

Valeurs des compétences de base	
Compétence	Valeur de base
Acrobatie	ADR
Armes contact	ADR + FOR
Armes à distance	ADR + PER
Bagarre	FOR
Boucliers	ADR + CON
Canotage	FOR
Chant	AUR
Conduite	VOL + FOR
Connaissance (Animaux)	INT
Connaissance (Région)	INT
Connaissance (Plantes)	INT
Discrétion	10 + ADR - TAI
Équitation	ADR + AUR
Escalade	FOR + ADR
Évaluer	INT
Esquive	10 + ADR - TAI
Fouiller	PER
Influence	VOL + AUR
Lancer	ADR + FOR
Orientation	PER + INT
Passer	ADR
Premiers Soins	INT
Psychologie	INT + PER
Saut	FOR + ADR

Valeurs des compétences avancées	
Compétence	Valeur de base
Artisanat	INT
Arts Martiaux	ADR
Connaissance	INT
Connaissance (Théologie)	INT
Connaissance (Monde)	INT
Crocheter	PER + ADR
Étiquette	AUR + INT
Déguisement	AUR
Danse	ADR
Éloquence	AUR + INT
Expression Artistique	AUR + INT
Ingénierie	INT
Jouer d'un instrument	AUR
Langue maternelle	INT x 2
Magie	INT
Mécanismes	ADR + INT
Médecine	INT + PER
Nager	FOR + ADR
Navigation	INT
Pister	INT + PER
Sens de la Rue	AUR + PER

Source de dommage	Exemple	Dégâts infligés
Flamme	Bougie	1 point
Large Flamme	Torche	1d4 points
Petit Feu	Feu de camp	1d6 points
Feu Important	Salle en feu	2d6 points
Feu Dantesque	Lave	3d6 points

Substance inhalée	Domage subis
Eau	1d6
Fumée Épaisse	1d3
Gaz Empoisonné	Le personnage est exposé aux effets du poison. Si le gaz est aussi une fumée épaisse, ajouter 1d3 de dégât.
Vide	1d6

Portée des armes		
Portée	Type d'arme	Distance
Bout portant	Dague, couteau à lancer, hachette	10 m
Courte portée	Fronde, bolas	50 m
Moyenne portée	Arbalète légère, arc court	100 m
Longue portée	Arbalète lourde, arc long	150 m.

Modificateurs de Difficulté et de Rapidité		
Difficulté	Durée	Bonus ou Malus
Immanquable	10 × durée normale	+ 60%
Très Facile	5 × durée normale	+ 40%
Facile	2 × durée normale	+ 20%
Normal	Durée normale	+ 0%
Malaisé	Durée normale	- 20%
Difficile	½ durée normale	- 40%
Très difficile	½ durée normale	- 60%
Quasiment impossible	Quasiment instantané	- 80%

Modificateurs d'attaque au contact

Situation	Modificateur
La cible est sans défense	Critique automatique
La cible est surprise	+20%
La cible est à terre ou est attaquée par derrière	+20%
Attaquer ou se défendre depuis une position surélevée ou à cheval	+20%
Attaquer ou se défendre en étant à terre	- 30%
Attaquer ou se défendre sur un sol instable	- 20%
Le bras tenant l'arme est gêné dans son mouvement (par exemple, par un mur à droite pour un droitier)	- 10%
Attaquer ou se défendre sous l'eau	- 40%
Défendre depuis une position inférieure ou contre un ennemi monté	- 20%
Combattre dans l'obscurité partielle	- 20%
Combattre dans l'obscurité	- 40%
Combattre en étant aveuglé ou dans l'obscurité totale	- 60%

Modificateurs armes à distance

Catégorie	Situation	Modificateur
Vent	- Vent moyen	- 10%
	- Vent fort	- 20%
	- Tempête	- 40%
Mobilité de la cible	- La cible a bougé de 10m ou plus depuis la dernière action de	- 10%
	- Idem, de 30 m ou plus	- 20%
Visibilité	- La cible est cachée par de la fumée, du brouillard ou la pénombre	- 20%
	- La cible est cachée par de la fumée dense ou par l'obscurité	- 40%
	- Cible légèrement cachée (mur bas ou petit bouclier)	- 30%
	- Cible moyennement cachée (créneau d un château ou pavois)	- 50%
Taille de la Cible	- Par 1 TAI en dessous de 5 TAI	- 10%
	- Par 10 TAI au dessus de 20 TAI	- 10%
État de la Cible	- Cible sans défense	+20%
	- Cible surprise	+10%
	- Cible à terre	- 20%
État de l attaquant	- A terre	- 20%
	- Sous l'eau	- 20%
	- Sur un sol instable en équilibre ou sur une monture	- 20%
	- Aveuglé	- 40%

Table des armes

Type	Exemples	Dégâts	Encombrement
Très léger	Mains nues, arme improvisée	1D3	variable
Léger	Dague, couteau, épée courte, hachette , bâton, massue	1D4	2
Moyen	Épée longue, fronde, hache, masse	1D6	3
Grand	Hache ou épée à deux mains, arc court, arbalète légère, fléau	1D8	4
Très grand	Lance, hallebarde, arc long, arbalète lourde	1D10	5

Table des armures

Type	Exemples	PA	Encombrement	Malus
Très léger	Cuir rembourré, cuir bouilli et durci, armure en lin, rondache	1	variable	0
Léger	Broigne (anneaux de métal fixés sur une armure en cuir), écu	2	2	- 10 %
Moyen	Ecailles (plaques de métal recouvrant une armure de cuir), pavois	3	3	- 15 %
Lourd	Cotte de maille (ensemble d'anneaux de fer liés pour former une armure)	4	4	- 20 %
Très lourd	Armure de plaques	5	5	- 25 %

ÉCRAN DU MAÎTRE DE JEU

Table des blessures majeures

1D10	Description de la Blessure Majeure
1	Blessure au visage. Sur 1D6 : 1 - Perte d'un œil (- 4 en PER, - 1 AUR), 2 - d'une oreille (- 4 en PER, -1 AUR), 3-6 cicatrice (-1 AUR).
2	Crâne brisé ou fracturé, dommages cérébraux. Vous perdez 4 points d'INT jusqu'à la guérison. Toutes les compétences impliquant des processus mentaux subissent un malus permanent de -30%, y compris la Perception.
3	Muscles de la jambe droite gravement coupés/tordus ou os de la jambe brisé. Vous tombez à terre et ne pouvez plus que ramper à une vitesse de 1m par Round. Vous perdez jusqu'à guérison complète 2 points d'ADR et 2 points de FOR.
4	Muscles de la jambe gauche gravement coupés/tordus ou os de la jambe brisé. Vous tombez à terre et ne pouvez plus que ramper à une vitesse de 1m par Round. Vous perdez jusqu'à guérison complète 2 points d'ADR et 2 points de FOR.
5	Côte fêlée ou poitrine enfoncée. Du fait de la douleur, vous subissez un malus de -50% à toutes les compétences jusqu'à guérison complète.
6	Organe interne atteint. Vous perdez un Point de Vie supplémentaire par Round à cause de l'hémorragie, et perdez 3 points de CON jusqu'à guérison complète.
7	Le cœur s'arrête de battre à cause du choc ! Vous tombez à terre et sombrez dans l'inconscience pour les 10 prochains Rounds. Vous perdez 2 points de CON jusqu'à guérison complète.
8	Colonne vertébrale atteinte. Vous êtes paralysé en dessous du cou (résultat impair à 1D6) ou du torse (résultat pair à 1D6) jusqu'à guérison complète. Vous perdez la moitié de votre ADR jusqu'à guérison complète.
9	Bras gauche gravement coupé/tordu/cassé et inutilisable jusqu'à guérison complète. Vous laissez automatiquement tomber tout objet porté avec ce bras.
10	Bras droit gravement coupé/tordu/cassé et inutilisable jusqu'à guérison complète. Vous laissez automatiquement tomber tout objet porté avec ce bras.

Échec critique pour les armes au contact

1d20	Résultat	Effet
1 3	Vacillement	Perte de la prochaine Action de Combat.
4 6	Arme lâchée	L'arme tombe à 1d4 mètres plus loin.
7 9	Perte d'équilibre	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10 12	Arme ou bouclier Endommagé	Si le personnage possède une arme et un bouclier, déterminer aléatoirement l'objet atteint. L'arme ne fait plus que la moitié des dégâts normaux. Si le bouclier est atteint, ses PA sont divisés par 2 et la compétence de parade aussi.
13 14	Trébuchement	Trébucher et Tomber à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -20%
15 16	Perte de l'armure	Déterminer aléatoirement la pièce d'armure qui tombe. Si aucune armure n'est portée, relancer sur ce tableau.
17	Blessure d'un allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux. Si aucun allié n'est proche, se blesse lui-même.
18	Malchance	Relancer deux fois.
19	Arme ou bouclier brisé	Déterminer si le bouclier ou l'arme sont atteints. L'arme heurte le sol, un mur, ou toute surface capable de l'endommager et se brise. Elle est considérée comme arme improvisée (1D3 de dégâts) et ne peut plus parer ou attaquer que sur jet critique du personnage. Si c'est le bouclier, celui-ci se brise et devient inutilisable.
20	Maladresse	Par inadvertance, le personnage se blesse lui-même en subissant les dégâts normaux de l'arme plus le Modificateur aux Dégâts

Table de Manipulation des sorts				
Coût en Points de Magie	Magnitude	Durée	Portée	Cibles
1 (Défaut)	1	5 minutes	10 m	1
+1	2	15 minutes	20 m	2
+2	3	30 minutes	40 m	3
+3	4	1 heure	80 m	4
+4	5	2 heures	160 m	5 ou rayon de 5m
+5	6	4 heures	320 m	6
+6	7	12 heures	640 m	7
+7	8	1 jour	1 km	8
+8	9	2 jours	2 km	9
+9	10	5 jours	5 km	10 ou rayon de 10m
+10	11	1 semaine	10 km	11
+11	12	2 semaines	20 km	12
+12	13	1 mois	50 km	13
+13	14	2 mois	100 km	14
+14	15	1 Saison	200 km	15 ou rayon de 15m
+15	16	2 Saisons	500 km	16
+16	17	1 An	1000 km	17
+17	18	2 Ans	2000km	18
+18	19	5 Ans	5000km	19
+19	20	10 Ans	10000km	20 ou rayon de 20m

Échec critique pour les armes à distance

1d20	Résultat	Effet
1 3	Désorienté	Perte de la prochaine Action de Combat.
4 6	Lâcher son Arme	L'arme tombe à 1d2 mètres plus loin.
7 9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10 12	Arme perdue	Rupture de la corde de l'arme ou l'arme est perdue après avoir été lancée.
13 14	Arme Endommagée	L'arme ne fait plus que la moitié des dégâts.
15 16	Blessure d'un allié	Blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux.
17 18	Maladresse	Le personnage se blesse lui-même en infligeant les dégâts normaux.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.

Échec critique pour les armes naturelles

1d20	Résultat	Effet
1 3	Hésitation	Perte de la prochaine Action de Combat.
4 6	Membre engourdi	Le membre est temporairement paralysé tant qu'un jet d'Endurance n'a pas été réussi. Les tests commencent à partir de la prochaine Action de Combat. Tirer dans la table des blessures majeures.
7 9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10 12	Membre blessé	Tirer dans la table des blessures majeures pour déterminer le membre concerné. Il est impossible de l'utiliser pendant 2D6 rounds.
13 14	Trébuchement	Trébucher et Tomber à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -20%
15 16	Membre brisé	Le membre est inutilisable pour le reste du combat.
17 18	Blessure d'un allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en lui infligeant des dégâts normaux. Si aucun allié n'est à portée, le personnage se blesse lui-même à une localisation déterminée aléatoirement.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.