

Table difficulté SR / MEP

2D6 + attribut (ou talent) ≥ seuil

Niveau	Seuil	Difficulté
1	20	Facile
2	25	Moyen
3	30	Ardu
4	35	Difficile
5	40	Très difficile
6	45	Exploit
7	50	Peu probable
8	55	Improbable
9	60	Quasi impossible
10	65	Impossible
11	70	Inconcevable
12	75	Quasi miraculeux
13	80	Miraculeux

Niveau et SR

Si l'on rate de justesse, il est possible d'ajouter son niveau au résultat du SR / MEP

Gestion des monstres

Éléments	Calcul
Point de vie	= MR / CM actuel
Dés d'attaque	= MR / CM de base / 10 +1
Bonus d'attaque	= MR / CM actuel / 2
WIZ / FLU	= MR / CM de base / 10

JLVPROD 08/2023 T&T8

Ordre résolution combat en mêlée

- Surprise ?**
 - Pas de jet pour ceux surpris
- Attaque et dégâts magique**
 - Comparaison du FLU
 - Test INT
 - Application effet du sort
 - Application des dégâts si sort de combat
- Attaque et dégâts à distance (au 1^{er} tour sans malus de mêlée)**
 - Test DEX
 - Application dégâts
- Actions spéciales en combat**
- Attaque et dégâts de mêlée**
 - Jet dégâts mêlée
 - Total attaque (mêlée + magie + distance si à bout portant)
 - Comparaison total PJ et total monstre
 - Calcul dégâts + dommage inévitable (qui traverse les protections)
 - Répartition et enregistrement des dégâts de façon équitable parmi ceux dans la mêlée

Récupération

- Pas de soin de CONS en aventure sauf magie, médecine,
- La FOR et le FLU remontent à raison d'1 point par 10 minutes de repos
- La CM des monstres remonte de 5 points par 10 minutes de repos

FUMBLE sur SR

Un résultat de **3** sur un SR / MEP est toujours un **échec critique**

DOUBLE sur SR

Lors d'un double, on relance les dés et on fait la somme

Gestion des Points d'aventure XP

Se donne au moment de la situation

Origine	Calcul
Combats	MR / CM divisé par le nombre de participants au combat Ou Somme de STR, CON, INT divisé par le nombre de participants au combat
SR / MEP	Niveau du SR x résultat des dés
Magie	= au coût du sort en WIZ / FLU
Roleplay	Par scène à l'appréciation du MJ (entre 20 et 120)
Courage	100 points par niveau de tunnel

Pour augmenter de 1 point il faut le niveau actuel x1 00

Table difficulté SR / MEP pour Magie

Niveau sort	Seuil
1	20
2	25
3	30
4	35
5	40
6	45
7	50
8	55
9	60
10	65
11	70
12	75
13	80

Prérequis

Niveau du sort	INT et DEX min	Grimoire (p.)
1	10	112-115
2	12	116-118
3	15	118-121
4	19	122-123
5	24	123-124
6	30	125-126
7	37	126
8	45	127-128
9	54	128-129
10	64	129-130
11	75	130-131
12	87	131-132
13	100	132

JLVPROD 08/2023 T&T8

Résistance fluidique

- Si **FLU actuel** du **jeteur** de sort < **FLU** actuel de la **cible**, mauvais pressentiment.
- Abandon du sort ou Réduction du FLU de la cible = au FLU dépensé par le jeteur de sort
- Si duel de magie avec scores de FLU égaux, les deux sorts sont lancés !



Utilisation de focus

Objet d'aide à la concentration (sauf Filous) : Réduction de coût FLU = Niveau du jeteur de sort Coût minimum = 1 FLU

Amélioration des sorts (sauf Filous)

1. Si niveau sort ≠ niveau du lanceur
 - a. $Coût\ FLU = FLU\ du\ sort - (niv\ pj - niv\ sort)$
2. Sort lancé à un niveau augmenté :
 - a. $Coût\ de\ base\ FLU + coût\ de\ base\ (FLU \times nombre\ de\ niveau\ supplémentaire)$
 - b. Efficacité doublée pour chaque niveau supplémentaire

Apprentissage des sorts

- Pour **les mages spécialistes** : apprentissage automatique et gratuit des sorts de leur spécialisation et de leur niveau.
- Pour **les mages généralistes et Parfaits** : dans Guilde magique chaque sort coûte 1 000 PO x niveau du sort.
- Pour **les filous** : Hors Guilde magique ou au Marché noir 1D6 x 1 000 PO x niveau du sort

L'acquisition des sorts de 1^{er} niveau sont automatique, sauf filou qui n'en connaît qu'un seul.

Poisons

Les poisons à lame, pour agir, doivent pénétrer les chairs (donc au moins 1 PDD). Le poison se dissipe à la fin du 3e tour de combat, qu'il ait agi ou non



Nom	Effets	Prix
Curare	Réduit les bonus de combat d'un nombre égal aux PDD subis par l'arme empoisonnée. Le bonus de combat peut devenir négatif	35 PO
Venin de dragon	Multiplie par 5 les PDD infligés par l'arme.	320 PO
Feu de l'enfer	Fait subir nD6 PDD supplémentaires avec n = le nombre de fois ou la victime est en contact avec ce poison	320 PO
Pâte homicide	Fait perdre 2D6 de CONS et 1D6 dans ses 2 attributs les plus élevés (hors CON)	200 PO
Venin de scorpion	Réduit les réflexes et le bonus de combat de la victime de 25 % durant 3 tours de combat.	40 PO
Venin d'araignée	Paralyse la victime. Total d'attaque divisé par 2 aux 1er et 5e tc. Après empoisonnement. Paralysie complète des tc n°2 à 4. En forme au 6e tc.	50 PO
Antidotes	A ingérer avant que le poison ne fasse effet	PO x 0.75

Table difficulté SR / MEP pour tir / lancer

Distance	Bout portant (≤ 1 m)		Proche/ Facile (Jusqu'à 5m, 1/4 portée)		Distant/Moyen (jusqu'à 10m, 1/2 portée)		Lointaine /Difficile 15m (3/4 Portée max)		Très lointaine /Très difficile (>20m, portée max)		Exploit (> 25m, > portée)	
	Niveau	Seuil	Niveau	Seuil	Niveau	Seuil	Niveau	Seuil	Niveau	Seuil	Niveau	Seuil
Taille cible Minuscule Fée, 20cm	5	40	6	45	7	50	8	55	9	60	12	75
Petite Lutin, 50 cm	3	30	4	35	5	40	6	45	7	50	10	65
Moyenne Hobbit, 1 m	2	25	3	30	4	35	5	40	6	45	9	60
Taille humaine, 1,5 à 2 m	1	20	2	25	3	30	4	35	5	40	8	55
Grande taille, Ogre 3 m	0	4	1	20	2	25	3	30	4	35	7	50
Très grande taille Géant, 5 m	0	4	0	4	0	4	1	20	2	25	5	40
Énorme, Dragon 10 m	0	4	0	4	0	4	0	--	1	20	4	35



Modificateurs (on additionne les niveaux avant de faire la multiplication) :

JLVPROD 08/2023 T&T8

Situation négative générale		Tireur hors de la mêlée		Tireur en mêlée N+1	
Défense active :	+1 niveau	Cible dans une mêlée	Niveau x2	Cible dans une mêlée	Niveau x3
Couverture partielle :	+ 1 niveau	Effet de choc ?	Oui	Effet de choc ?	Oui
Tireur mobile :	+ 1 niveau				
Cible dans la Pénombre :	+1 niveau			Cible hors mêlée	Niveau x2
Obscurité totale	+2 niveaux			Effet de choc ?	Non
Esquive (test VIT N3 de la cible)	Niveau x2				
Situation positive					
Défenseur immobile :	-1 niveau				

Si test Raté vers mêlée ou en étant dans une mêlée, faire un test de CHA. Si raté la différence au test de DEX = dégâts, Si Test DEX =3, totalité des dégâts sur les PJ

Combat comme un forcené

- Automatique si INT < 8 et le PJ ne peut s'arrêter de lui-même (voir plus bas). Impossible si INT > 16. Choix dans les autres cas.
- Uniquement avec arme de poing.
- Si porte bouclier, bonus exceptionnel de +5.
- En cas de doublet, ou brelan... au 1er coup de dés ou le PJ souhaite être/devient forcené, on relance et additionne ces dés identiques par groupe de valeur, et ainsi de suite tant qu'il y a des doublets, brelans, etc. (règle du doublet ou READ).
- Si le PJ veut combattre comme un forcené et n'amène aucun doublet, on transforme ses deux plus mauvais des en doublet (un 2 et un 3 deviennent un double 2 par exemple) et on les relance tant qu'il y a des doubles (READ).
- Perte de **-2 points de FOR par tour** de combat jusqu'à atteindre 0 ou moins (évanouissement).
- Stopper un forcené ayant 8 ou moins en INT et qui risque de se retourner contre les PJ faute d'autres adversaires :
 - 1) il lâche son arme quand sa FOR est trop faible < 2 x FOR mini requise.
 - 2) Si sa force descend à 6 ou moins, il s'écroule
 - 3) Un PJ le raisonne avec une MEP N1 CHR réussie ou un sort adéquat.
 - 4) un pj avec CHR de 15 ou + le ramène automatiquement à la raison

JLVPROD 08/2023 T&T8



Fatigue si armes > FOR

- Perte de FOR égale à la différence chaque tour
- Possibilité d'avoir 2 armes à 1 main, si le total FOR et DEX < à FOR et DEX du PJ

Gestion des dommages spéciaux des monstres

Code	Description
1/..	Chaque 6 fait 1 dommage inévitable
1/1	Chaque 6 = 1 point de dommage inévitable
1/2	Chaque 6 = 2 points de dommage inévitable
2/..	Chaque paire de 6 active 1 dommage spécial
3/..	Chaque trio de 6 active 1 dommage spécial
4/..	Chaque double paire de 6 active 1 dommage spécial

Actions spéciales durant combats

Action possible	Test ?	Remarques
Fuite	DEX pour éviter attaque	Attaque des adversaires gratuits
Retraite	INT	Pas d'attaque possible des adversaires
Se rendre	Non	
Assommer / étourdir	FOR contre CON	Hors-jeu durant niveau marge en tour
Aveugler	INT contre DEX	Impossibilité de participer à la mêlée ou malus tir
Désarmer	DEX contre DEX	Perte de l'arme
Distraire	INT contre INT	Perd 1 tour en mêlée ou malus à distance
Faire tomber	FOR ou DEX contre FOR ou DEX	Dégâts mêlée de celui au sol /2
Immobiliser	FOR contre FOR	Impossibilité de participer à la mêlée
Pousser hors de la mêlée	FOR contre FOR ou DEX	Hors mêlée durant niveau marge en tour
Projeter	FOR contre CON ou FOR	Hors mêlée + 1D6 dégâts + dégâts de la surface d'impact

Générateur de trésor

Etape 1

2D6	Objets
2	1 joyau ou article orné de joyaux
3 - 11	Pièces de monnaie
12	Pièces de monnaie et Joyaux Si double relancer
6 ou 12	Article magique

Etape 2 pour les pièces

1D6	Type pièces
1	Cuivre
2-3-4	Argent
5-6	Or

Jetez 3D6 pour le nombre de pièces

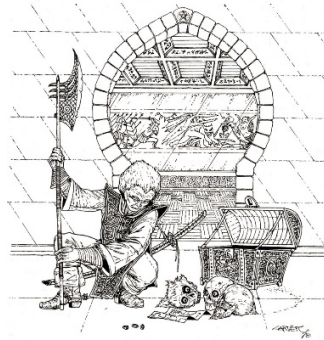
Etape 2 pour les bijoux

1D6	Dimension	Valeur
1	Petite	5 x valeur de base
2	Moyenne	10 x valeur de base
3	Grande	20 x valeur de base
	Grosse	4
5	Enorme	100 x valeur de base
6	Article ornée de joyaux	(voir liste)

Etape 3 pour les bijoux

a) Type de gemmes pour article

1D6	Nombre	Taille gemme
1	5	Petite
2	4	Moyenne
3	3	Grande
4	2	Grosse
5	1	Enorme



JLVPROD 08/2023 T&T8

b) Type article

1D6	Article
1	Collier
2	Couvre-chef
3	Bracelet
4	Anneau
5	Ceinturon
6	Arme

c) Monture article

1D6	Monture
1	Cuir
2	Cuivre
3	Bronze
4	Fer
5	Argent
6	Or

Arme

1D6	Type d'arme
1	Poignard
2	Epée
3	Arme d'hast
4	Arme à manche
5	Lance
6	Arme de jet

d) Type de gemme

1 ^{er} D6	2 ^{ème} D6	Nom	Valeur de base
1	1-2	Quartz	1
1	3-4	Email	2
1	5-6	Topaze	3
2	1-2	Grenat	4
2	3-4	Turquoise	5
2	5-6	Améthyste	6
3	1-2	Ivoire	7
3	3-4	Carnéliane	8
3	5-6	Opale	9
4	1-2	Opale de feu	10
4	3-4	Aigue-marine	11
4	5-6	Jade	12
5	1-2	Serpentine	13
5	3-4	Perle	14
5	5-6	Rubis	15
6	1-2	Saphir	16
6	3-4	Diamant	17
6	5-6	Emeraude	18

Article Magique (p103)

1D6	Type article
1	Bâton / baguette
2	Potion / poison
3	Objet ensorcelé (1 seule utilisation)
4	Objet enchanté
5	Arme
6	Talisman