

## ARMES (p.146)

Arme	VO	Dégâts	Prix	Propriétés
<i>Armes courantes de corps à corps</i>				
Bâton	Quarterstaff	1d6 contondant	2 pa	Polyvalente (1d8)
Dague	Dagger	1d4 perforant	2 po	Finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)
Gourdin	Club	1d4 contondant	1 pa	Légère
Hachette	Handaxe	1d6 tranchant	5 po	Légère, lancer (portée 6 m/18 m)
Javeline	Javelin	1d6 perforant	5 pa	Lancer (portée 9 m/36 m)
Lance	Spear	1d6 perforant	1 po	Lancer (portée 6 m/18 m), polyvalente (1d8)
Marteau léger	Light hammer	1d4 contondant	2 po	Légère, lancer (portée 6 m/18 m)
Masse d'armes	Mace	1d6 contondant	5 po	-
Massue	Greatclub	1d8 contondant	2 pa	À deux mains
Serpe	Sickle	1d4 tranchant	1 po	Légère
<i>Armes courantes à distance</i>				
Arbalète légère	Crossbow, light	1d8 perforant	25 po	Munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains
Arc court	Shortbow	1d6 perforant	25 po	Munitions (portée 24 m/96 m), à deux mains
Fléchette	Dart	1d4 perforant	5 pc	Finesse, lancer (portée 6 m/18 m)
Fronde	Sling	1d4 contondant	1 pa	Munitions (portée 9 m/36 m)
<i>Armes de guerre de corps à corps</i>				
Cimeterre	Scimitar	1d6 tranchant	25 po	Finesse, légère
Coutille	Glaive	1d10 tranchant	20 po	Lourde, allonge, à deux mains
Épée à deux mains	Greatsword	2d6 tranchant	50 po	Lourde, à deux mains
Épée courte	Shortsword	1d6 perforant	10 po	Finesse, légère
Épée longue	Longsword	1d8 tranchant	15 po	Polyvalente (1d10)
Fléau d'armes	Flail	1d8 contondant	10 po	-
Fouet	Whip	1d4 tranchant	2 po	Finesse, allonge
Hache à deux mains	Greataxe	1d12 tranchant	30 po	Lourde, à deux mains
Hache d'armes	Battleaxe	1d8 tranchant	10 po	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	Halberd	1d10 tranchant	20 po	Lourde, allonge, à deux mains
Lance d'arçon	Lance	1d12 perforant	10 po	Allonge, spécial
Maillet	Maul	2d6 contondant	10 po	Lourde, à deux mains
Marteau de guerre	Warhammer	1d8 contondant	15 po	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	Morningstar	1d8 perforant	15 po	-
Pic de guerre	War pick	1d8 perforant	5 po	-
Pique	Pike	1d10 perforant	5 po	Lourde, allonge, à deux mains
Rapière	Rapier	1d8 perforant	25 po	Finesse
Trident	Trident	1d6 perforant	5 po	Lancer (portée 6 m/18 m), polyvalente (1d8)
<i>Armes de guerre à distance</i>				
Arbalète de poing	Crossbow, hand	1d6 perforant	75 po	Munitions (portée 9 m/36 m), légère, chargement
Arbalète lourde	Crossbow, heavy	1d10 perforant	50 po	Munitions (portée 30 m/120 m), lourde, chargement, à deux mains
Arc long	Longbow	1d8 perforant	50 po	Munitions (portée 45 m/180 m), lourde, à deux mains
Filet	Net		1 po	Spécial, lancer (portée 1,50 m/ 4,50 m)
Sarbacane	Blowgun	1 perforant	10 po	Munitions (portée 7,50 m/30 m), chargement



Illustrations de Craig J. Spearing et Greg Rutkowski  
www.aidedd.org - 13/10/21

**Maîtrise.** Utiliser une arme que l'on maîtrise permet d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets d'attaque fait avec cette arme.

**Allonge.** Ajoute 1,50 m à la portée au corps à corps.

**Arme improvisée.** Dégâts 1d4.

**Chargement.** Un seul tir par action, action bonus ou réaction, quel que soit le nombre d'attaques par round.

**Finesse.** Modificateur de Force ou de Dextérité aux jets d'attaque et de dégâts. Le même pour les deux jets.

**Lancer.** Même caractéristique pour les jets d'attaque et de dégâts qu'au corps à corps.

**Légère.** Pour le combat à deux armes. Si on porte une arme légère dans la 1ère main, action bonus pour attaquer avec une arme légère dans la 2ème main. Les bonus aux dégâts ne s'appliquent que s'ils sont négatifs.

**Lourde.** Désavantage aux jets d'attaque avec une arme lourde pour les tailles P.

**Polyvalente.** Dégâts si l'arme est tenue à 2 mains lors d'une attaque au corps à corps.

**Portée.** 1ère distance, attaque normale. 2ème distance, attaque avec désavantage. Au-delà, impossible.

## ARMURES (p.144)

Armure	VO	CA	Discrétion	Prix
<i>Armures légères</i>				
Matelassée	Padded	11 + Mod.Dex	Désavantage	5 po
Cuir	Leather	11 + Mod.Dex	-	10 po
Cuir clouté	Studded leather	12 + Mod.Dex	-	45 po
<i>Armures intermédiaires</i>				
Peau	Hide	12 + Mod.Dex (max +2)	-	10 po
Chemise de mailles	Chain shirt	13 + Mod.Dex (max +2)	-	50 po
Écailles	Scale mail	14 + Mod.Dex (max +2)	Désavantage	50 po
Cuirasse	Breastplate	14 + Mod.Dex (max +2)	-	400 po
Demi-plate	Half plate	15 + Mod.Dex (max +2)	Désavantage	750 po
<i>Armures lourdes</i>				
Broigne	Ring mail	14	Désavantage	30 po
Cotte de mailles	Chain mail	16 / Force 13 ou -3 m	Désavantage	75 po
Clibanion	Splint	17 / Force 15 ou -3 m	Désavantage	200 po
Harnois	Plate	18 / Force 15 ou -3 m	Désavantage	1500 po
<i>Boucliers</i>				
Bouclier	Shield	+2	-	10 po

**Maîtrise.** Porter une armure sans la maîtriser donne un désavantage aux jets de caractéristique, de sauvegarde et d'attaque basés sur la Force ou la Dextérité, et on ne peut pas lancer de sorts.

**Armure légère.** Mettre 1 min/ôter 1 min.

**Armure intermédiaire.** Mettre 5 min/ôter 1 min.

**Armure lourde.** Mettre 10 min/ôter 5 min.

**Bouclier.** Mettre 1 action/ôter 1 action.

## ABRIS (p.196)

Abri	Effet
Partiel (50%)	Bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité.
Important (75%)	Bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité.
Total (100%)	Ne peut être visée directement par une attaque ou un sort, même si certains sorts peuvent toutefois la toucher en l'incluant dans la zone d'effet.



## RÈGLES PRINCIPALES

**Action bonus.** Une seule par tour.

**Action gratuite.** Dégainer une épée, Ouvrir une porte, Sortir une potion d'un sac, Ramasser un objet, Boire une chope, Retirer un anneau, etc.

**Arrondi.** Arrondir à l'entier inférieur.

**Attaquant non visible.** Avantage au jet d'attaque. La position est dévoilée lors de l'attaque, qu'elle touche ou non.

**Attaque à distance au corps à corps.** Désavantage au jet d'attaque si un ennemi est à 1,50 m ou moins.

**Attaque sournoise.** La créature doit utiliser une arme avec la propriété finesse ou une arme à distance. Elle doit ensuite avoir l'avantage au jet d'attaque, ou ne pas avoir un désavantage au jet d'attaque et qu'un autre ennemi de la cible soit à 1,50 mètre ou moins de la cible.

**Bousculer une créature.** Utiliser l'action Attaquer pour faire tomber à terre ou faire reculer de 1,50 m une créature qui n'est pas plus grande que d'une taille. Jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties), au choix de la cible.

**Cible non visible.** Désavantage au jet d'attaque. Si la cible n'est pas à l'endroit visé, échec automatique.

**Chute.** 1d6 dégâts contondants chaque 3 mètres.

**Concentration.** Perte de concentration si - on lance un autre sort qui demande de la concentration.

- on prend des dommages et on rate un JdS de Constitution DD=DG/2 (min 10).

- on est incapable d'agir ou mort.

**Coup critique.** À l'attaque (arme ou sort), 1 est toujours un échec, 20 toujours une réussite et on relance tous les jets de dégâts.

**Crocheter une serrure.** Jet de Dextérité avec des outils de voleur et la maîtrise de ceux-ci.

**Jet passif.** 10 + Modificateurs + avantage (+5) ou Désavantage (-5).

**Lutte.** Utiliser l'action Attaquer pour agripper une créature qui n'est pas plus grande que d'une taille. Jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties), au choix de la cible.

Jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) opposé à un jet de Force (Athlétisme) pour s'échapper.

**Ramper.** Chaque mètre coûte un mètre supplémentaire. En terrain difficile, chaque mètre coûte 3 mètres.

**Réaction.** Une seule par round.

**Repos court.** 1 heure. Permet de dépenser un ou plusieurs DV.

**Repos long.** 8 heures (maximum 1/jour). Permet de regagner tous ses pv et la moitié de ses DV max (minimum 1).

**Résistance.** Les dégâts du type de dégâts spécifiés sont réduits de moitiés. À appliquer après tout autre modificateur de dégâts.

**Rituel.** La version rituel d'un sort prend 10 minutes de plus que la normale pour être lancé mais ne consomme pas d'emplacement de sort.

**Round.** Un round équivaut à 6 secondes.

**Se déplacer à travers des amis.** L'espace est considéré comme du terrain difficile.

**Se déplacer à travers des ennemis.** Possible uniquement si l'ennemi est 2 tailles plus grand ou plus petit. L'espace est considéré comme du terrain difficile.

**Se déplacer hors de la distance d'allonge d'un ennemi.** Cela provoque une attaque d'opportunité, sauf si on utilise l'action Se désengager.

**Se relever.** Coûte la moitié de son mouvement.

**Soins.** Jet de Sagesse (Médecine) DD 10 pour stabiliser une créature. Elle ne fait plus de jet de sauvegarde contre la mort, mais reste à 0 pv et inconsciente.

**Soins automatiques.** Une créature stable qui n'est pas soignée regagne 1 pv après 1d4 heures.

**Terrain difficile.** Chaque mètre coûte un mètre supplémentaire.

**Vulnérabilité.** Les dégâts du type de dégâts spécifiés sont doublés. À appliquer après tout autre modificateur de dégâts.

## CONDITIONS (p.290)

### À TERRE [PRONE]

- La seule option de mouvement possible pour une créature à terre est de ramper, à moins qu'elle ne se relève et mette alors un terme à la condition.
- La créature a un **désavantage** aux jets d'attaque.
- Un jet d'attaque contre la créature a l'**avantage** si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature. Sinon, le jet d'attaque a un **désavantage**.

### AGRIPPÉ [GRAPPLED]

- La vitesse d'une créature agrippée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- La condition prend fin si la créature qui agrippe est incapable d'agir (voir la condition).
- La condition se termine également si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe, comme par exemple lorsqu'une créature est projetée par le sort *vague tonnante*.

### ASSOURDI [DEAFENED]

- Une créature assourdie n'entend pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.

### AVEUGLÉ [BLINDED]

- Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'**avantage**, et les jets d'attaque de la créature ont un **désavantage**.

### CHARMÉ [CHARMED]

- Une créature charmée ne peut pas attaquer le charmeur ou le cibler avec des capacités ou des effets magiques nuisibles.
- Le charmeur a l'**avantage** à ses jets de caractéristique pour interagir socialement avec la créature.

### EFFRAYÉ [FRIGHTENED]

- Une créature effrayée a un **désavantage** aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue.
- La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

### EMPOISONNÉ [POISONED]

- Une créature empoisonnée a un **désavantage** aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.

### ENTRAVÉ [RESTRAINED]

- La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'**avantage**, et les jets d'attaque de la créature ont un **désavantage**.
- La créature a un **désavantage** à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

### ÉTOURDI [STUNNED]

- Une créature étourdie est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger et parle de manière hésitante.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'**avantage**.

### INCAPABLE D'AGIR / NEUTRALISÉ [INCAPACITATED]

- Une créature incapable d'agir ne peut effectuer aucune action ni aucune réaction.

### INCONSCIENT [UNCONSCIOUS]

- Une créature inconsciente est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'**avantage**.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature.

### INVISIBLE

- Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier. En ce qui concerne le fait de se cacher, la créature est considérée dans une zone à visibilité nulle. L'emplacement de la créature peut être détecté par un bruit qu'elle fait ou par les traces qu'elle laisse.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un **désavantage**, et les jets d'attaque de la créature ont l'**avantage**.

### PARALYSÉ [PARALYZED]

- Une créature paralysée est incapable d'agir (voir la condition) et ne peut plus bouger ni parler.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'**avantage**.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature.

### PÉTRIFIÉ [PETRIFIED]

- Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en une substance inanimée solide (généralement en pierre). Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse.
- La créature est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'**avantage**.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- La créature obtient la résistance contre tous les types de dégâts.
- La créature est immunisée contre le poison et la maladie, mais un poison ou une maladie déjà dans son organisme est seulement suspendu, pas neutralisé.

## ÉPUISEMENT (p.291)

Niveau	Effet
1	Désavantage aux jets de caractéristique
2	Vitesse diminuée de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde
4	Maximum de points de vie diminué de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

## MORT (p.197)

À 0 pv, lancer à chaque tour un jet de sauvegarde DD 10. 3 succès stabilisent, 3 échecs provoquent la mort.

Un 20 redonne directement 1 pv, un 1 compte pour 2 échecs.

De nouveaux dégâts comptent pour 1 échec, un coup critique pour 2 échecs.

Mort instantanée si à 0 pv les dégâts d'une seule attaque sont supérieurs au maximum de pv.



## VOYAGE (P.182)

Rythme	Distance parcourue par ...			Effet
	Minute	Heure	Jour	
Rapide	120 mètres	6 km	45 km	-5 à la Sagesse (Perception) passive
Normal	90 mètres	4,5 km	36 km	-
Lent	60 mètres	3 km	27 km	Discrétion possible

## COMPÉTENCES ET CARACTÉRISTIQUES (P.174)

Compétence	Carac.	Compétence	Carac.	<b>Force</b> : puissance physique, force brute. <b>Dextérité</b> : agilité, réflexes, équilibre. <b>Constitution</b> : santé, endurance, force vitale. <b>Intelligence</b> : raisonnement, mémoire, acuité mentale. <b>Sagesse</b> : perspicacité, intuition, écoute du monde autour de soi. <b>Charisme</b> : confiance, éloquence.
Acrobaties	Dex	Investigation	Int	
Arcanes	Int	Médecine	Sag	
Athlétisme	For	Nature	Int	
Discrétion	Dex	Perception	Sag	
Dressage	Sag	Persuasion	Cha	
Escamotage	Dex	Religion	Int	
Histoire	Int	Représentation	Cha	
Intimidation	Cha	Survie	Sag	
Intuition	Sag	Tromperie	Cha	

## VISIBILITÉ (P.183)

Visibilité	Effet	Exemples
Réduite	Désavantage aux jets de Sagesse (Perception) qui dépendent de la vision.	Lumière faible, brouillard irrégulier, feuillage clairsemé.
Nulle	La vision est bloquée. Les créatures sont considérées comme aveuglées.	Ténèbres, épais brouillard, feuillage dense.

## LUMIÈRE

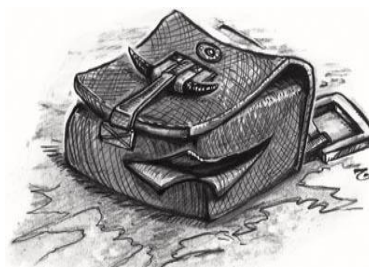
Source	Lumière vive	Lumière faible	Durée
Bougie	1,50 m	+ 1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	+ 9 m	6 heures
Lanterne à capote	9 m	+ 9 m	6 heures
avec capote ajustée	-	+ 1,50 m	
Lanterne sourde	18 m	+ 18 m	6 heures
Torche	6 m	+ 6 m	1 heure

## DIFFICULTÉS (P.174)

Difficulté	DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

## MODIFICATEURS

Carac.	Modificateur
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5



## MONNAIES & UNITÉS (P.143)

1 po = 100 pc	5 feet (ft) = 1,50 m
1 po = 10 pa	1 mile (mi) = 1,5 km
1 po = 2 pe	1 pound (lb) = 500 g
10 po = 1 pp	1 gallon (gal) = 4 l

Une pièce pèse 10 g, mesure 30 mm de diamètre et 2 mm d'épaisseur. 500 pièces en vrac occupent 1 l.

## ACTIONS EN COMBAT (P.192)

**Aider [Help]**. Avantage au prochain jet de caractéristique ou au premier jet d'attaque d'une créature aidée par une autre.

**Attaquer [Attack]**. Faire une attaque au corps à corps ou une attaque à distance.

**Chercher [Search]**. Éventuel jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

**Esquiver [Dodge]**. Chaque jet d'attaque lancé contre la créature à un désavantage si l'attaquant est visible, et les jets de sauvegarde de Dextérité ont l'avantage, si la créature est capable d'agir et si sa vitesse est supérieure à 0.

**Foncer [Se précipiter] [Dash]**. Mouvement supplémentaire pour le tour en cours, d'une distance supplémentaire égale à la vitesse.

**Lancer un sort [Cast a spell]**. Avec une armure, il est indispensable de maîtriser l'armure.

**Se cacher [Hide]**. Jet de Dextérité (Discrétion) pour tenter de se cacher. En cas de réussite on gagne certains avantages.

**Se désengager [Disengage]**. Le mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités pour le reste du tour.

**Se tenir prêt [Ready]**. Décider quelle circonstance déclenchera la réaction puis choisir l'action ou le déplacement qui aura lieu lorsqu'elle sera déclenchée. Quand le déclencheur est activé, utiliser la réaction ou l'ignorer. Une seule réaction par tour. Dans le cas d'un sort l'énergie est retenue jusqu'à ce que le déclencheur soit activé.

**Utiliser un objet [Use an object]**. Par exemple, dégainer une épée. Certains objets nécessitent aussi cette action, ou bien pour utiliser plus d'un objet durant un tour.

## TRAIN DE VIE (P.157)

Train de vie	Coût/jour	Repas	Auberge
Misérable	-	-	-
Sordide	1 pa	3 pc	7 pc
Pauvre	2 pa	6 pc	1 pa
Modeste	1 po	3 pa	5 pa
Confortable	2 po	5 pa	8 pa
Riche	4 po	8 pa	2 po
Aristocratique	10 po min	2 po	4 po































