenseur peut riposter en action libre (s'il lui reste une action à dépenser).
<i>Succès critique</i>	Tentative réussie; l'attaquant peut immédiatement tenter d'immobiliser ou de projeter son adversaire (choix de l'attaquant)	Tentative réussie	Echec de la tentative, le défenseur peut riposter en action libre (s'il lui reste une action à dépenser).

Un personnage ayant la compétence arts martiaux peut utiliser celle-ci à la place de la compétence de combat à mains nues en ce qui concerne la lutte.

Combattants en lutte

Des combattants en lutte restent agrippés jusqu'à ce qu'un personnage se libère ou soit projeté. Des personnages en lutte subissent une pénalité de -20% à tout test qui ne soit pas une attaque précise ou ne concerne pas son partenaire de lutte. Des combattants en lutte ne peuvent pas utiliser de réactions.

Un combattant en lutte est restreint dans ses actions de combat. Ses possibilités sont les suivantes :

Se dégager : pour se dégager d'une lutte, le personnage effectue une tentative de lutte, en se ciblant comme défenseur. Le personnage ne peut utiliser que sa compétence de combat à mains nues ou celle d'arme naturelle dans ce cas. Comparer les résultats de ce test opposé sur la table de lutte – un résultat de 'Echec de la tentative' indique que le personnage a réussi à se libérer et n'est plus en lutte, même s'il reste adjacent à son adversaire.

Immobiliser: si immobilisé, l'ennemi est considéré sans défenses. Un test de combat à mains nues est nécessaire pour immobiliser un adversaire – ce test se fait avec une pénalité égale à la somme de DEX+FOR de l'adversaire.

Infliger des dégâts : un test de combat à mains nues permet d'infliger des dégâts sans que l'adversaire ne puisse effectuer de réaction – ce test se fait avec une pénalité égale à la DEX+CON de l'adversaire. En cas de succès, les dégâts sont de 1D6 + modificateurs de dégâts sur une localisation aléatoire.

Projection : un test de combat à mains nues est nécessaire pour projeter un adversaire – ce test se fait avec une pénalité égale à DEX+TAI de l'adversaire. Si le test est réussi, l'adversaire est projeté à 2 m et subit 1D6 de dégâts appliqués à une localisation aléatoire. Cela met fin à la lutte.

Points de Héros

Les points de héros peuvent être utilisés de diverses manières. 1 point de héros est déduit pour chacune des utilisations suivantes.

Seconde chance: un personnage peut relancer un tirage qui concerne le personnage. Ce peut être un test de compétence, de dégâts, ou tout ce qui a un effet sur lui.

Coup douloureux : un personnage qui subit une blessure importante peut dépenser 1 point de héros pour la transformer en blessure sérieuse. Cela réduit les dégâts infligés de manière à ce qu'ils atteignent un score négatif égal à la valeur positive de la localisation.

Chance des héros: un point de héros peut être utilisé pour altérer de manière favorable l'histoire du scénario d'une façon mineure. Cela ne peut se faire qu'avec l'approbation du meneur de jeu.

Capacité légendaire: le personnage peut dépenser des points de héros pour acquérir une capacité légendaire pour laquelle il a les pré requis (voir plus loin).

4/ La magie

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

La magie

Un personnage commence le jeu avec un nombre de points de magie égal à sa caractéristique de POU, qui correspond au maximum de points de magie qu'il peut emmagasiner.

La récupération

Un personnage regagnera automatiquement un nombre de points de magie égal à son POU toutes les 10 heures, ou en 5 heures s'il se repose complètement.

L'intégration de rune

Une fois qu'un personnage a trouvé une rune, il doit l'intégrer, faisant sienne sa puissance. Cela est fait simplement en passant une heure avec la rune dans la paix et la solitude relative à l'issue de laquelle il faut réussir un test de Ténacité.

Si ce test est raté, le personnage ne pourra plus jamais essayer d'intégrer cette rune spécifique (bien qu'il pourrait essayer avec une autre rune du même type).

Si le test est réussi, le personnage a intégré la rune et devient « Béni des runes ». Il perd de manière permanente un point de pouvoir, et devient le seul à pouvoir utiliser cette rune jusqu'à ce qu'il meure.

Un personnage « Béni des runes » gagne la compétence magie des runes (appropriée à la rune intégrée) à une valeur égale à sa caractéristique de pouvoir.

Aussi longtemps que la rune intégrée est dans la possession physique du Béni des runes, il gagne sa puissance runique et peut essayer la Magie des runes liée à cette rune.

Une rune intégrée ne peut être retirée.

Pouvoir des runes.

Pouvoirs runiques

Tirage D100	Rune	Pouvoir runique
01-04	Air	Le Béni des runes réduit ses dommages de chute de moitié et ajoute +10% en athlétisme lorsqu'il saute.
05-09	Bête	Le Béni des runes gagne la compétence avancée survie (ou +10% s'il l'a déjà) ainsi que +5% en connaissance (Animaux) et en endurance.
10	Chaos	Les sorts ayant le trait "Instant" lancés par le Béni des runes infligent une pénalité de -30% aux tests de résistance ou de contre sort.
11-13	Froid	Le Béni des runes ignore les effets négatifs dus à l'exposition dans les environnements froids.
14-17	Communication	Le Béni des runes gagne +10% en compétence d'influence et gagne une compétence de langue.

18–20	Ténèbres	Le Béni des runes gagne « Vue dans le noir » et +10% en compétence discrétion.
21–22	Mort	Un adversaire souffrant d'une blessure majeure ou sérieuse infligée en corps à corps par le Béni des runes subit une pénalité de –10% à ses tests d'endurance pour rester conscient ou éviter la mort.
23–25	Désordre	Le Béni des runes gagne +2 à ses tirages de rang d'action.
26	Dragon	Le Béni des runes gagne +20% en endurance.
27–28	Dragonewt	Le Béni des runes se réincarne en Dragonewt à sa mort.
29–32	Terre	Le Béni des runes gagne +1 en FOR, CON et TAI.
33–36	Destin	Le Béni des runes peut relancer un dès chaque jour.
37–40	Fertilité	Le Béni des runes guérit et récupère deux fois plus vite que la normale.
41–44	Feu	Le Béni des runes réduit ses dommages de feu, magique ou non, de moitié.
45–47	Harmonie	Le Béni des runes peut affecter un bonus de +20% à un tirage d'un allié, une fois par jour.
48–50	Chaleur	Le Béni des runes ignore les effets négatifs d'exposition à un environnement chaud.
51–52	Illusion	Le Béni des runes gagne la compétence de déguisement, et +5% aux compétences de discrétion et de manipulation.
53–54	Infinité	Le Béni des runes double la durée de ses sorts ayant le trait "Durée".
55	Loi	Tout sort ayant le trait "Permanent" lancé par le Béni des runes inflige une pénalité de –30% aux tests de résistance ou de contre sort.
56–58	Lumière	Le Béni des runes gagne « Vision nocturne » et +10% à sa compétence de perception.
59–62	Chance	Le Béni des runes peut relancer un triage par jour.
63	Magie	Le Béni des runes gagne +5% à ses compétences de magie des runes.
64–67	Homme	Le Béni des runes gagne +1 en DEX, INT et CHA.
68–69	Maîtrise	Le Béni des runes gagne +10% à tous ses tests opposés.
70–72	Métal	Les armes en fer du Béni des runes infligent +1 damage lorsqu'il les utilise.
73–74	Lune	Le Béni des runes gagne +5% en compétences d'influence, de perception, de ténacité et de discrétion.
75–77	Mouvement	Le mouvement du Béni des runes est augmenté de +1m.
78–81	Plante	Le Béni des runes gagne Survie (ou +10% si déjà connue) et +5% en connaissance (Plantes) et en endurance.
82–84	Ombre	Le Béni des runes gagne +10% en compétences de manipulation et de discrétion.
85–87	Esprit	Tout sort qui cible les esprits lancé par Béni des runes inflige une pénalité de –30% aux tests de résistance ou de contre sort.
88–90	Stase	Le Béni des runes ne peut être repoussé en combat, à moins de l'accepter.
91–92	Commerce	Le Béni des runes gagne +10% en évaluation et en connaissance (Monde).
93–94	Vérité	Le Béni des runes gagne +10% en perception et Ténacité.
95–96	Mort-Vivant	Tout sort ciblant un mort-vivant lancé par le Béni des runes inflige une pénalité de –30% aux tests de résistance et de contre sort.
97–00	Eau	Le score d'athlétisme d'un Béni des runes est augmenté de +50% pour la nage.

Apprendre la magie des runes.

Une fois qu'un personnage apprend une magie des runes, il peut l'augmenter à la manière d'une compétence avancée.

Apprendre un sort de magie des runes.

Chaque sort de magie des runes voit sa puissance mesurée par sa valeur de magnitude. Les sorts de magnitude 1 sont les plus faibles et les plus faciles à apprendre. L'apprentissage d'un nouveau sort prend 1 jour par point de magnitude et à un coût qui augmente en fonction, cf. la table ci-dessous.

Apprentissage de sorts de magie des runes

Magnitude	Coût	Temps d'apprentissage
1	100 argent	1 jour

2	200 argent	2 jours
3	400 argent	3 jours
4	800 argent	4 jours
5	1,600 argent	5 jours
6	3,200 argent	6 jours
7	6,400 argent	7 jours
8	12,800 argent	8 jours
+1	x2	+1 jour

Lancer un sort

Un personnage doit pouvoir tenir les runes nécessaires au lancement de son sort (et uniquement celles-là) dans ses mains, et être capable de chanter pour lancer un sort.

Lorsqu'un sort de magie des runes est lancé, il a toujours des effets sonores et visuels pouvant être détectés à dix mètres fois la magnitude du sort.

Pour que le sort soit lancé avec succès, le personnage doit réussir un test de la compétence de magie des runes liée.

Si le test réussit, déduire un nombre de points de magie égal à la magnitude du sort puis appliquer ses effets.

Si le test échoue, le sort ne prend pas effet, mais il faut quand même déduire 1 point de magie.

Modificateurs de situation au lancement de sort

Situation	Modificateur de compétence¹
Lanceur de sort ne peut tenir ses runes	Echec automatique
Lanceur de sort est bâillonné ou contraint au silence.	Echec automatique
Lanceur de sort attaché (mais capable de tenir les runes)	-30%
Lanceur de sort au sol	-20%
Lanceur de sort sur sol instable	-20%
Cible partiellement couverte	-20% ²
Cible fortement couverte	-40% ²
Cible entièrement couverte	Echec automatique

¹ Ces modificateurs sont cumulatifs.

² Ces modificateurs ne s'appliquent que si la cible du sort est autre que lui-même, son emplacement immédiat, ses possessions portées, ou un objet / individu touché.

Succès critique

Une réussite critique sur un tirage de magie des runes indique que le lanceur du sort a particulièrement bien contrôlé les effluves de magie. Le personnage dépense 1 point de magie de moins que normalement (un sort de magnitude 2 coûte donc 1 point de magie et un sort de magnitude 1 est gratuit), et toute tentative de résistance ou de contre sort subit une pénalité de -10%.

Echec critique

Un échec critique sur un test de magie des runes indique que le lanceur de sort a été incapable de contrôler la magie provenant de la rune. Au lieu de perdre 1 point de magie pour avoir échoué, il perd un nombre de points égal à sa magnitude.

Temps d'incantation

Aucune autre action de combat ne peut être utilisée lors du lancement d'un sort, si ce n'est un déplacement de moitié.

Les sorts les plus puissants sont plus longs à incanter, le lanceur de sort cherchant à maîtriser la puissance des runes. Ces sorts auront le trait « Temps d'incantation (X) », ou X indique le nombre d'actions de combat nécessaires au lancement du sort.

Un sort prend effet à la fin de la dernière action de combat nécessaire à son lancement. Un lanceur de sort risque des attaques gratuites à chaque round d'incantation du sort.

Distraire ou attaquer le lanceur de sort alors qu'il incante fait automatiquement échouer le sort (notamment s'il est aveuglé, désarmé de ses runes, ou subit une blessure sérieuse ou majeure) à moins de réussir à un test de Ténacité pour garder sa concentration.

Mettre un terme à un sort

Une action de combat est nécessaire à un lanceur de sort pour mettre un terme à un sort « Permanent » qu'il a lancé.

Arrêter un sort de « concentration » a un effet immédiat et ne nécessite par une action de combat.

Suralimenter un sort

Il est possible de charger un sort de davantage de magie que nécessaire, en dépensant des points de magie additionnels, pour en avoir les effets augmentés au-delà des paramètres habituels. La décision de suralimenter un sort s'effectue avant le test de magie des runes.

Pour chaque point de magie ajouté par le lanceur de sort, appliquez une pénalité de -5% au test de magie des runes ainsi qu'aux tests de ténacité liés à la distraction ou aux dommages pour la durée d'incantation.

Si le sort est lancé avec succès, chaque Point de magie additionnel a les effets suivants :

- ◆ La magnitude du sort est considérée d'un point plus élevé en ce qui concerne les façons de la contrer, comme par dissipation de la magie ou contre sort.
- ◆ Si le sort a le trait "Résistance", la cible subit un malus de -10% à son test de résistance.
- ◆ Si le sort a le trait "Durée", sa durée augmente d'un facteur.

Si le test de magie des runes échoue, le lanceur de sort perd 1 point de magie de manière normale, plus 1 point de magie par point de magie ajouté.

Traits des sorts & descriptions

Les traits utilisés par les sorts sont détaillés ci-dessous.

Zone (X): Ce sort affecte toutes les cibles situées dans un rayon spécifié (en mètres).

Durée d'incantation (X): Ce sort prend le nombre d'actions de combat indiqué pour être lancé.

Concentration: Les effets du sort restent aussi longtemps que le lanceur de sort garde sa concentration. Se concentrer sur un sort est similaire à lancer un sort, et nécessite que le lanceur de sort chante en tenant ses runes et en ignorant les distractions.

Durée (X): Les effets du sort restent en effet pour la durée indiquée en minutes.

Instant: Les effets du sort sont instantanés. Le sort disparaît ensuite.

Magnitude (X): La force, la puissance du sort. Aussi le nombre minimum de points de magie nécessaires à le lancer.

Permanent: Les effets de ce sort restent en place jusqu'à dissipation ou que le lanceur de sort y mette un terme.

Progressif: Cela indique que le sort peut être appris et lancé à des niveaux de magnitude supérieurs au minimum pour des effets supérieurs indiqués dans la description du sort.

Distance: Les sorts à distance peuvent être lancés sur des cibles se trouvant au maximum à POU du lanceur de sort x 5 en mètres.

Résistance (esquive/ténacité/endurance): Les effets du sort ne s'appliquent pas automatiquement. La cible peut effectuer un test d'esquive, ténacité ou endurance (comme indiqué par le sort) pour entièrement éviter les effets du sort.

Notez que « résistance (esquive) » nécessite que la cible ait encore la possibilité de dépenser une réaction. Dans le cas d'une zone d'effet, cette résistance s'accompagne d'un plongeon au sol pour essayer d'éviter les effets du sort (plongeon à couvert).

Touché: Ces sorts nécessitent que le lanceur de sort touche sa cible tout au long de l'incantation pour prendre effet.

Déclencheur: Ce sort est dormant jusqu'à ce qu'un événement indiqué dans sa description arrive. Le sort prend alors effet et est « dépensé ».

Runes

Cette colonne indique les runes qu'un personnage doit avoir intégré pour être capable d'apprendre le sort. Ces runes doivent être portées pour lancer le sort. La rune en italique est la rune dominante, celle dont la compétence de magie des runes est utilisée pour lancer le sort.

Défense magique

Toute cible d'un sort, qu'elle ait ou non intégrée une rune, peut dépenser des points de magie pour augmenter ses chances d'éviter les effets d'un sort ayant le trait « Résistance ». Chaque point ainsi dépensé lui donne un bonus de +5% à son tirage de résistance.

Sorts de magie des runes.

Babel

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Distance, Résistance (Ténacité)

Runes: Communication, *Désordre*

Si ce sort réussit, il endommage les fonctions du langage de la cible. Elle peut penser ou agir normalement, si ce n'est que ce qu'elle dit est incompréhensible.

Embrouillamini

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 2, Distance, Résistance (Ténacité)

Runes: *Désordre*, Homme ou Bête

La cible ne peut pas lancer de sorts et ne peut effectuer que des actions non offensives. Elle peut courir, esquiver, parer normalement, mais n'effectuera pas d'attaque à moins d'être attaqué d'abord.

La rune de l'Homme permet de cibler des humanoïdes, celle de la Bête permet de cibler les créatures naturelles. Les autres créatures (telles les esprits et les créatures magiques) ne sont pas affectées par ce sort.

Amélioration Bestiale

Durée d'Incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Bête*

Les attaques à mains nues de la cible sont considérées comme des armes naturelles. Pour chaque point de magnitude, le sort augmente les chances de toucher avec les armes naturelles de 5% et elles infligent 1 point de dommage additionnel. Ces dommages supplémentaires sont magiques et affecteront les créatures qui ne peuvent être affectées que par la magie. Les autres dommages de l'arme restent non magiques.

Lame Acérée

Durée d'Incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Métal*

Ce sort ne peut être lancé que sur une arme ayant une lame. Pour chaque point de magnitude, le sort augmente les chances de toucher avec cette lame de 5% et elle inflige 1 point de dommage additionnel. Ces dommages supplémentaires sont magiques et affecteront les créatures qui ne peuvent être affectées que par la magie. Les autres dommages de l'arme restent non magiques. Une arme affectée par ce sort ne peut bénéficier du sort *Lame de Feu*.

Impact

Durée d'Incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Métal*

Ce sort ne peut être lancé que sur une arme à Impact. Pour chaque point de Magnitude, le sort augmente les chances de toucher avec cette arme de 5% et elle inflige 1 point de dommage additionnel. Ces dommages supplémentaires sont magiques et affecteront les créatures qui ne peuvent être affectées que par la magie. Les autres dommages de l'arme restent non magiques.

Chemin Dégagé

Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Plante*

Ce sort permet au lanceur de sort de traverser la végétation la plus dense comme s'il s'agissait d'une route. Pour chaque point de magnitude, il peut emmener une personne avec lui.

Coordination

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Mouvement*

Pour chaque point de magnitude de ce sort, la DEX de la cible augmente de +2. Une cible ne peut voir sa DEX augmentée de cette manière de plus de deux fois sa DEX d'origine.

Contre sort

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Progressif, Distance
Runes: *Magie*

Ce sort n'est utilisé qu'en tant que réaction, uniquement lorsqu'un autre sort que l'on désire annuler est lancé dans la portée du sort. Un test réussit permet d'annuler le sort ciblé, tant que la magnitude de ce sort est supérieure ou égale à celle du sort ciblé.

Bouclier Anti-Magie

Durée d'Incantation 3, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Distance

Runes: Stase, *Magie*

Une fois le sort lancé sur une cible, le bouclier essaiera de bloquer tous les sorts destinés à la cible. Le bouclier est sans effet sur les sorts affectant déjà la cible. Les effets du bouclier dépendent de sa Magnitude et de celle du sort arrivant – cf. table ci-dessous.

Résultat du Bouclier Anti-Magie.

La Magnitude du sort arrivant est . .	Effet
plus faible de 2 points ou plus que la Magnitude du Bouclier Anti-Magie.	Le Bouclier Anti-Magie reste en place, le sort entrant est annulé.
égal à 1 point près de la Magnitude du Bouclier Anti-Magie.	Le Bouclier Anti-Magie disparaît, le sort entrant est annulé.
plus fort de 2 points ou plus que la Magnitude du Bouclier Anti-Magie.	Le Bouclier Anti-Magie disparaît, le sort prend effet.

Sous le Couvert de la Nuit

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché

Runes: *Ombre*

Ce sort donne à la cible un bonus de +10% aux tests de discrétion par point de magnitude, et lui permet aussi d'être partiellement couverte.

Mur de Ténèbres

Area 5, Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 2, Distance

Runes: *Ténèbres*

Les sources de lumière dans la zone sont éteintes ou cessent de fonctionner. D'autres sens tels le sonar d'une Chauve-souris fonctionnent normalement.

Si le lanceur de sort possède aussi la rune du Mouvement, il peut déplacer le Mur de Ténèbres d'1 mètre par action de combat. Si cette option est choisie, le sort gagne le trait « Concentration ».

Démoralisation

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 2, Distance, Résistance (Ténacité)

Runes: *Désordre*

La cible de ce sort voit ses compétences d'armes divisées par deux et ne peut lancer de sorts offensifs. Si ce sort prend effet avant le début d'un combat, la cible essaiera d'éviter le combat et fuira ou se rendra. Les effets de ce sort sont annulés par le sort Fanatisme et vice versa.

Détection

Durée d'Incantation 1, Concentration, Magnitude 1, Distance

Runes: *Vérité*

Ce sort regroupe plusieurs possibilités de détection, dans lequel il faut choisir l'effet demandé. Ils permettent au lanceur de localiser la source la plus proche de ce qu'il recherche si à portée. Cet effet est bloqué par une substance compacte comme le métal, la terre ou la stone d'au moins 1 mètre d'épaisseur. Il est aussi bloqué par un Bouclier d'Anti-Magie, sauf que le lanceur de sort saura que la cible est quelque part à portée (sans que la localisation soit précise) et est protégée par un effet de Bouclier d'Anti-Magie. Les différentes possibilités sont décrites ci-dessous :

Détection d'ennemi: Donne la localisation d'une créature cherchant à nuire au lanceur de sort.

Détection de la magie: Donne la localisation de l'objet magique, de la créature magique, ou du sort actif le plus proche.

Détection d'espèces: Donne la localisation de la créature la plus proche de l'espèce spécifiée.

Détection de Substance: Donne la localisation de la substance la plus proche du type spécifié.

Dissipation de la Magie

Durée d'Incantation 2, Instant, Magnitude 1, Progressif, Distance

Runes: Désordre, *Magie*

Ce sort attaque d'autres sorts pour les éliminer. Ce sort va dissiper une magnitude combinée égale à sa propre magnitude, en commençant par l'effet le plus puissant affectant la cible. S'il échoue à éliminer cet effet (du fait de sa magnitude trop élevée), le sort prend fin immédiatement et aucun effet n'est annulé.

Un sort ne pouvant être partiellement dissipé, une cible sous l'effet d'un sort à magnitude augmentée supérieur à la dissipation de la magie ne sera pas affectée par une dissipation.

Disruption

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Distance, Résistance (Endurance)

Runes: *Désordre*

Disruption endommage le corps de la cible. Celle-ci subit 1D3 points de dommages sur une localisation aléatoire, ignorant ses points d'armure éventuels.

Souffle de Dragon

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Distance, Résistance (Esquive)

Runes: *Dragon*

Avec ce sort, le lanceur de sort crache un jet de feu à sa cible. Si le souffle n'est pas esquivé, il inflige 1D8 points de dommages de chaleur considérés à la fois comme magiques et de feu. Les points d'armure sont efficaces contre ces dommages.

Emousselame

Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Distance

Runes: *Métal*

Ce sort peut être lancé sur toute arme mais n'affecte pas le combat à mains nues ni les armes naturelles. Pour chaque point de magnitude, il réduit les dommages infligés par l'arme de 1 point.

Emotion

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 3, Distance, Résistance (Ténacité)

Runes: *Lune*

Si le lanceur de sort arrive à affecter sa cible avec ce sort, il peut lui faire ressentir l'émotion de son choix.

Endurance

Durée d'Incantation 2, Instant, Magnitude 1, Progressif, Touché, Déclenchement

Runes: *Fertilité*

Pour chaque point de magnitude, ce sort permet de récupérer 1 niveau de fatigue.

Extinction

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Progressif, Distance

Runes: *Air*

Ce sort éteint automatiquement un feu.

A la magnitude 1, il peut éteindre une flamme, avec une magnitude de 2 il éteint un petit feu, avec une magnitude de 3 il éteint un grand feu et une magnitude de 4 éteindra un enfer.

Fanatisme

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Distance

Runes: *Loi*

La cible de ce sort voit ses compétences d'armes augmentées de +20% mais ne peut effectuer de parades ni lancer de sorts. Sa compétence d'esquive est divisée par deux. Les effets de ce sort sont immédiatement annulés par le sort Démoralisation et vice versa.

Destinée

Durée d'Incantation 2, Instant, Magnitude 1, Progressif, Touché, Résistance (Persistance)

Runes: *Destin*

Ce sort permet d'affecter le destin, que ce soit pour le bien ou pour le mal de la cible. Le lanceur de sort peut modifier (en bonus ou en malus) la prochaine utilisation de compétence de la cible de 10% par point de magnitude. Seule la prochaine compétence utilisée par la cible est affectée.

Flèche de Feu

Durée d'Incantation 1, Magnitude 2, Touché, Déclenchement

Runes: *Feu*

Ce sort permet d'enflammer un projectile lorsqu'il touche sa cible. Lorsqu'il touche sa cible, le projectile inflige 1d10 points de dommages de feu à la place des dommages normaux. Un projectile affecté par ce sort ne peut être ciblé par Multimissile ou Daredart.

Lame de Feu

Durée d'Incantation 3, Durée 5, Magnitude 4, Touché

Runes: *Feu*

Pour la durée du sort, cette arme inflige 1d10 points de dommages de feu à la place des dommages normaux. Une arme sous l'effet de ce sort ne peut bénéficier du sort Lame Acérée.

Morsure de Froid

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 3, Distance, Résistance (Endurance)

Runes: *Froid*

Ce sort d'attaque permet au lanceur de sort de geler son adversaire, lui infligeant 1 point de dommage à chaque localisation, ignorant les éventuels points d'armure. Les effets magiques qui protègent contre le froid peuvent bloquer cet effet, mais les objets normaux n'ont aucun effet.

Charisme

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché

Runes: *Harmonie*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le CHA de la cible est augmenté de +2. Une cible ne peut voir son CHA augmenté de plus de deux fois sa valeur d'origine.

Parole de Miel

Durée d'Incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché

Runes: *Commerce*

La créature touchée gagne un bonus à ses tests d'évaluation et à ses tests d'influence opposés égal à 5 x la magnitude de ce sort. Ce bonus s'applique uniquement lorsqu'un personnage évalue, achète ou vend quelque chose.

Bonne Fortune

Durée d'Incantation 2, Concentration, Magnitude 1, Progressif, Touché

Runes: *Chance*

Pour aussi longtemps que le lanceur de sort maintient sa concentration, toutes les cibles gagnent un bonus de +10% à toutes les compétences qu'ils utilisent. Pour chaque point de magnitude, une personne peut être affectée par ce sort.

Main de Mort

Durée d'Incantation 1, Durée 1, Magnitude 5, Résistance (Endurance), Touché, Déclenchement

Runes: *Mort*

Si le lanceur de sort réussit à lancer son sort, sa main devient chargée par les effets de ce sort. La durée du sort indique le temps durant lequel la main est ainsi chargée avant que le sort ne se termine. Une fois ses effets utilisés, la main n'est plus chargée.

En touchant une cible (que ce soit par un jet de combat à mains nues ou par surprise), les effets du sort sont appliqués. Si le test de résistance (endurance) échoue, la localisation touchée subit immédiatement suffisamment de dommages pour causer une blessure majeure. Si le test de résistance est réussi, la localisation ne subit qu'un point de dommage. Les points d'armure ne protègent pas contre ces dommages.

Soins

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Progressif, Touché

Runes: *Fertilité*

Pour chaque point de Magnitude de ce sort, le lanceur peut guérir 1 point de dommage sur une localisation, que ce soit sur lui-même ou une créature de son espèce. Les créatures d'une autre espèce ne guérissent que de la moitié (arrondir au supérieur).

Avec une magnitude de 6 ou plus, ce sort peut rattacher un membre tranché si dans le même temps un test de premiers soins est réussi dans les 10 rounds suivant la perte du membre.

Avec une magnitude de 8 ou plus, ce sort guérira aussi tout poison ou maladie affectant la cible.

Ignition

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Distance

Runes: *Feu*

Ce sort met le feu à une cible inflammable à portée, créant une flamme. La peau et la chair ne sont pas considérées comme inflammable. Si la cible est en contact avec une créature vivante (comme des cheveux, des fourrures ou des habits) alors le sort gagne le trait "résistance (endurance) ».

Lumière

Area 10, Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Distance

Runes: *Lumière*

Lancé sur un objet (y compris de la matière vivante), ce sort en fait une source de lumière (et non pas une flamme) illuminant la zone d'effet. Notez que si la zone en question est illuminée magiquement, tout ce qui se trouve en dehors de cette zone ne l'est pas du tout.

Langage de l'Esprit

Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Distance

Runes: *Communication*

Ce sort peut affecter une cible par point de magnitude. Il permet la télépathie entre le lanceur de sort et chaque cible, mais les cibles ne peuvent communiquer entre elles. Les mots transmis par télépathie doivent être murmurés et seront entendus directement dans la tête de la cible dans le même langage que celui utilisé par le lanceur de sort.

Mobilité

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Distance

Runes: *Mouvement*

Pour chaque point de magnitude de ce sort, le mouvement de la cible est augmenté de un mètre.

Multimissile

Durée d'Incantation 2, Durée 1, Magnitude 1, Progressif, Touché, Déclenchement

Runes: *Infinité*

Ce sort permet de charger un projectile. La durée du sort indique combien de temps le projectile reste chargé des effets du sort avant qu'il se termine. Un projectile affecté par ce sort ne peut être affecté par Flèche de Feu ni Dard.

Lorsque le projectile chargé est tiré, un projectile additionnel apparaît pour chaque point de magnitude du sort. Chaque attaque est effectuée séparément et inflige le même type de dommages que le projectile original (mais ne bénéficie pas du modificateur de dommages). Les projectiles créés magiquement ne peuvent causer de coups critiques, mais le projectile d'origine le peut. Ces projectiles créés magiquement sont considérés comme magiques et affectent les créatures seulement affectées par la magie.

Ordalie

Durée d'Incantation 2, Concentration, Magnitude 2, Résistance (Persistance), Touché
Runes: *Vérité*

La cible doit dire la vérité telle qu'il la connaît lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, sous peine d'être brûlé par tout métal en contact avec sa peau (causant 1 point de dommage par round de combat sur la localisation en contact). Le lanceur de sort sait si la cible a résisté à son sort ou non.

Estocade

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché
Rune: *Stase*

Ce sort peut être lancé sur toute arme d'estoc ou à pointe. Pour chaque point de magnitude, l'arme ignore 1 point d'armure (qu'elle soit magique ou non) lorsqu'elle touche une localisation.

Protection

Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Distance
Runes: *Terre*

Pour chaque point de magnitude de ce sort, un point d'armure est ajouté à toutes les localisations de la cible. Ce bonus est cumulable avec toute armure existante et est traitée de la même manière.

Réparation

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Métal*

Pour chaque point de magnitude, ce sort répare un point de dommage sur une cible non vivante. Les marques de réparation restent visibles, à moins qu'un test d'artisanat ne réussisse lors du lancement du sort.

Seconde Vue

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 3, Distance
Runes: *Esprit*

Même si elle est bloquée par tout ce qui bloque la vision normale, Seconde Vue permet au lanceur de sort de jauger le POU de toutes les créatures et objets magiques à portée. Le lanceur de sort saura si chaque aura est inférieur à son POU, équivalent à 3 points près à son POU, ou supérieur à son POU.

De plus, Seconde Vue donne un bonus de +15% aux tests de perception pour remarquer des objets magiques cachés ou des créatures cachées. Seconde Vue permet aussi de révéler des

entités invisibles, même si seule une image tremblotante sera perçue (traitez ces cibles comme dans partiellement « obscurité partielle »).

Flou

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Distance
Rune: *Illusion*

Ce sort permet à l'image de la cible de se distordre et d'être floue. Chaque point de magnitude de ce sort permet à la cible de gagner un bonus de +5% à sa compétence d'esquive.

Foudre

Durée d'Incantation 1, Instant, Magnitude 3, Distance, Résistance (Esquive)
Runes: *Chaos*

Le lanceur de sort invoque un éclair de foudre provenant du ciel, et ce quel que soit la météo. Cet éclair doit toucher une cible en ligne de vue située en extérieur. L'éclair inflige 3D6 points de dommages à une localisation aléatoire, ignorant les éventuels points d'armure.

Lenteur

Durée d'Incantation 1, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Distance, Résistance (Endurance)
Runes: *Mouvement*

Pour chaque point de magnitude de ce sort, le mouvement de la cible baisse d'un mètre (avec un minimum d'un mètre).

Daredart

Durée d'Incantation 1, Magnitude 1, Touché, Déclenchement
Runes: *Mouvement*

Lancé sur un projectile, ce sort se déclenche lorsqu'il est tiré. Les tentatives pour esquiver ou parer ce projectile subissent une pénalité de -5% par point de magnitude du sort, et les dommages infligés sont augmentés de 1 point par point de magnitude. Un projectile affecté par ce sort ne peut être ciblé par Flèche de Feu ni Multimissile.

Force

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Bête*

Pour chaque point de magnitude du sort, la FOR de la cible est augmenté de +2. Une cible ne peut voir sa FOR augmentée de plus de deux fois sa valeur d'origine.

Voix du Tonnerre

Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Maîtrise*

Pour chaque point de magnitude du sort, la cible gagne +10% à sa compétence d'influence. La voix de la cible est entendue à une portée égale à la magnitude du sort x 100 en mètres.

Plaie des Mort-Vivants

Durée d'Incantation 2, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Area 5, Résistance (Persistence)
Runes: *Mort*

Tout mort-vivant cherchant à pénétrer la zone d'effet du sort doit réussir son test de résistance. Les Mort-Vivants dans la zone d'effet du sort lorsqu'il est lancé doivent effectuer leur test de résistance immédiatement, et fuiront au plus tôt en cas d'échec.

Versatilité

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Homme*

Pour la durée du sort, la cible peut tester toute compétence avec des chances de réussite égales à 10 x la magnitude du sort. Ce sort peut être utilisé pour toutes les compétences, sauf les compétences magiques comme celles de magie des runes.

Vigueur

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Bête*

Pour chaque point de magnitude du sort, la CON de la cible est augmenté de +2. Une cible ne peut voir sa CON augmentée de plus de deux fois sa valeur d'origine.

Chaleur

Durée d'Incantation 1, Durée 10, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Chaleur*

La cible ne souffre pas de pénalités à ses tests de fatigue pour résister à un environnement froid lorsque ce sort est actif. Ce sort protège aussi la cible d'un point de dommages de feu (magique ou normal) par point de magnitude.

Souffle d'Eau

Durée d'Incantation 2, Durée 5, Magnitude 1, Progressif, Touché
Runes: *Eau*

Ce sort permet à la cible de respirer sous l'eau pour la durée du sort. Pour chaque point de magnitude, une personne supplémentaire peut être ciblée par ce sort.

5/ L'aventure

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Mouvement

La table de mouvement indique à quelle vitesse se déplacent des personnages en fonction de leur mouvement. Un groupe de personnages voyageant ensemble se déplacera à la vitesse du plus lent.

Mouvement

Période de temps	Mouvement 1m	Mouvement 2m	Mouvement 3m	Mouvement 4m	Mouvement 5m	Mouvement 6m
Action de combat	1m (2m en courant)	2m (4m if courant)	3m (6m if courant)	4m (8m if courant)	5m (10m if courant)	6m (12m if courant)
Minute	12 (24m if courant)	24m (48m if courant)	36m (62m if courant)	48m (96m if courant)	60m (120m if courant)	72m (144m if courant)
Heure	0.7km	1.4km	2.2km	2.9km	3.6km	4.3km
Jour (12 heures)	8.4km	16.8km	26.4km	34.8km	43.2km	51.6km

Le mouvement en combat tiens compte du fait que le personnage va au plus vite lors de son action de combat.

Sur une autre période de temps (minute ou plus) on considère une marche à un bon rythme, même s'il reste possible de courir. Cette marche est considérée comme une activité normale, mais une journée de marche est considérée comme une activité fatigante (voir *fatigue*, plus bas).

Courir

Maintenir une course sur une courte période de temps est facile; un personnage peut courir un nombre de minutes égal à sa CON avant de risquer de se fatiguer. Une fois que cette période est écoulée, la course est considérée comme une activité fatigante (voir *fatigue*, plus bas).

Terrain et Météo

Le mouvement peut être ralenti par le terrain et par d'autres conditions comme le vent, la pluie et la grêle... Ces conditions sont divisées en 3 catégories de conditions défavorables :

Conditions légèrement défavorables: réduit la distance couverte de 25%.

Conditions moyennement défavorables: réduit la distance couverte de 50%.

Conditions fortement défavorables: réduit la distance couverte de 75%.

Poursuites

Si un personnage réussit un test difficile (-20%) d'Athlétisme, il peut considérer son mouvement supérieur de 1 point à la normale pour une action de combat, ou une minute.

Sprinter de cette manière est très fatigant, et est considéré comme une activité pénible (voir *fatigue*, plus bas).

Si une monture est utilisée, c'est la compétence de la monture qu'il faut utiliser.

Illumination & Ténèbres

L'environnement est...	Exemple	Effets
Fortement illuminé	Journée d'été, autel recouvert d'une rune de lumière.	+10% aux tests de Perception pour distinguer des objets ou personnes cachées
Illuminé	Pièce éclairée par de nombreuses bougies, journée couverte de nuages, à portée d'une source de lumière.	Aucun..
Ténèbres partielles	Entrée de caverne, journée brumeuse, à 3 x la portée d'une source de lumière.	-20% aux tests de Perception basés sur la vision.
Ténèbres	Grande caverne illumine par des braises, journée de brouillard, à 5 x la portée d'une source de lumière.	-40% aux tests de Perception basés sur la vision. Mouvement baissé de -1m.
Noir total	Pièce scellée aux murs de pierre, caverne plusieurs km sous la surface, autel recouvert d'une rune de ténèbres.	Tests de Perception liés à la vision et attaques à distance impossibles, -60% aux tests de combat au corps à corps. Mouvement divisé par deux.

Vision dans le noir

Permet au personnage de considérer les conditions de Noir Total comme des Ténèbres. Habituellement possédé par les créatures souterraines et les Trolls.

Vision nocturne

Permet au personnage de considérer les conditions de Ténèbres Partielles comme Illuminé, et de Ténèbres comme Ténèbres Partielles. Habituellement possédé par les créatures nocturnes.

Sources de lumière

Exemple	Rayon
Cendre ou Bougie	1m
Torche ou Lanterne	3m
Feu de camp	5m
Feu de joie	10m
Sort de lumière	10m, mais contrairement aux autres sources de lumière ce sort n'illumine que la zone d'effet du sort et n'a aucun effet en dehors.

Fatigue

L'activité physique est divisée en 3 catégories : normale, fatigante et pénible. La durée qu'un personnage peut soutenir une activité sans se fatiguer est déterminée par sa CON.

Une fois ce temps écoulé, le personnage doit effectuer des tests de compétence pour éviter les effets de la fatigue.

Activité normale: Les personnages ne risquent jamais la fatigue avec des activités normales.

Activité fatigante: Inclus la course, le combat, l'escalade ou la notation avec une bonne vitesse. Un personnage peut effectuer une telle activité pour un nombre de minutes égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Une fois ce temps écoulé, le personnage doit effectuer un test simple (+20%) d'Athlétisme pour ne pas subir les effets de la fatigue.

Tant que cette activité continue, il doit effectuer un nouveau test simple (+20%) d'Athlétisme à chaque fois que CON minutes s'écoulent.

Activité pénible: Inclus le labeur difficile, le sprint et l'escalade rapide. Un personnage peut effectuer une telle activité pour un nombre d'actions de combat égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Une fois ce temps écoulé, le personnage doit effectuer un test normal (+0%) d'Athlétisme pour ne pas subir les effets de la fatigue.

Tant que cette activité continue, il doit effectuer un nouveau test normal (+0%) d'Athlétisme à chaque fois que CON actions de combat s'écoulent.

Effets de la Fatigue

Si un personnage effectue une activité fatigante ou pénible, et échoue à un test de résistance à la fatigue, il se fatigue. A chaque fois qu'un test de fatigue est raté, il gagne un niveau de fatigue, comme indiqué ci-dessous :

Niveaux de fatigue

Niveaux de fatigue	Effets
0. Frais	Aucun.
1. Essoufflé	Toutes les compétences subissent une pénalité de -10%, y compris les tests pour résister à la fatigue.
2. Fatigué	Toutes les compétences subissent une pénalité de -20%, y compris les tests pour résister à la fatigue. Le Mouvement subit une pénalité de -1m.
3. Très fatigué (recru)	Toutes les compétences subissent une pénalité de -30%, y compris les tests pour résister à la fatigue. Le Mouvement subit une pénalité de -1m. Le Rang d'Action subit une pénalité de -2.
4. Epuisé	Toutes les compétences subissent une pénalité de -40%, y compris les tests pour résister à la fatigue. Le Mouvement est divisé par deux. Le Rang d'Action subit une pénalité de -4. La DEX est considérée inférieure de 5 points pour tout ce qui concerne les actions de combat. Le personnage doit effectuer un test de Volonté toutes les minutes sous peine de tomber inconscient pour 1D3x2 heures
5. Complètement épuisé (anéanti)	Toutes les compétences subissent une pénalité de -50%, y compris les tests pour résister à la fatigue. Le Mouvement est divisé par deux. Le Rang d'Action subit une pénalité de -6. La DEX est considérée inférieure de 10 points pour tout ce qui concerne les actions de combat. Le personnage doit effectuer un test de Volonté difficile à chaque action de combat sous peine de tomber inconscient pour 1D6x2 heures.

Temps et Fatigue

Une fois qu'un personnage est resté éveillé 10+CON heures, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de gagner un niveau de Fatigue. Ce test doit être répété à chaque heure suivant ce cap.

Récupérer de la fatigue

Un personnage récupère un niveau de fatigue après deux heures de repos complet ou après 4 heures d'activité normale. Un test de Premiers Soins ou de Guérison réussit permet de faire regagner un niveau de fatigue (une fois par jour maximum), mais ne peut le remettre en condition « Frais ».

Exposition, Famine et Soif

- Un personnage peut normalement survivre un nombre d'heures égal à sa CON avant de souffrir d'exposition aux éléments.

- Un personnage peut normalement survivre un nombre de jours égal à sa CON avant d'être affamé, mais après 3 jours il commence à subir une pénalité de -10% à ses tests de Fatigue.
- Un personnage peut normalement survivre un nombre d'heures égal à sa CON x 4 avant d'être assoiffé, mais un environnement particulièrement aride peut réduire ce chiffre à CON x 3 voire même CON x 2.

Lorsqu'un personnage souffre de l'une de ces conditions, il subit immédiatement une pénalité de -20% à ses tests de fatigue. De plus, le personnage subira (pour chaque condition si plus d'une s'applique) automatiquement 1 point de dommage à chaque localisation chaque jour.

Les soins naturels ou magiques ne soigneront pas ces dégâts – il n'y a que l'abri, la nourriture ou l'eau qui pourra remédier au problème en annulant la condition affectant le personnage, ce qui permettra alors les soins.

Guérison

La guérison ne peut s'effectuer que de trois manières – la guérison naturelle, la guérison magique, l'utilisation des compétences de soins (Premiers Soins et Guérison, voir chapitre « compétences »).

Guérison naturelle

Les localisations blessées (toute localisation ayant 0 points de vie ou plus) regagne un point tous les 24 heures, aussi longtemps que le personnage n'effectue que des activités normales et non fatigantes.

Les localisations gravement touchées (toute localisation ayant moins de 0 points de vie) regagne un point toutes les 24 heures, aussi longtemps que le personnage n'effectue que des activités normales et non fatigantes, et que le personnage réussit un test d'Endurance.

Les blessures majeures ne peuvent être guéries de manière naturelle tant que la localisation n'a pas été traitée par un test de Premiers Soins réussit ou un sort de soin.

Guérison magique

La guérison magique est instantanée, qu'elle provienne d'une potion, d'une prière ou d'un sort.

En plus de la restauration de points de vie, toute localisation souffrant d'une blessure majeure qui est guérie d'au moins un point ne saigne plus et peut bénéficier de guérison naturelle.

Si un personnage est inconscient suite à une blessure sérieuse ou majeure, la restauration d'un seul point de vie sur la localisation qui a causé l'inconscience permet de le réveiller.

Sauf explication contraire, les soins magiques ne permettent pas de rattacher un membre tranché ou de rappeler à la vie un mort.

Encombrement

Toute pièce d'équipement du chapitre "Équipement" a un score d'encombrement noté ENC, mis à part certains objets trop petits ou trop légers pour en avoir un (qui sont ignorés à moins que le personnage n'en porte une grande quantité – on peut considérer que 20 de ces objets donnent un ENC de 1, tant que le personnage a les moyens de les porter comme un sac).

Un personnage peut porter une valeur d'ENC égale à sa FOR+TAI sans pénalité.

Surcharge

Un personnage portant plus que sa FOR+TAI est en surcharge.

Un personnage en surcharge subit une pénalité de -20% aux tests concernant des actions physiques, ce qui inclue les compétences d'armes et la plupart des compétences basées sur la DEX ou la FOR.

Un personnage en surcharge à son mouvement divisé par deux. Il subit aussi une pénalité de -20% à ses tests de Fatigue.

Un personnage ne peut porter plus de deux fois sa FOR+TAI en ENC.

Chute

Un personnage qui subit des dégâts de chute est mis au sol. Les points d'armure ne réduisent pas ces dégâts.

Distance de chute

Distance de chute	Dégâts infligés
1m ou moins	Aucun.
2m à 5m	D6 points de dégâts à une localisation aléatoire.
6m à 10m	2D6 points de dégâts, chaque d6 est appliqué à une localisation aléatoire.
10 à 15m	3D6 points de dégâts, chaque d6 est appliqué à une localisation aléatoire.
16m à 20m	4D6 points de dégâts, chaque d6 est appliqué à une localisation aléatoire.
+5m	+1D6 de dégâts...

Tant que le personnage n'a pas été surpris, il peut effectuer un test d'Acrobaties pour réduire ces dégâts, comme si la chute s'était effectuée de 2 mètres de moins. De plus, si ce test est un succès et que le personnage ne voit pas une de ses localisations réduites à 0 ou moins, il retombe sur ses pieds et n'est pas mis au sol.

Une chute sur une matière absorbante divise par deux les dégâts subis.

Une chute sur une surface plus dangereuse que le sol infligera des dégâts additionnels à toutes les localisations affectées par la chute.

Suffocation

Un personnage en activité fatigante peut garder son souffle pour un nombre de rounds de combat égal à sa CON. Des personnages en activité normale doublent ce chiffre, des personnages en activité pénible le divisent par deux.

Une fois ce temps passé, le personnage doit effectuer un test d'Endurance à chaque round, avec une pénalité cumulative de 10%. En cas d'échec, il a inhalé la substance, qui endommage automatiquement sa localisation Torse à chaque round.

Substances suffocantes

Substance Inhalée	Dégâts subis au Torse
Eau	1D6
Vide	1D6
Fumée épaisse	1D3
Gaz empoisonné	Effets du poison (si le gaz est aussi l'équivalent d'une fume épaisse les effets se cumulent).

Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts de suffocation. Ces dégâts s'arrêtent dès que le personnage peut respirer de l'air pur. Mais même alors, le personnage doit réussir à un test d'Endurance pour être capable d'agir normalement, sinon il ne peut rien faire d'autre que reprendre son souffle durant 1d4 rounds.

Feu, froid et gel

Un personnage subira généralement des dégâts de feu ou de froid sur une localisation spécifique. Cependant, si le personnage est immergé dans cette source, toutes les localisations affectées subiront les dégâts. La quantité de dégâts infligés dépend de son intensité, comme indiqué par la table ci-dessous.

Feu et chaleur

Source de dégâts	Exemple	Dégâts
Flamme	Bougie	1 point
Grande flamme	Torche	D4 points
Petit feu	Feu de camp, feu de cuisine	D6 points
Grand feu	Pièce en feu, jet de vapeur, feu de joie.	2D6 points
Enfer	Lave, dans une fournaise	3D6 points

Poison

Chaque type de poison est détaillé par les informations suivantes:

Nom: Nom du poison. De plus, s'il s'agit d'un poison magique ce sera mentionné ici.

Type: Indique si le poison est ingéré, appliqué sur une arme ou inhalé.

Délais: Le temps que le poison met à agir une fois dans la cible.

Puissance: Ce chiffre de 10 à 100 mesure la force du poison. Certains poisons magiques, comme le venin de Basilic, ont des valeurs encore plus importantes. Un personnage doit effectuer un test opposé d'Endurance contre la Puissance du poison pour éviter ou réduire ses effets.

Effets: Généralement le nombre de points de dommage infligé à toutes les localisations de la cible. Certains poisons peuvent endormir la cible, ou causer des effets hallucinogènes, la paralysie ou même une combinaison d'effets. Ces effets ont lieu une fois le délai écoulé.

Durée: S'il affecte sa cible, la période de temps ou la cible est affectée. Les effets du poison ne peuvent être annulés ni guéris tant que le poison n'a pas été neutralisé ou vaincu dans le corps de la victime. Les points de dégâts causés par le poison ne guérissent pas une fois le poison dissipé, mais peuvent l'être magiquement ou par guérison naturelle.

Maladie

Chaque type de maladie est détaillé par les informations suivantes:

Nom: Nom de la maladie. De plus, s'il s'agit d'une maladie magique ce sera mentionné ici.

Type: Indique si la maladie est contagieuse (au contact ou transmise par l'air).

Délais: Le temps d'incubation de la maladie. C'est aussi l'intervalle de temps après l'apparition de la maladie avant un nouveau test de résistance opposé.

Puissance: Ce chiffre de 10 à 100 mesure la force de la maladie. Certaines maladies magiques ont des valeurs encore plus importantes. Un personnage doit effectuer un test opposé de Résilience contre la Puissance de la maladie pour éviter ou réduire ses effets.

Effets: Généralement le nombre de points de dommage infligé à toutes les localisations de la cible. Certaines maladies peuvent infliger des pénalités de caractéristiques ou de compétences, voire même causer des effets hallucinogènes, la paralysie ou même une combinaison d'effets. Ces effets ont lieu une fois le délai écoulé.

Les effets de la maladie ne peuvent être annulés ni guéris tant que la maladie n'a pas été neutralisée ou dissipée dans le corps de la victime. Les points de dégâts causés par la maladie ne guérissent pas une fois la maladie vaincue, mais peuvent l'être magiquement ou par guérison naturelle.

Contrairement à un poison, une maladie va progresser si la victime ne résiste pas à ses effets. A chaque fois qu'un test est raté, appliquer ses effets, et un nouveau test opposé aura lieu au bout d'un laps de temps égal au « Délais ».

Objets inanimés

Tous les objets inanimés ont des points d'armure et des points de vie. Sauf cas exceptionnel, une attaque sur un objet inanimé touche automatiquement – les personnages peuvent directement effectuer leurs dégâts.

Les points d'armure de l'objet sont déduits des dégâts de manière normale, lorsque le nombre de points de vie de l'objet passé à 0 il est détruit et ne fonctionne plus.

Des objets inanimés susceptibles de bloquer ou de restreindre des personnages, comme des cordes ou des portes, ont un score de force. Pour enfoncer une porte ou arracher des liens, il faut réussir un test d'Athlétisme – force brute – opposé. En cas de réussite cela descend automatiquement ses points de vie à 0.

Objets inanimés

Objet	Points d'Armure	Points de Vie	Modificateur de Force Brute
Rocher	4	40	—
Porte de château	4	120	-40%
Mur de château (section de 2m)	5	250	—
Chaîne	4	8	-30%
Bâton	2	4	—
Dague	4	4	—
Mur de hutte (section de 2m)	2	15	+0%
Porte en fer	4	75	-30%
Corde	1	3	+0%
Epée de guerre	4	10	—
Chaise de bois	2	6	—
Porte en bois (normale)	2	25	+10%
Porte en bois (renforcée)	3	30	-10%
Palissade de bois (section de 2m)	2	5	+10%

Objets inanimés & armes

L'utilisation d'une arme sur un objet inanimé ayant plus de points d'armure que l'arme inflige des dégâts aux deux objets.

6/ Equipement

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Monnaie

5 bouts de plomb = 1 sous de cuivre

10 sous de cuivre = 1 pièce d'argent

20 pièces d'argent = 1 ducat d'or

Armes de corps à corps

Chaque arme de corps à corps est caractérisée par les qualités suivantes :

Compétence: Compétence utilisée pour manier l'arme.

Dès de dégâts: Les dégâts infligés par l'arme sur une attaque réussie.

FOR/DEX: Le minimum nécessaire en FOR et en DEX pour manier cette arme. Pour chaque point de moins sur une de ces caractéristiques, une pénalité de -5% est appliquée à la compétence d'arme du personnage.

ENC: Le poids et l'encombrement de l'arme.

PA/PV: Le nombre de points d'armure et de points de vie de l'arme. A 0 points de vie, l'arme est détruite et ne peut plus être utilisée.

Coût : Le prix de l'arme en pièces d'argent.

Armes de corps à corps

Arme	Compétence	Dès de dégâts	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Boule et chaîne	Fléau 1M	1D6+1	9/11	2	4/8	250 PA
Epée bâtarde	Epée 1M	1D8	13/9	2	4/12	250 PA
	Epée 2M	1D8+1	9/9			
Hache de bataille	Hache 1M	1D6+1	11/9	1	3/8	100 PA
	Hache 2M	1D6+2	9/9			
Guisarme	Arme d'Has ²	1D6+1	7/9	2	2/8	50 PA
Targe	Bouclier	1D4	—/5	1	5/8	50 PA
Gourdin	Marteau 1M	1D6	7/	1	2/4	5 PA
Dague	Dague ⁴	1D4+1	—/—	—	4/6	30 PA
Glaive	Arme d'Has ²	1D8+1	7/9	3	2/10	100 PA
Grande hache	Hache 2M	2D6+2	13/9	2	3/10	125 PA
Grand marteau	Marteau 2M	1D10+3	11/9	3	3/10	250 PA
Grande épée	Epée 2M	2D8	13/11	4	4/12	300 PA
Hallebarde	Hache 2M	1D8+2	13/7	4	3/10	250 PA
	Arme d'Has ²	1D8+1	9/9			
	Lance ^{1,2}	1D8	7/7			
Hachette	Hache 1M ⁴	1D6	—/9	1	3/6	25 PA
Gourdin lourde	Marteau 1M	1D8	11/7	3	3/10	200 PA
	Marteau 2M	1D8+1	9/7			

Improvisée	Combat à mains nues	1D6-1	—/—	—	—/—	—
Bouclier Normand	Bouclier ³	1D6	13/—	3	10/18	300 PA
Couteau	Dague	1D3	—/—	—	4/4	10 PA
Lance	Lance ^{1,2}	1D10+2	9/9	3	2/10	150 PA
Gourdin léger	Marteau 1M	1D6	7/7	1	3/6	100 PA
Pique	Lance ^{1,2}	1D10	5/5	2	2/10	30 PA
Fléau militaire	Fléau 2M	1D10+2	13/11	3	3/10	250 PA
Pic militaire	Marteau 1M	1D6+1	11/5	3	3/10	180 PA
Arme naturelle	—	Selon créature	—/—	—	—	—
Bâton de combat	Bâton	1D8	7/7	2	3/8	20 PA
Rapière	Rapière ¹	1D8	7/13	1	3/8	100 PA
Cimeterre	Epée 1M	1D6+1	7/11	2	4/10	200 PA
Epieu	Lance ^{1,2,4}	1D8	5/5	2	2/5	20 PA
Epée courte	Epée 1M ¹	1D6	5/7	1	3/8	100 PA
Bouclier rond	Bouclier ³	1D6	9/—	2	8/12	150 PA
Mains nues	Combat à mains nues	1D3	—/—	—	—/—	—
Massue de guerre	Marteau 2M	2D6	13/7	3	3/12	150 PA
Marteau de guerre	Marteau 1M	1D8+1	11/9	2	3/8	150 PA
Epée de guerre	Epée 1M	1D8	9/7	2	4/10	175 PA

¹ Cette arme empale sur un succès critique.

² Cette arme peut être utilisée pour effectuer une réception de charge.

³ Cette arme peut parer une arme à distance.

⁴ Cette arme ne subit pas de pénalité si lancée.

Lancer une arme de combat au corps à corps.

Si lancée, une arme de corps à corps à une portée de 8m et subit une pénalité à l'attaque égale à son ENC x 10. Au choix, la compétence d'arme ou de lancer peut être utilisée.

Réception de charge

Cette décision se prend au moment de retarder une action de combat. En ce cas, l'événement que le personnage attend est que quelqu'un le charge.

Lorsque la charge a lieu, le personnage gagne un bonus de compétence de 20% au test opposé pour déterminer qui frappe en premier.

Liste des armes.

Boule et chaîne: Cette arme inflige une pénalité de -10% aux tests de parade de l'adversaire, mais il est aussi plus difficile de parer avec (-10%).

Epée bâtarde: Peut être utilisée aussi bien à une main qu'à deux mains.

Hache de bataille: Peut être utilisée aussi bien à une main qu'à deux mains.

Guisarme: Un défenseur monté ne gagne pas le bonus habituel de +20% en parade contre cette arme.

Targe: Une attaque avec un bouclier est effectuée avec une pénalité de -10%.

Grande hache: Le porteur de cette arme subit une pénalité de -10% à la parade avec cette arme.

Grand marteau: Le porteur de cette arme subit une pénalité de -10% à la parade avec cette arme. Cette arme peut être utilisée sur des objets inanimés sans risquer d'être abîmé.

Hallebarde: La hallebarde peut être utilisée avec la compétence Lance ou avec la compétence Armes d'Hast ou encore avec la compétence Hache à 2 Mains.

Improvisée: Les armes improvisées utilisent habituellement la compétence Combat à Mains Nues, mais parfois d'autres compétences comme le Marteau à 1M ou le Bâton. Toutes les tentatives de parade avec des armes improvisées subissent une pénalité de -10% à -30% (au choix du maître de jeu).

Bouclier Normand: Ce bouclier peut être utilisé pour parer des attaques à distance. Une attaque avec un bouclier est effectuée avec une pénalité de -10%.

Lance: Utilisée en charge, cette arme ajoute le modificateur de dégâts de la monture aux dégâts normaux.

Fléau militaire: Cette arme inflige une pénalité de -10% aux tests de parade de l'adversaire, mais il est aussi plus difficile de parer (-10%).

Pic militaire : Cette arme peut être utilisée sur des objets inanimés sans risquer d'être endommagée ou détruite.

Bâton de combat: Cette arme donne un bonus de +10% à la compétence d'arme lorsqu'elle est utilisée pour parer.

Bouclier rond: Une attaque avec un bouclier est effectuée avec une pénalité de -10%.

Massue de Guerre: Cette arme peut être utilisée sur des objets inanimés sans risquer d'être endommagée ou détruite

Armes à distance

Chaque arme à distance est caractérisée par les qualités suivantes :

Compétence: Compétence utilisée pour manier l'arme.

Dès de dégâts: Les dégâts infligés par l'arme sur une attaque réussie.

Portée: C'est la portée effective de l'arme. La portée maximale est de deux fois cette valeur.

Rechargement: Cela indique le nombre d'actions de combat nécessaire au rechargement de l'arme.

FOR/DEX: Le minimum nécessaire en FOR et en DEX pour manier cette arme. Pour chaque point de moins sur une de ces caractéristiques, une pénalité de -5% est appliquée à la compétence d'arme du personnage.

ENC: Le poids et l'encombrement de l'arme.

PA/PV: Le nombre de points d'armure et de points de vie de l'arme. A 0 points de vie, l'arme est détruite et ne peut plus être utilisée.

Coût : Le prix de l'arme en pièces d'argent.

Armes à distance

Arme	Compétence	Dès de dégâts	Portée	Rech.	FOR/DEX	ENC	PA/PV	Coût
Atlatl ¹	Lance or Lancer	+2	+10m	2	5/11	1	2/4	20 SP
Sarbacane	Sarbacane	1D2	15m	1	—/9	—	1/4	30 SP
Dague ²	Dague ou Lancer	1D6	10m	—	—/9	—	4/6	30 SP
Dart ¹	Lancer	1D4	20m	—	—/9	—	1/1	10 SP
Hachette ²	Hache 1M ou Lancer	1D8	10m	—	7/11	1	3/6	25 SP
Arbalète lourde ¹	Arbalète	2D8	150m	3	7/9	2	2/8	350 SP
Javelot ¹	Lance ou Lancer	1D6	40m	—	5/9	1	1/8	20 SP
Arbalète légère ¹	Arbalète	2D6	100m	2	5/9	1	2/5	150 SP
Arc long ¹	Arc	2D8	175m	1	13/11	1	2/7	200 SP
Arc nomade ¹	Arc	1D10	120m	1	11/11	1	2/5	150 SP
Rocher / arme improvisée	Lancer	1D4	10m	—	5/9	1	3/5	—
Arc court ¹	Arc	1D8	60m	1	9/11	1	2/4	75 SP
Epieu / Lance courte ^{1,2}	Lance or Lancer	1D8	25m	—	5/9	2	2/5	20 SP
Fronde	Fronde	1D6	50m	1	—/11	—	1/2	5 SP
Bâton à fronde	Fronde	1D8	60m	2	—/11	2	2/6	20 SP
Etoile de lancer	Lancer	1D4	15m	—	—/13	—	4/1	15 SP

¹ Cette arme empale sur un succès critique.

² Cette arme ne subit pas de pénalité si utilisée en combat au corps à corps.

Munitions d'armes à distance

Munition	PA/PV	ENC	Coût
Flèches (10)	1/1	—	1 PA
Darts (10)	1/1	—	2 PA
Carreaux d'arbalète (10)	1/1	—	2 PA
Pierres de fronde (10)	1/1	—	5 PC

Utilisation des armes à distance au corps à corps.

Une arme à distance utilisée au corps à corps est traitée comme une arme improvisée. En général, la compétence Marteau à 1M sera utilisée.

Atatl: Seuls des javelots peuvent bénéficier d'un atlatl.

Sarbacane: Le modificateur de dégâts du personnage n'est pas appliqué aux dégâts de l'arme.

Arbalète lourde: Le modificateur de dégâts du personnage n'est pas appliqué aux dégâts de l'arme.

Arbalète légère: Le modificateur de dégâts du personnage n'est pas appliqué aux dégâts de l'arme.

Arc long: Un arc long ne peut être utilisé sur une monture.

Armures

Chaque pièce d'armure est caractérisée par les qualités suivantes :

PA: le nombre de points d'armure affectés à chaque localisation couverte par l'armure. Si le personnage porte plusieurs pièces d'armure sur une même localisation, seule la meilleure est prise en compte.

ENC: Le poids et l'encombrement de l'armure.

Locations: les localisations couvertes par ce type d'armure.

Pénalité de compétences: le total des PA des armures portées détermine la pénalité de compétence due à l'armure. Si un personnage porte plus d'une pièce d'armure sur une localisation, seule la meilleure compte.

Cette pénalité affecte tous les tirages basés sur la caractéristique de DEX, ainsi que quelques autres, comme : Acrobaties, Athlétisme, Artisanat, Danse, Esquive, Arts Martiaux, Mécanismes, Equitation, Magie des Runes, Discrétion, Lancer et toutes les compétences d'armes.

Coût : Le prix de l'arme en pièces d'argent.

Armures

Armure	PA	ENC	Localisations	Coût	Pénalité
Coiffe de maille (Camail)	5	1	Tête	500 PA	-5%
Chemise de maille	5	4	Abdomen, Bras, Torse	1,250 PA	-20%
Jupe de maille	5	2	Jambes	800 PA	-10%
Chausses de maille	5	3	Jambes	1,000 PA	-10%
Heaume	6	1	Tête	1,000 PA	-6%
Haubert de cuir bouilli	2	1	Abdomen, Torse	350 PA	-4%
Calotte de cuir bouilli	2	1	Tête	75 PA	-2%
Casque	5	1	Tête	300 PA	-4%
Haubert de cuir	2	1	Abdomen, Torse	150 PA	-4%
Jupe de cuir	1	1	Abdomen, Bras, Torse	150 PA	-4%
Pantalon de cuir	1	1	Jambes	100 PA	-2%
Cuirasse	6	4	Abdomen, Torse	4,500	-12%

				PA	
Jambières de plaques	6	4	Jambes	3,000 PA	-12%
Armure de plaques complète	6	12	Toutes	9,000 PA	-42%
Cubitières de plaques	6	3	Bras	2,000 PA	-12%
Chemise d'anneaux	3	2	Abdomen, Bras, Torse	750 PA	-12%
Jupe d'anneaux	3	2	Jambes	600 PA	-6%
Chemise d'écailles	4	3	Abdomen, Bras, Torse	900 PA	-16%
Jupe d'écailles	4	3	Jambes	800 PA	-8%

Effets de la TAI sur l'armure

Une armure de taille 1 à 5 aura un coût et un ENC divisé par deux.

Une armure de taille 21 ou plus aura un coût et un ENC multiplié par deux.

Armure de Plate: Un personnage peut utiliser une armure de plates complète qui n'est pas faite pour lui mais aura des pénalités d'ENC et de compétence doublées.

Objets généraux

Objets généraux

Objet	ENC	Coût
Sac à dos	1	5 PA
Sac de couchage	1	1 PA
Poulies	1	15 PA
Bouteille de verre	—	2 PA
Bougie (1 heure)	—	1 PC
Chaîne, 2 mètres	2	40 PA
Kit d'escalade	1	25 PA
Codex	1	60 PA
Outils d'artisan	2	75 PA
Pied-de-biche	1	25 PA
Kit de premier secours	—	25 PA
Hameçon	—	2 PP
Kit de pêche	1	15 PA
Silex & amadou	—	5 PC
Grappin	—	5 PA
Marteau	—	1 PA
Kit de guérisseur	1	150 PA
Echelle, 3m	4	2 PA
Lanterne	1	10 PA
Outils de crochetage	—	75 PA
Pioche de mineur	1	35 PA
Instrument de musique	2	70 PA
Flasque d'huile	1	1 PA
Feuille de Papyrus	—	5 PC
Perche, 3m	1	1 PA
Carquois	—	2 PA
Corde, 10m	2	10 PA

Sac, grand	1	5 PC
Sack, petit	—	2 PC
Faux	2	30 PA
Sacoche	1	5 PC
Pelle	1	25 PA
Torche	—	4 PC
Outre d'eau	1	5 PC
Kit d'écriture	1	45 PA

Sac à dos: Il peut contenir 20 ENC d'équipement.

Poulies : Ajoute +10% aux tests de Mécanismes pour fabriquer ou désarmer de grands pièges, et permet sous certaines circonstances l'emploi de la compétence Ingénierie. Nécessite au moins 10m de corde pour fonctionner.

Bougie, 1 Heure: Une bougie illumine sur un rayon de 1 mètre. Tout vent plus fort qu'une simple brise l'éteindra.

Kit d'escalade: Ce kit permet de bénéficier d'un bonus de 20% à tout test d'Athlétisme effectué pour grimper lorsqu'il est utilisé.

Pied-de-biche: Ajoute +10% aux tests d'Athlétisme de force brute. Si utilisé comme arme, est utilisé comme une gourdin (avec une pénalité de -10%).

Kit de premier secours: Ce kit est utilisable 5 fois (que le test de compétence soit réussi ou raté).

Hameçon: Il permet à un personnage d'utiliser sa compétence de survie sans pénalité pour attraper un poisson.

Kit de pêche: Ce kit permet à un personnage de bénéficier d'un bonus de +20% bonus à son test de survie pour attraper des poissons.

Silex et amadou: Permet à un personnage l'utilisant de faire un feu en une minute dans des circonstances normales sans avoir à effectuer de test de survie.

Grappin: Il supporte un poids de 50 ENC ou 50 TAI, ou toute combinaison des deux.

Marteau: Si utilisé comme arme, est traité comme une gourdin (avec une pénalité de -10%). Cette arme peut être utilisée sur des objets inanimés sans risquer d'être endommagée ou détruite.

Lanterne: Une lanterne illumine à 3 m de rayon. Une flasque d'huile la fera durer 2 heures.

Pioche de mineur: Si utilise comme arme, est utilisé comme une gourdin (avec une pénalité de -10%). Cette arme peut être utilisée sur des objets inanimés sans risquer d'être endommagée ou détruite.

Flasque d'huile: Une flasque d'huile permet de faire fonctionner une lanterne pendant 2 heures, ou, si brisée au sol puis allumée, suffisante pour causer un petit feu pendant 1 minute.

Carquois: Un carquois peut contenir 30 flèches d'arc ou 30 carreaux d'arbalète.

Corde, 10 Mètres: Une corde standard peut supporter le poids de 50 ENC ou de 50 TAI, ou toute combinaison des deux.

Sac, grand: Contient 10 ENC d'équipement.

Sac, petit: Contient 5 ENC d'équipement.

Faux: Si utilisée comme arme, est utilisée comme une Guisarme (avec -10% de pénalité).

Sacoche: Contient 15 ENC d'équipement.

Pelle: Si utilisé comme arme, est considéré comme étant une gourdin (avec -10% de pénalité).

Torche, 1 Heure: Elle brûle Durant 1 heure. Elle illumine un rayon de 3 mètres. Si utilisé comme arme, est traité comme un bâton (avec une pénalité de -10%) sauf qu'elle n'inflige pas de dégâts normaux – au lieu de cela elle inflige 1D4 dégâts de feu, et une réussite ou un échec critique l'éteindra.

Outre d'eau: Une outre d'eau contient suffisamment d'eau pour rassasier un aventurier durant 2 jours.

Animaux, Transport & Esclaves

Animaux, Transport & Esclaves

Animal	Coût
Bison	200 PA
Taureau	250 PA
Carriole	75 PA
Chat	2 PA
Chariot	600 PA
Vache	150 PA
Chien domestique	2 PA
Chien de chasse	25 PA
Poule	1 PA
Chèvre	50 PA
Faucon	400 PA
Cheval, de trait	400 PA
Cheval, de monte	350 PA
Cheval, entraîné à la guerre	500 PA
Mule	125 PA
Boeuf	200 PA
Cochon	50 PA
Rhino	3,000 PA
Selle et bride	75 PA
Mouton	30 PA
Esclave, adulte	1,000 PA
Esclave, enfant	200 PA
Esclave, éduqué	5,000 PA
Esclave, talentueux	2,500 PA
Esclave, adolescent	400 PA
Voyage (par diligence)	15 PA par kilomètre

Voyage (par cheval et relais)	20 PA par kilomètre
Voyage (en bateau)	10 PA par kilomètre
Voyage (en wagon)	5 PA par kilomètre
Wagon	300 PA
Zèbre	300 PA

Repas et logement

Repas et logement

Objet :	Coût
Logement, pauvre	2 CP
Logement, moyen	1 PA
Logement, supérieur	5 PA
Nourriture et boisson, pauvre, 1 jour	1 PC
Nourriture et boisson, moyen, 1 jour	5 PC
Nourriture et boisson, supérieur, 1 jour	2 PA
Rations de route, 1 jour	5 PC

Objets magiques

Cristaux

Cristal des morts: Ces cristaux peuvent être utilisés pour stocker des points de magie (tirer 2D6+3 pour savoir combien un Cristal déterminé peut en contenir). Pour y stocker des points de magie, un personnage a simplement besoin de le toucher durant un round de combat complet, et peut alors dépenser le nombre de points correspondants sans jamais pouvoir dépasser la capacité totale de stockage. Les points stockés peuvent être utilisés par quiconque touche le cristal, que ce soit pour lancer un sort, charger un sort ou aider à améliorer magiquement sa défense contre un sort.

Cristal de renforcement de pouvoir: Chacun de ces cristaux a une valeur de POU (tirer 1D3 pour fixer le POU de chaque Cristal). Un tel cristal augmente la magnitude des sorts progressifs (voir section « magie ») qui sont lancés d'une valeur égale à leur POU. Par exemple, un sort de Magnitude 1 lancé avec un accumulateur de POU 2 en fera un sort de puissance 3. Un tel cristal donnera toujours sa pleine puissance, jamais une valeur partielle.

Cristal de renforcement de sort: Chacun de ces cristaux a une valeur de POU (tirer 1d4 pour fixer le POU de chaque cristal). Chaque sort lancé par ce cristal est considéré suralimenté (voir section « magie ») d'un nombre de points de magie égal à son score de POU. Un tel cristal donnera toujours sa pleine puissance, jamais une valeur partielle.

Cristaux

Objet	Coût
Cristal des Morts	100 DO x PM maximum
Cristal de renforcement de pouvoir	200 DO par pt de POU
Cristal de renforcement de sort	150 DO par pt de POU

Potions

Antidote: Cette potion tentera d'annuler le poison ou la maladie la plus dangereuse (celle avec la Puissance la plus élevée). Cela permet au souffrant d'effectuer un test d'Endurance opposé (avec un bonus de +40%) contre la Puissance du poison / de la maladie.

Dans le cas d'une maladie, un échec ne causera pas une application additionnelle de ses effets. L'antidote tentera ensuite de guérir le poison ou la maladie suivante, jusqu'à ce que le personnage échoue à un test opposé (tout poison ou maladie guérit auparavant le reste).

Guérison: Elles agissent comme des potions de Soins de Magnitude 1 à 6.

Restauration Magique: Chaque potion restore 1D6 Points de Magie.

Potions

Type	Coût
Antidote	15 DO
Soins	10 DO par Magnitude
Restauration Magique	10 DO

7/ Progression des Aventuriers

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Jets de progression

Lors d'un scénario classique, chaque personnage devrait recevoir trois jets de progression. Ce total peut être modifié selon qu'un personnage a été mal inspiré ou héroïque, donnant au final de 1 à 5 jets de progression.

Un jet de progression permet de faire augmenter une compétence soit par l'entraînement, soit par la recherche. Dans les deux cas, l'apprentissage sera plus facile avec la présence d'un Mentor.

Amélioration de compétences connues

Un joueur peut dépenser un jet de progression pour augmenter une compétence connue.

Sélectionnez la compétence à améliorer et tirez 1d100.

Si ce tirage est supérieur au score de la compétence, celle-ci augmente de 1D4+1 points.

Si ce tirage est inférieur ou égal au score de la compétence, celle-ci augmente de 1 point.

Il n'y a aucune limite au score qu'une compétence peut atteindre.

Entraînement & Recherche

Chercher à améliorer une compétence par entraînement ou par recherche prend généralement 1 jour par tranche de 10% de la compétence.

Entraînement

Toutes les compétences peuvent être apprises par entraînement, sauf celles de Connaissances.

Notez que dans le cas des compétences de Magie des Runes et des compétences avancées, la compétence doit être connue pour qu'un entraînement soit possible.

Recherche

Les compétences suivantes peuvent être augmentées par la recherche : Artisanat, Ingénierie, Evaluation, Premiers Soins, Guérison, Langage, Connaissances, Mécanismes et Magie des Runes.

Notez que dans le cas des compétences de Magie des Runes et des compétences avancées, la compétence doit être connue pour qu'une recherche soit possible.

Un personnage bénéficie d'un bonus de +10 au jet de progression pour améliorer une compétence par la recherche.

Mentors

Pour pouvoir être un mentor, il faut avoir un score dans la compétence à enseigner qui soit le double de celle de son élève.

Le mentor doit être présent avec son élève durant toute la période d'entraînement ou de recherche. Avant que l'élève ne fasse son jet de progression, le mentor effectue un test de la compétence qu'il enseigne.

Si le test du mentor est un échec, l'élève effectue son jet de progression de manière normale.

Si le mentor réussit son test, alors l'élève bénéficie d'un bonus à son jet de progression égal à 10% du tirage obtenu. De plus, si l'élève réussit son jet de progression, la compétence augmentera de 1D6+1 points au lieu de 1D4+1.

Apprentissage de nouvelles compétences avancées

Pour apprendre une nouvelle compétence avancée, le personnage doit être capable d'effectuer de la recherche (la recherche doit être possible pour cette compétence, et le matériel de recherche doit être disponible) ou doit se le faire enseigner par un mentor.

Il faut payer deux jets de progression pour apprendre une compétence avancée. Le personnage gagne immédiatement la compétence avancée à son score de base comme déterminé par les caractéristiques liées. Le personnage peut dorénavant augmenter la compétence normalement par entraînement ou recherche.

Amélioration de Caractéristiques

Un personnage peut dépenser 3 jets de progression pour tenter d'augmenter une caractéristique de 1 point.

Multipliez cette caractéristique par 5, puis tirez 1D100.

Si ce tirage est supérieur au score calculé, celle-ci augmente de 1 point. Un résultat de 96 à 00 sur ce tirage est un succès automatique.

Si ce tirage est inférieur ou égal au score calculé, celle-ci n'augmente pas. Cependant, une compétence connue par le personnage (liée à cette caractéristique) augmente de 1 point.

La TAI ne peut jamais être améliorée de cette manière.

Un personnage ne peut jamais augmenter une caractéristique à plus de son maximum racial +3 (soit un maximum de 21 pour un humain, le maximum de chacune de ses caractéristiques raciales étant de 18 à la création).

Points de Héros

Lors d'un scénario classique, chaque personnage devrait recevoir deux points de héros. Ce total peut être modifié selon qu'un personnage a été mal inspiré ou héroïque, donnant au final de 0 à 4 points de héros. Ces points de héros peuvent aussi être dépensés en aventure (voir la partie « combat »).

Capacités légendaires

De manière à gagner une capacité légendaire, un personnage doit réunir les pré requis et dépenser le nombre de points de héros correspondant.

Capacités Légendaires

Capacité légendaire	Pré requis	Points de Héros
Furie Guerrière	CON 15+, compétence d'arme de contact 90%+	12
Né en selle	POU 15+, compétence d'Equitation 90%+	8
Mauvais oeil	DEX 15+, compétence d'arme à distance 90%+	10
Coup décapitant	FOR 15+, compétence d'Epée ou de Hache à 2 M 90%+	12
Immunité aux maladies	CON 15+, compétence d'Endurance 70%+	8
Duelliste	Compétence d'arme à une main ou de Rapière 90%+	10
Blessure empathique	POU 15+, compétence de Médecine 90%+	10
Aura héroïque	CHA 15+, compétence d'Influence 90%+	12
Linguiste	INT 15+, deux compétences de Langage (non maternel) 50%+	8
Maître du Savoir	INT 15+, 4 compétences de connaissances 50%+	10
Immunité aux Poisons	CON 15+, compétence d'Endurance 70%+	8
Adeptes Runique	POU 15+, 4 compétences de Magie des runes 50%+	10
Seigneur Runique	Variable	12
Prêtre Runique	Variable	10
Peau de l'Ours	CON 15+, compétence d'Endurance 90%+	10
Toucher Mortel	POU 15+, compétence d'Arts Martiaux 90%+	12
Infatigable	CON 15+, compétence d'Athlétisme 90%+	8
Marche sur les Murs	DEX 15+, compétence d'Acrobaties 90%+	10

Furie Guerrière

Pré requis: CON 15 ou plus, toute compétence de combat au contact a 90% ou plus.

Points de Héros: 12

Vous pouvez entrer en Furie Guerrière pour une Action de Combat. Lorsque vous êtes en Furie, les effets suivants s'appliquent :

- ◆ Votre FOR et votre CON sont augmentés de 5 points en ce qui concerne le calcul de vos modificateurs de dommages.
- ◆ Vos compétences de combat au contact augmentent de 50%.
- ◆ Vos tests d'Endurance et de Ténacité reçoivent un bonus de +50%.
- ◆ Vous ne pouvez ni parer, ni esquiver, ni plonger à couvert.

Vous pouvez rester en furie pour un nombre de rounds égal à votre CON. Lorsque la furie se termine, vous gagnez 3 niveaux de fatigue.

Né en selle

Pré requis: POU 15 ou plus, Equitation 90% ou plus.

Points de Héros: 8

Lorsque vous montez, les effets suivants s'appliquent:

- ◆ Toute pénalité éventuelle applicable à votre compétence d'Equitation est réduite de 20 %. Par exemple, si les fortes pluies et le sol détrempé devaient vous donner une pénalité de –40% à vos tests d'équitation, cette pénalité est réduite de 20% pour devenir une pénalité de -20%.
- ◆ Vous pouvez utiliser les compétences d'armes à deux mains, armes d'hast et bâtons.
- ◆ Vous pouvez considérer toute monture comme entraînée au combat.
- ◆ Vous pouvez utiliser votre compétence d'Equitation à la place de votre compétence d'Esquive lors d'une esquive.

Mauvais oeil

Pré requis: DEX 15 ou plus, toute compétence d'arme à distance à 90% ou plus.

Points de Héros: 10

Choisissez une arme de combat à distance (avec laquelle vous devez avoir un score d'au moins 90%). Lorsque vous utilisez cette arme, les effets suivants s'appliquent :

- ◆ Augmentez la portée de l'arme de 50%.
- ◆ Augmentez les dommages de l'arme de +2 (contre les cibles à portée uniquement).
- ◆ Des attaques précises avec cette arme ne subissent qu'une pénalité de –20%.

Coup décapitant

Pré requis: FOR 15 ou plus, et soit la compétence d'Epée à 2M, soit la compétence d'Hache à 2M à 90% ou plus.

Points de Héros: 12

Vous ne pouvez utiliser le coup décapitant que contre des adversaires ayant au plus 10 points de TAI de plus que vous, et ce uniquement avec une Hache à 2M ou une Epée à 2M.

Ce coup se déclare avant de résoudre une attaque précise ciblant la tête d'un ennemi. Toute tentative pour esquiver ou parer ce coup se fait avec un bonus de +20%. Dès lors que ce coup inflige au moins une Blessure Mineure, la blessure est transformée en Blessure Majeure qui décapite la cible.

Immunité aux Maladies

Pré requis: CON 15 ou plus, Endurance 70% ou plus.

Points de Héros: 8

Vous êtes immunisé à toute maladie normale. Des maladies magiques peuvent vous affecter, mais vous bénéficiez d'un bonus de +20% pour y résister.

Duelliste

Pré requis: compétence de combat à l'arme à 1M ou à la Rapière à 90% ou plus.

Points de Héros: 10

Avec l'arme sélectionnée, les effets suivants s'appliquent:

- ◆ Vous pouvez parer une attaque additionnelle par round de combat (au-delà des possibilités habituelles de Réaction).
- ◆ Vous gagnez un bonus de +10% à votre compétence d'arme pour parer.
- ◆ Augmentez les dommages de votre arme de +1.

Blessure Empathique

Pré requis: POU 15 ou plus, compétence de Guérison à 90% ou plus.

Points de Héros: 10

Grâce à cette capacité, vous pouvez vous transférer la blessure d'un compagnon. Une blessure apparaît alors sur votre corps sur la même localisation que la blessure de votre compagnon. Un point de vie peut être transféré par round de combat, Durant lequel aucun des deux compagnons ne peut se déplacer ni effectuer d'actions de combat.

Lors de chaque round de combat de transfert, vous devez effectuer un test d'Endurance avec une pénalité de -40% sous peine de subir un niveau de Fatigue. Cette capacité ne permet pas de régénérer des membres perdus ni de rappeler un personnage à la vie.

Aura Héroïque

Pré requis: CHA 15 ou plus, compétence d'Influence à 90% ou plus.

Points de Héros: 12

Tous les alliés situés à CHA mètres de vous sont transcendés par votre présence, gagnant votre CHA comme bonus à leurs tests d'Endurance ou de Ténacité.

De plus, vous pouvez prendre une action de combat pour encourager vos alliés proches, ce qui nécessite un test d'Influence. Si ce test réussit, ils gagnent un bonus égal à leur CHA à toutes leurs compétences d'arme jusqu'à la fin du round de combat.

Linguiste

Pré requis: INT 15 ou plus, deux compétences de Langage (autre que votre langue maternelle) à 50% ou plus.

Points de Héros: 8

Pour utiliser cette capacité, vous devez essayer de converser avec une personne parlant une langue inconnue durant une heure, ou simplement entendre un langage inconnu pendant au moins 2 heures. Vous gagnez alors la compétence de ce langage à son score de base.

Un jet de progression réussit sur une compétence de langage double le nombre de points gagnés (tirez 2D4+2 au lieu de 1D4+1).

Maître du Savoir

Pré requis: INT 15 ou plus, 4 compétences de Connaissance à 50% ou plus

Points de Héros: 10

Lorsque vous échouez à un test de connaissance, vous pouvez effectuer un test de Ténacité (avec les mêmes modificateurs que le test de compétence de connaissance initial) pour savoir si vous obtenez tout de même quelques informations de mémoire.

Immunité au Poison

Pré requis: CON 15 ou plus, Endurance 70% ou plus.

Points de Héros: 8

Vous êtes immunisé aux poisons normaux. Les poisons magiques peuvent vous affecter, mais vous gagnez un bonus de +20% pour leur résister.

Adeptes Runiques

Pré requis: POU 15 ou plus, 4 compétences de Magie des Runes à 50% ou plus.

Points de Héros: 10

Vous gagnez un bonus de +20% à vos tests de Ténacité pour intégrer des runes. De plus, lorsque vous effectuez un test de Ténacité pour intégrer une rune, une réussite critique vous permet de ne pas perdre de POU.

Peau de l'Ours

Pré requis: CON 15 ou plus, Endurance 90% ou plus.

Points de Héros: 10

Cette capacité vous donne 1 point d'armure naturelle sur toutes les localisations, qui peut se cumuler avec l'armure portée.

Touché Mortel

Pré requis: POU 15 ou plus, Arts Martiaux 90% ou plus.

Points de Héros: 15

Touché Mortel est déclaré avant la résolution d'une attaque précise (au choix du DM, mais des dommages doivent traverser l'armure pour que cette capacité prenne effet). Dès lors que l'attaque inflige au moins une Blessure Mineure, l'attaque est considérée comme un Coup Mortel. La cible doit réussir à un test d'Endurance avec une pénalité de -40% ou mourir.

Endurant

Pré requis: CON 15 ou plus, Athlétisme 90% ou plus.

Points de Héros: 8

Vous pouvez effectuer une activité fatigante pour un nombre de minutes égal à votre CON x 10 avant de risquer de vous fatiguer. De même, le délai entre des tests de fatigue suivants est porté à votre CON x 10 en minutes.

Vous pouvez effectuer une activité pénible pour un nombre de rounds de combat égal à votre CON avant de risquer de vous fatiguer. De même, le délai entre des tests de fatigue suivants est porté à votre CON en rounds de combat.

Vous récupérez de votre fatigue deux fois plus vite que la normale (un niveau en 2 heures d'activité light ou une heure de repos complet).

Marche sur les Murs

Pré requis: DEX 15 ou plus, Acrobaties 90% ou plus.

Points de Héros: 10

Vous ne pouvez utiliser cette capacité que si vous n'êtes ni en surcharge, ni épuisé ni anéanti. Tout votre mouvement peut s'effectuer sur une surface verticale, vous permettant d'ignorer toute obstruction qui pourrait bloquer votre chemin, ou même grimper un mur à grande vitesse. Cela eut par exemple vous permettre de courir en haut d'un mur en une action, effectuer une attaque lors de l'action suivante, puis de retourner au sol lors d'une troisième action.

Cependant, vous ne pouvez continuer de vous déplacer sur une surface verticale d'un round de combat à l'autre – si vous n'atteignez pas une surface horizontale pour vous accueillir en fin de round, vous chutez.

8/ Cultes

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Confrérie de Mithras

Adorateurs: Soldats, bureaucrates ambitieux

Compétences du Culte: Arc, Connaissance (Animaux), Connaissance (Théologie), Arts Martiaux, Equitation, Lance, Epée 1M

Devoirs des adorateurs: Préserver la sagesse secrète de Mithras, l'aide mutuelle et la protection

Sorts du Culte: Lame de Feu, Lumière, Vœux de vérité, Dardart

Bénéfices particuliers: Les membres du Culte peuvent recevoir l'assistance d'autres membres sur un test d'Influence à +10%. Des membres mieux placés dans la hiérarchie du Culte ont un bonus supplémentaire de +10% par rang de différence.

Dans tout détachement militaire, un test de Connaissance (Théologie) permet de découvrir au moins un officier membre du culte.

Dans la bureaucratie civile, un test Difficile (-20%) de Connaissance (Théologie) permet de découvrir un membre du culte.

Intervention Divine

Un personnage peut faire appel à son dieu pour obtenir une Intervention Divine lorsqu'il est en situation désespérée, y compris si mort ou inconscient. Lorsqu'un personnage fait appel à une Intervention Divine, tirez 1D100. Si ce tirage est inférieur ou égal à son POU, le dieu répond à l'appel. Cependant, les dieux demandent un prix élevé et le personnage subit une perte permanente de POU égale au tirage obtenu sur le D100. Si le POU du personnage est ainsi réduite à 0, son âme est prise au service de son dieu, tuant le personnage de manière permanente (la requête sera toutefois acceptée et résolue).

Un personnage ne peut faire appel à son dieu de cette manière qu'une fois par mois, qu'il y ait succès ou non.

L'Intervention Divine peut prendre différentes formes, comme par exemple :

- ◆ Autoriser le personnage à lancer un sort du culte avec la Magnitude de son choix, et un nombre illimité de Points de Magie supplémentaires pour le suralimenter.
- ◆ Permettre à un sort du culte d'affecter tous les adorateurs du même dieu situés à vue du personnage.
- ◆ Ramener à la vie un adorateur (qui ne peut être le personnage faisant appel à l'Intervention Divine).

- ◆ D'autres effets divins sont possibles, comme par exemple de créer un brouillard permettant au personnage d'échapper à ses ennemis, doubler sa FOR pour défaire un puissant adversaire ou faire déborder une rivière pour retarder une armée.

L'Intervention Divine ne peut être utilisée directement pour blesser ou tuer une créature mortelle. Les dieux refuseront d'aider de non adorateurs, et les effets de leur aide sera lié à leur sphère d'influence.

9/ Créatures

Cette section est libre de droits selon les termes de l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Créatures & Intelligence

Une créature dotée d'une intelligence aléatoire est considérée dotée de conscience – c'est une créature rationnelle capable de pensée logique et d'autodétermination. Une créature ayant une INT fixée (toute INT listée avec un chiffre, plutôt que par un tirage de dès) n'est pas dotée de conscience.

Traits

La description complète des Traits des créatures et leurs effets sur le jeu sont listés ici.

Souffle enflammé

La créature peut cracher du feu sur une zone lors d'une action de combat. Les flammes couvriront la zone d'un cône face à la créature, sur une longueur égale à sa CON en mètres. A son plus étendu, le cône fait ½ POU mètres de large.

Tout personnage pris dans les flammes subit les dégâts indiqués à chaque localisation, mais un personnage plongeant à couvert réduira ces dégâts de moitié, et les points d'armure comptent de manière normale.

Une créature ne peut cracher du feu qu'un certain nombre de fois par période de temps (généralement une fois par heure ou par jour). Pour réussir une autre tentative durant ce laps de temps, la créature doit réussir un test d'Endurance, avec une pénalité cumulative de -20% par tentative (qu'elle soit réussie ou non).

Vision dans le noir

Permet au personnage de considérer les conditions de Noir Total comme des Ténèbres.

Sens de la Terre

Par sa perception de la chaleur et de la pression de l'air, une créature ayant Sens de la Terre peut combattre et effectuer ses tests de Perception sans pénalité, tant que la cible n'est pas à plus de 10 mètres.

Bon nageur

La créature gagne un bonus de +30% à ses tests d'athlétisme en nageant. De plus, la créature utilise son score de mouvement normal en nageant.

Armes naturelles redoutables

Les armes naturelles de cette créature sont dures et résistantes comme du métal, ce qui lui permet de parer des attaques d'armes.

Sens de la vie

Si la créature touche une autre créature et réussit un test de Perception, elle connaîtra son nombre de points de vie actuels, son niveau de fatigue, et saura si elle est affectée par des poisons ou des maladies.

Vision nocturne

Permet au personnage de considérer les conditions de Ténèbres Partielles comme Illuminé, et de Ténèbres comme Ténèbres Partielles.

Poison

L'une des attaques de cette créature, voire la créature elle-même, est empoisonnée. La description indiquera les poisons et venins employés par la créature.

Descriptions des Créatures

Chaque bloc de statistique est divisé en 4 sections.

Caractéristiques: Les valeurs moyennes et leur mode de tirage aléatoire sont indiqués ici.

Localisations: Sont donnés ici la table de tirage des localisations touchées en combat, ainsi que deux scores – le premier indique le nombre de points d'armure naturelle de la localisation (s'il y en a), le second ses points de vie.

Armes: Ce bloc donne le Rang d'Initiative de la créature, ses attaques et ses dégâts.

Règles spéciales: Compétences, Actions de Combat, Modificateur de Rang d'Initiative, Mouvement, Traits, armures habituellement portées et règles spéciales sont notés ici. Les compétences sont les valeurs de base pour ce type de créature – certaines de ces créatures peuvent avoir des scores améliorés ou plus de compétences.

Ours Brun

Caractéristiques

FOR	3D6+15	(25)
CON	2D6+6	(13)
DEX	3D6	(10)
TAI	3D6+15	(25)
INT	5	(5)
POU	3D6	(10)
CHA	5	(5)

Localisation des coups Ours Brun

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	3/8
3-4	Patte arrière gauche	3/8
5-7	Abdomen	3/9
8-10	Torse	3/10
11-13	Patte avant droite	3/8
14-16	Patte avant gauche	3/8
17-20	Tête	3/8

Armes

<i>Type</i>	<i>Compétence d'arme</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	60%	1D8+1D10
Griffe	50%	1D6+1D10

Règles spéciales

Actions de combat: 2

Rang d'Initiative: +7

Mouvement: 6m

Compétences: Athlétisme 60%, Perception 50%, Endurance 45%, Furtivité 15%,
Survie 60%, Pistage 25%

Armure habituelle: Peau dure (PA 3, pas de pénalité de compétences)

Centaure

Au lieu d'ajouter TAI et FOR pour déterminer le modificateur de dégâts du Centaure, sa FOR doit être doublée. Cependant, si le Centaure donne un coup de pied, charge, ou frappe avec une lance ou une pique, le modificateur de dégâts doit être calculé normalement (FOR + TAI).

Caractéristiques

FOR 3D6+6 (17)

CON 3D6 (10)

DEX 3D6+3 (14)

TAI 4D6+12 (26)

INT 2D6+6 (14)

POU 3D6 (10)

CHA 3D6 (10)

Centaure : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	2/7
3-4	Patte arrière gauche	2/7
5-6	Arrière-train	2/8
7-8	Avant-train	2/8
9-10	Patte avant droite	2/7
11-12	Patte avant gauche	2/7
13-14	Torse	2/9
15-16	Bras droit	2/6
17-18	Bras gauche	2/6

19-20	Tête	4/7
-------	------	-----

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Arc Long	62%	2D8+1D4	
Lance	42%	1D10+1D8 2	
Bouclier	32%	1D6+1D4	8
Epée de Guerre	42%	1D8+1D4	4
Sabot	32%	1D6+1D8	

Règles spéciales

Actions de combat: 3

Rang d'Initiative: +14

Mouvement: 6m

Compétences: Athlétisme 52%, Esquive 22%, Connaissance (Monde) 35%, Jouer Instrument 40%, Endurance 60%, Furtivité 22%, Survie 40%, Pistage 40%

Armure habituelle: Armure de cuir (PA 2, Torse, Arrière-train, Avant-train et Pattes uniquement) et heaume (PA 4, Tête uniquement); Pénalité de compétence -18%

Dragon

Caractéristiques

FOR	20D6	(70)
CON	10D6	(35)
DEX	4D6	(14)
TAI	10D6+30	(65)
INT	6D6	(21)
POU	4D6+12	(26)
CHA	6D6	(21)

Dragon : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Queue	12/20
3-4	Patte arrière droite	12/20
5-6	Patte arrière gauche	12/20
7-8	Arrière-train	12/21
9-10	Avant-train	12/21
11-12	Aile droite	12/19
13-14	Aile gauche	12/19
15-16	Patte avant droite	12/20
17-18	Patte avant gauche	12/20
19-20	Tête	12/20

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Morsure	125%	1D10+3D12	4
Griffe	95%	1D8+3D12	6

Queue 90% 1D20+3D12 8

Règles spéciales

Actions de combat: 3

Rang d'Initiative: +14

Mouvement: 6m, 10m en volant

Traits: Cracheur de feu (4D6, 1/heure), Vision dans le noir, Armes naturelles Redoutables, Vision nocturne

Compétences: Athlétisme 120%, Evaluation 100%, Influence 150%, Connaissances (toutes) 100%, Ténacité 180%, Endurance 120%, Pistage 110%

Armure habituelle: Ecailles de dragon (PA 12, pas de pénalité de compétences)

Runes: Un dragon typique a intégré un nombre de runes égal à la moitié de son POU. Il connaîtra aussi un nombre égal de sorts de Magie Runique.

Canard

Caractéristiques

FOR 2D6+3 (10)

CON 2D6+6 (13)

DEX 2D6+6 (13)

TAI 1D6+6 (9)

INT 2D6+6 (13)

POU 3D6 (10)

CHA 2D6 (7)

Canard : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Patte droite	—/5
4-6	Patte gauche	—/5
7-9	Abdomen	—/6
10-12	Torse	—/7
13-15	Bras droit	—/4
16-18	Bras gauche	—/4
19-20	Tête	—/5

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts		PA
Épée courte	50%	1D6-1D2	3	
Fronde	60%	1D6-1D2		
Bouclier rond	40%	1D4-1D2	5	

Règles spéciales

Actions de combat: 3

Rang d'Initiative: +12

Mouvement: 3m

Traits: Excellent Nageur

Compétences:

Canotage 40%, Influence 30%, Escamotage 40%, Furtivité 30%

Nain

Caractéristiques

FOR 4D6 (14)
CON 2D6+12 (19)
DEX 2D6 (7)
TAI 1D6+6 (9)
INT 2D6+6 (13)
POU 3D6 (10)
CHA 3D6 (10)

Nain : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	5/6
4-6	Jambe gauche	5/6
7-9	Abdomen	5/7
10-12	Torse	5/8
13-15	Bras droit	5/5
16-18	Bras gauche	5/5
19-20	Tête	5/6

Armes

<i>Type</i>	<i>Compétence d'arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PA</i>
Marteau de Guerre	75%	1D8+1	3
Hache de bataille	65%	1D6+1	3
Arbalète légère	45%	2D6	
Bouclier Target	65%	1D6	8

Règles spéciales

Actions de combat: 2

Rang d'Initiative: +10

Mouvement: 3m

Traits: Sens de la Terre, Vision dans le noir

Compétences: Athlétisme 50%, Artisanat (travail de la pierre *ou* du métal) 70%, Ingénierie 35%, Evaluation 60%, Connaissance (Minerais) 80%, Mécanismes 40%, Ténacité 40%, Endurance 55%

Armure habituelle: Cotte de Mailles (PA 5); Pénalité de compétence -35%

Elfe

Caractéristiques

FOR 2D6+3 (10)
CON 3D6 (10)
DEX 3D6+6 (16)

TAI 2D6+3 (10)
 INT 3D6+6 (16)
 POU 2D6+6 (13)
 CHA 3D6 (11)

Elfe : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	2/4
4-6	Jambe gauche	2/4
7-9	Abdomen	2/5
10-12	Torse	2/6
13-15	Bras droit	2/3
16-18	Bras gauche	2/3
19-20	Tête	3/4

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Arc Long	80%	1D10-1D2	
Pique	60%	1D10-1D2	2

Règles spéciales

Actions de combat: 3

Rang d'Initiative: +16

Mouvement: 5m

Traits: Sens de la Vie, Vision nocturne

Compétences: Acrobaties 56%, Athlétisme 46%, Esquive 56%, Premiers Soins 40%, Connaissance (Plantes) 80%, Perception 50%, Ténacité 55%, Furtivité 56%, Survie 55%, Pistage 30%

Armure habituelle: Cuir (PA 2); Pénalité de compétences -14%

Géant

Les Caractéristiques suivantes sont données pour un spécimen de six mètres de haut. Pour chaque deux mètres de haut, un géant tire 3D6+6 pour la FOR, 2D6+6 pour la CON et 3D6+6 pour la TAI.

Caractéristiques

FOR 9D6+18 (49)
 CON 6D6+18 (39)
 DEX 2D6+3 (10)
 TAI 9D6+18 (49)
 INT 3D6 (10)
 POU 3D6 (10)
 CHA 2D6 (7)

Géant : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	5/18
4-6	Jambe gauche	5/18
7-10	Abdomen	5/19
11-12	Torse	3/20
13-15	Bras droit	3/17
16-18	Bras gauche	3/17
19-20	Tête	3/18

Du fait de la taille imposante des géants, des personnages de TAI 20 ou moins ne tirent qu'un d10 pour déterminer la localisation lors d'une attaque de contact.

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Grande Masse	84%	2D6+2D12	3

Règles spéciales

Actions de combat: 2

Rang d'Initiative: +10

Mouvement: 6m (le mouvement d'un géant est égal à sa taille en mètres).

Compétences: Athlétisme 44%, Connaissance (Monde) 20%, Perception 40%,
Survie 30%

Armure habituelle: Peau dure (PA 3, pas de pénalité de compétences), Apron de cuir lourd (PA 2, Abdomen et jambes uniquement); Pénalité de compétences -6%

Grand Troll

Caractéristiques

FOR	4D6+12	(26)
CON	2D6+12	(19)
DEX	3D6	(10)
TAI	4D6+12	(26)
INT	2D6	(7)
POU	3D6	(10)
CHA	2D6	(7)

Grand Troll : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	2/11
4-6	Jambe gauche	2/11
7-9	Abdomen	7/12
10-12	Torse	7/13
13-15	Bras droit	7/10
16-18	Bras gauche	7/10
19-20	Tête	2/11

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Club	60%	1D6+1D12	2
Grand marteau	50%	1D10+1D12	3
Bouclier normand	45%	1D6+1D12	10

Règles spéciales

Actions de combat: 2

Rang d'Initiative: +8

Mouvement: 4m

Traits: Vision dans le noir, Sens de la terre

Compétences: Athlétisme 60%, Perception 30%, Endurance 50%, Furtivité 15%, Survie 30%

Armure habituelle: Peau de Troll épaisse (PA 2, pas de pénalité de compétences), Chemise de mailles (PA 5, Abdomen, Torse et bras uniquement); Pénalité de compétences -20%

Griffon

Caractéristiques

FOR	8D6	(28)
CON	3D6+12	(22)
DEX	3D6+12	(22)
TAI	8D6	(28)
INT	6	(6)
POU	2D6+6	(13)
CHA	7	(7)

Griffon : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	3/11
3-4	Patte arrière gauche	3/11
5-7	Arrière-train	3/12
8-10	Avant-train	3/12
11	Aile droite	3/10
12	Aile gauche	3/10
13-14	Patte avant droite	3/11
15-16	Patte avant gauche	3/11
17-20	Tête	3/11

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Morsure	60%	1D8+1D12	2
Griffe	70%	1D6+1D12	4

Règles spéciales

Actions de combat: 4

Rang d'Initiative: +14
Mouvement: 6m, 10m en vol
Traits: Armes naturelles Redoutables, Vision dans le noir
Compétences: Athlétisme 80%, Esquive 40%, Ténacité 80%, Endurance 70%,
 Survie 60%, Pistage 50%
Armure habituelle: Peau dure (PA 3, pas de pénalité de compétences)

Cheval

Caractéristiques

FOR 2D6+18 (25)
 CON 3D6+6 (16)
 DEX 2D6+3 (10)
 TAI 2D6+18 (25)
 INT 4 (4)
 POU 3D6 (10)
 CHA 5 (5)

Cheval Localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	2/9
3-4	Patte arrière gauche	2/9
5-7	Arrière-train	2/10
8-10	Avant-train	2/10
11-13	Patte avant droite	2/9
14-16	Patte avant gauche	2/9
17-20	Tête	2/9

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts
Sabots	40%	1D6+1D10

Règles spéciales

Actions de combat: 2
Rang d'Initiative: +8
Mouvement: 6m
Compétences: Athlétisme 75%, Endurance 40%, Survie 20%
Armure habituelle: Peau (PA 2, pas de pénalité de compétences)

Lion

Caractéristiques

FOR 3D6+12 (24)
 CON 3D6 (10)
 DEX 3D6+6 (16)
 TAI 2D6+12 (19)

INT 5 (5)
 POU 3D6 (10)
 CHA 5 (5)

Lion Localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	2/6
3-4	Patte arrière gauche	2/6
5-7	Arrière-train	2/7
8-10	Avant-train	2/7
11-13	Patte avant droite	2/6
14-16	Patte avant gauche	2/6
17-20	Tête	2/6

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts
Morsure	60%	1D8+1D8
Griffe	60%	1D6+1D8

Règles spéciales

Actions de combat: 3
Rang d'Initiative: +10
Mouvement: 6m
Traits: Vision nocturne
Compétences: Athlétisme 70%, Esquive 45%, Endurance 40%, Perception 55%, Furtivité 50%, Survie 40%
Armure habituelle: Peau (PA 2, pas de pénalité de compétences)

Manticore

Caractéristiques

FOR 4D6+12 (26)
 CON 4D6+6 (20)
 DEX 3D6 (10)
 TAI 4D6+12 (26)
 INT 7 (7)
 POU 3D6 (10)
 CHA 7 (7)

Manticore : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	3/10
3-4	Patte arrière gauche	3/10
5-6	Queue	3/10
7-9	Arrière-train	3/11

10–12	Avant-train	3/11
13–14	Patte avant droite	3/10
15–16	Patte avant gauche	3/10
17–20	Tête	3/10

Armes

<i>Type</i>	<i>Compétence d'arme</i>	<i>Dégâts</i>
Griffe	70%	1D6+1D12
Gore	50%	1D8+1D12
Dard empoisonné	50%	1D6+1D12+poison

Règles spéciales

<i>Actions de combat:</i>	2
<i>Rang d'Initiative:</i>	+8
<i>Mouvement:</i>	5m
<i>Traits:</i>	Vision nocturne, Poison (dard)
<i>Compétences:</i>	Athlétisme 60%, Esquive 45%, Endurance 60%, Perception 55%, Ténacité 50%, Furtivité 50%, Survie 40%, Pistage 40%
<i>Armure habituelle:</i>	Peau dure (PA 3, pas de pénalité de compétences)

Squelette

Les squelettes ont un score de 0 en INT, POU et CHA, car ils n'ont ni intelligence, ni Ténacité, ni personnalité propre. Il est donc impossible de prendre contrôle mental ou d'influencer un squelette. Les squelettes sont aussi immunisés à la fatigue, aux maladies et aux poisons.

Les squelettes sont immunisés aux dégâts des armes pouvant causer des dégâts d'empalement, mais l'éventuel modificateur de dégâts de force est appliqué si le coup porte.

Caractéristiques

FOR	2D6+6	(12)
CON	1D6	(3)
DEX	3D6	(10)
TAI	3D6	(10)
INT	0	(0)
POU	0	(0)
CHA	0	(0)

Squelette : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1–3	Jambe droite	7/3
4–6	Jambe gauche	7/3
7–9	Abdomen	7/4
10–12	Torse	7/5
13–15	Bras droit	7/2
16–18	Bras gauche	7/2
19–20	Tête	7/3

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts PA	
Pique	36%	1D10	2
Epée courte	36%	1D6	3

Règles spéciales

Actions de combat: 2

Rang d'Initiative: +5

Mouvement: (4m) Un squelette a le même mouvement que la créature avait dans la vie, mais ne pourra ni voler ni nager.

Traits: Vision dans le noir, vision nocturne.

Armure habituelle: Squelette (PA 5, pas de pénalité de compétences), armure de cuir (PA 2); Pénalité de compétences -14%

Licorne

Une licorne peut guérir des blessures en les touchant de sa corne, comme si elle utilisait un sort de Soins 8, sauf que cela ne coûte que 6 Points de Magie et réussit automatiquement.

Caractéristiques

FOR 2D6+12 (19)

CON 3D6+12 (22)

DEX 3D6+3 (13)

TAI 2D6+12 (19)

INT 2D6+6 (13)

POU 2D6+12 (19)

CHA 3D6+6 (16)

Licorne : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	3/9
3-4	Patte arrière gauche	3/9
5-7	Arrière-train	3/10
8-10	Avant-train	3/10
11-13	Patte avant droite	3/9
14-16	Patte avant gauche	3/9
17-20	Tête	3/9

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Corne	70%	1D8+1D6	4
Sabots	50%	2D6	2

Règles spéciales

Actions de combat: 3

Rang d'Initiative: +13

Mouvement: 6m
Traits: Armes naturelles redoutables, Sens de la Vie, Vision Nocturne
Compétences: Athlétisme 75%, Esquive 50%, Perception 75%, Ténacité 75%,
 Endurance 60%, Survie 50%
Armure habituelle: Peau dure (PA 3, pas de pénalité de compétences)

Loup

Caractéristiques

FOR 3D6 (10)
 CON 3D6+3 (13)
 DEX 3D6+3 (13)
 TAI 2D6+3 (10)
 INT 5 (5)
 POU 3D6 (10)
 CHA 5 (5)

Loup : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-2	Patte arrière droite	2/5
3-4	Patte arrière gauche	2/5
5-7	Arrière-train	2/6
8-10	Avant-train	2/6
11-13	Patte avant droite	2/5
14-16	Patte avant gauche	2/5
17-20	Tête	2/5

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts
Morsure	60%	1D8-1D2
Griffe	30%	1D6-1D2

Règles spéciales

Actions de combat: 3
Rang d'Initiative: +8
Mouvement: 5m
Traits: Vision nocturne
Compétences: Athlétisme 80%, Esquive 55%, Endurance 40%, Perception 60%,
 Furtivité 55%, Survie 40%, Pistage 60%
Armure habituelle: Peau (PA 2, pas de pénalité de compétences)

Wurm

A sa naissance, un wurm mesure environ deux mètres de long et a 3D6 en TAI et en FOR. Il augmente en TAI et en FOR d'1D6 tous les 5 ans jusqu'à l'âge de 35 ans, sa croissance ralentissant alors fortement. A ce moment-là, le Wurm mesure déjà près de 9 mètres de long. Après 35 ans, un wurm continue à gagner 1D6 en TAI et en FOR tous les 50 ans.

Caractéristiques (les valeurs données ici concernent un wurm ayant entre 35 et 85 ans).

FOR 10D6 (35)
CON 4D6 (16)
DEX 3D6 (10)
TAI 10D6 (35)
INT 3D6 (10)
POU 3D6+6 (24)
CHA 3D6 (10)

Wurm : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-4	Queue	8/11
5-8	Abdomen	8/12
9-12	Torse	8/13
13-14	Aile droite	8/10
15-16	Aile gauche	8/10
17-20	Tête	8/11

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts	PA
Morsure	85%	1D10+2D6	4
Queue	60%	1D20+2D6	8

Règles spéciales

Actions de combat: 2
Rang d'Initiative: +10
Mouvement: 3m, 6m en vol
Traits: Vision dans le noir, Armes naturelles Redoutables, Vision nocturne
Compétences: Athlétisme 80%, Influence 60%, Ténacité 70%, Endurance 70%
Armure habituelle: Ecailles de Wurm (PA 8, pas de pénalité de compétences)

Wyvern

Caractéristiques

FOR 4D6+12 (26)
CON 2D6+12 (19)
DEX 2D6+6 (13)
TAI 4D6+12 (26)
INT 7 (7)
POU 3D6 (10)
CHA 6 (6)

Wyvern : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Patte droite	5/9
4-6	Patte gauche	5/9
7-8	Abdomen	5/10
9-11	Torse	5/11
12	Queue	5/9
13-14	Aile droite	5/8
15-16	Aile gauche	5/8
17-20	Tête	5/9

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts
Morsure	55%	1D10+1D12
Dard	70%	1D6+1D12+poison

Règles spéciales

Actions de combat:	3
Rang d'Initiative:	+10
Mouvement:	3m, 6m en vol
Traits:	Vision dans le noir, Armes naturelles Redoutables, Vision nocturne, Poison (dard)
Compétences:	Athlétisme 60%, Endurance 70%, Survie 40%
Armure habituelle:	Ecailles de Wyvern (PA 5, pas de pénalité de compétences)

Zombie

Les zombies ont un score de 0 en INT, POU et CHA, car ils n'ont ni intelligence, ni Ténacité, ni personnalité propre. Il est donc très difficile de prendre contrôle mental ou d'influencer un zombie (-50%). Les zombies sont aussi immunisés à la fatigue, aux maladies et aux poisons.

Caractéristiques

FOR	3D6+12	(22)
CON	1D6	(3)
DEX	1D6+3	(7)
TAI	3D6	(10)
INT	1D3	(2)
POU	1D3	(2)
CHA	1D3	(2)

Squelette : localisation des coups

D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	—/3
4-6	Jambe gauche	—/3
7-9	Abdomen	—/4
10-12	Torse	—/5
13-15	Bras droit	—/2

16-18	Bras gauche	-/2
19-20	Tête	-/3

Armes

Type	Compétence d'arme	Dégâts
A mains nues	50%	1D3+1D4

Règles spéciales

Actions de combat: 1
Rang d'Initiative: +4
Mouvement: 2m
Traits: Vision dans le noir, Vision nocturne

Conditions légales d'utilisation

La permission de copier, modifier et distribuer les fichiers désignés collectivement sous le nom de Document de Référence du Système (« DRS ») [System Reference Document (« SRD »)] n'est accordée qu'à travers l'utilisation de la licence ludique libre [Open Game License] v1.0a.

Ces documents sont publiés selon la licence ludique libre v1.0a et vous devez lire et comprendre les termes de cette licence avant d'utiliser ces documents.

Le texte de la licence en elle-même n'est pas du contenu ludique libre. Les instructions sur l'usage de la licence sont intégrés à la licence.

Les termes suivants (et leurs traductions) sont désignés comme identité du produit [Product Identity], comme défini dans la Section 1(e) de la licence ludique libre v1.0a, sont sujets aux conditions établies dans la Section 7 de l'OGL, et ne sont pas du contenu ludique libre : Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, character names (including those used in the names of spells or items), places, Red Wizard of Thay, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

Tout le reste du DRS est du contenu ludique libre selon la description de la Section 1(d) de la licence.

Pour plus d'information sur la licence ludique libre, consultez le site www.opengamingfoundation.org ou www.wizards.com/d20.

Voici les termes de la licence ludique libre v1.0a.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-

adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.

INDEX

Document de Référence du Système RUNEQUEST 1

1/ Créer un aventurier 2

Caractéristiques.....	2
Attributs	2
Compétences de base.....	4
Expérience préliminaire.....	4
Professions	6
Points supplémentaires.....	11

2/ Compétences. 12

Difficulté et rapidité d'utilisation d'une compétence.....	12
Réussite critique.....	12
Maladresses.....	12
Succès et échec automatiques.....	13
Tests opposés.....	13
Compétences très élevées.....	13
Tests groupés.....	13
Les grands groupes et test de pourcentage.....	14
Aider autrui.....	14
Descriptions des compétences de base.....	14
Description des Compétences Avancées.....	17
Compétences d'armes.....	19
Compétences magiques.....	20

3/ Combat 21

Rangs d'action identiques.....	21
Gagner la surprise.....	22
Actions de combat.....	22
Le combat au corps à corps.....	23
Les coups critiques.....	24
Attaque précise.....	25
Les réactions.....	25
Esquive.....	26
Parade.....	27
Attaque libre.....	27
Plonger à couvert.....	28
Armes à distances.....	28
Portée.....	29
Esquive et parade.....	29
Attaques précises.....	29
Couverture.....	30
Tirer dans une foule.....	30
Dégâts.....	30
Localisation des coups.....	30
Un bras inutilisable ou manquant.....	31
Deux bras inutilisables ou manquants.....	31
Une jambe inutilisable ou manquante.....	31
Deux jambes inutilisables ou manquantes.....	32
Repousser un adversaire.....	32
Combat à deux armes.....	32
Montures.....	32
Combat sans armes.....	33
Lutte.....	33
Points de Héros.....	35

4/ La magie 36

La magie.....	36
La récupération.....	36
L'intégration de rune.....	36
Pouvoir des runes.....	36
Apprendre la magie des runes.....	37
Apprendre un sort de magie des runes.....	37
Lancer un sort.....	38
Succès critique.....	38
Echec critique.....	38
Temps d'incantation.....	39
Mettre un terme à un sort.....	39
Suralimenter un sort.....	39
Traits des sorts & descriptions.....	39
Défense magique.....	40
Sorts de magie des runes.....	40
Babel.....	40
Embrouillamini.....	40
Amélioration Bestiale.....	41

Lame Acérée	41
Impact	41
Chemin Dégagé	41
Coordination	41
Contre sort.....	41
Bouclier Anti-Magie.....	42
Sous le Couvert de la Nuit.....	42
Mur de Ténèbres	42
Démoralisation.....	42
Détection	42
Dissipation de la Magie.....	43
Disruption	43
Souffle de Dragon.....	43
Emousselame	43
Emotion.....	43
Endurance	44
Extinction.....	44
Fanatisme.....	44
Destinée	44
Flèche de Feu	44
Lame de Feu.....	44
Morsure de Froid	45
Charisme	45
Parole de Miel.....	45
Bonne Fortune	45
Main de Mort	45
Soins.....	45
Ignition.....	46
Lumière.....	46
Langage de l'Esprit.....	46
Mobilité.....	46
Multimissile.....	46
Ordalie	47
Estocade.....	47
Protection.....	47
Réparation.....	47
Seconde Vue	47
Flou	48
Foudre	48
Lenteur	48
Daredart	48
Force	48
Voix du Tonnerre.....	48
Plaie des Mort-Vivants.....	49
Versatilité.....	49
Vigueur.....	49
Chaleur.....	49
Souffle d'Eau	49
5/ L'aventure 50	
Mouvement	50
Poursuites.....	50
Fatigue.....	51
Effets de la Fatigue	52
Temps et Fatigue.....	52
Récupérer de la fatigue	52
Exposition, Famine et Soif	52
Guérison.....	53
Guérison naturelle.....	53
Guérison magique.....	53
Encombrement.....	53
Surcharge	54
Chute	54
Suffocation.....	54
Feu, froid et gel.....	55
Poison.....	55
Maladie	55
Objets inanimés.....	56
Objets inanimés & armes.....	56
6/ Equipement 57	
Monnaie	57
Armes de corps à corps.....	57
Lancer une arme de combat au corps à corps.....	58
Réception de charge.....	58
Liste des armes.....	58
Armes à distance.....	59

Utilisation des armes à distance au corps à corps.....	60
Armures.....	61
Effets de la TAI sur l'armure.....	62
Objets généraux.....	62
Animaux, Transport & Esclaves.....	64
Repas et logement.....	65
Objets magiques.....	65
Cristaux.....	65
Potions.....	65
7/ Progression des Aventuriers 67	
Jets de progression.....	67
Amélioration de compétences connues.....	67
Apprentissage de nouvelles compétences avancées.....	68
Amélioration de Caractéristiques.....	68
Points de Héros.....	69
Capacités légendaires.....	69
Furie Guerrière.....	69
Né en selle.....	70
Mauvais oeil.....	70
Coup décapitant.....	71
Immunité aux Maladies.....	71
Duelliste.....	71
Blessure Empathique.....	71
Aura Héroïque.....	72
Linguiste.....	72
Maître du Savoir.....	72
Immunité au Poison.....	72
Adeptes Runiques.....	72
Peau de l'Ours.....	73
Touché Mortel.....	73
Endurant.....	73
Marche sur les Murs.....	73
8/ Cultes 74	
Confrérie de Mithras.....	74
Intervention Divine.....	74
9/ Créatures 76	
Créatures & Intelligence.....	76
Traits.....	76
Descriptions des Créatures.....	77
Ours Brun.....	77
Centaure.....	78
Dragon.....	79
Canard.....	80
Nain.....	81
Elfe.....	81
Géant.....	82
Grand Troll.....	83
Griffon.....	84
Cheval.....	85
Lion.....	85
Manticore.....	86
Squelette.....	87
Licorne.....	88
Loup.....	89
Wyrn.....	90
Wyvern.....	90
Zombie.....	91
Conditions légales d'utilisation 93	