

ARMES

Arme	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
<i>Armes de corps-à-corps courantes</i>				
Bâton	2 pa	1d6 contondants	2 kg	Polyvalente (1d8)
Dague	2 po	1d4 perforants	0,5 kg	Finesse, légère, lancer (portée 6/18)
Gourdin	1 pa	1d4 contondants	1 kg	Légère
Hachette	5 po	1d6 tranchants	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
Javeline	5 pa	1d6 perforants	1 kg	Lancer (portée 9/36)
Lance	1 po	1d6 perforants	1,5 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1 d8)
Marteau léger	2 po	1d4 contondants	1 kg	Légère, lancer (portée 6/18)
Masse d'armes	5 po	1d6 contondants	2 kg	—
Massue	2 pa	1d8 contondants	5 kg	À deux mains
Serpe	1 po	1d4 tranchants	1 kg	Légère
<i>Armes à distance courantes</i>				
Arbalète légère	25 po	1d8 perforants	2,5 kg	Munitions (portée 24/96), chargement, à deux mains
Arc court	25 po	1d6 perforants	1 kg	Munitions (portée 24/96)
Fléchette	5 pc	1d4 perforants	0,1 kg	Finesse, lancer (portée 6/18)
Fronde	1 pa	1d4 contondants	—	Munitions (portée 9/36)
<i>Armes de corps-à-corps de guerre</i>				
Cimeterre	25 po	1d6 tranchants	1,5 kg	Finesse, légère
Coutille	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Épée à deux mains	50 po	2d6 tranchants	3 kg	Lourde, à deux mains
Épée courte	10 po	1d6 perforants	1 kg	Finesse, légère
Épée longue	15 po	1d8 tranchants	1,5 kg	Polyvalente (1d10)
Fléau	10 po	1d8 contondants	1 kg	—
Fouet	2 po	1d4 tranchants	1,5 kg	Finesse, allonge
Hache à deux mains	30 po	1d12 tranchants	3 kg	Lourde, à deux mains
Hache d'armes	10 po	1d8 tranchants	2 kg	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	20 po	1d10 tranchants	3 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Lance d'arçon	10 po	1d12 perforants	3 kg	Allonge, spéciale
Maillet d'armes	10 po	2d6 contondants	5 kg	Lourde, à deux mains
Marteau de guerre	15 po	1d8 contondants	1 kg	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	15 po	1d8 perforants	2 kg	—
Pic de guerre	5 po	1d8 perforants	2 kg	—
Pique	5 po	1d10 perforants	9 kg	Lourde, allonge, à deux mains
Rapière	25 po	1d8 perforants	1 kg	Finesse
Trident	5 po	1d6 perforants	2 kg	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)
<i>Armes à distance de guerre</i>				
Arbalète de poing	75 po	1d6 perforants	1,5 kg	Munitions (portée 9/36), légère, chargement
Arbalète lourde	50 po	1d10 perforants	9 kg	Munitions (portée 30/120), lourde, chargement, à deux mains
Arc long	50 po	1d8 perforants	1 kg	Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains
Filet	1 po	—	1,5 kg	Spéciale, lancer (portée 1,5/4,5)
Sarbacane	10 po	1 perforant	0,5 kg	Munitions (portée 7,5/30), chargement

ARMURES

Armure	Prix	Classe d'armure	Force	Discrétion	Prix
<i>Armures légères</i>					
Matelassée	5 po	11 + mod. DEX	—	Désavantage	4 kg
Cuir	10 po	11 + mod. DEX	—	—	5 kg
Cuir clouté	45 po	12 + mod. DEX	—	—	6,5 kg
<i>Armures intermédiaires</i>					
Peaux	10 po	12 + mod. DEX (max 2)	—	—	6 kg
Chemise de mailles	50 po	13 + mod. DEX (max 2)	—	—	10 kg
Écailles	50 po	14 + mod. DEX (max 2)	—	Désavantage	22,5 kg
Cuirasse	400 po	14 + mod. DEX (max 2)	—	—	10 kg
Demi-plate	750 po	15 + mod. DEX (max 2)	—	Désavantage	20 kg
<i>Armures lourdes</i>					
Broigne	30 po	14	—	Désavantage	20 kg
Cotte de mailles	75 po	16	For 13	Désavantage	27,5 kg
Clibanion	200 po	17	For 15	Désavantage	30 kg
Harnois	1 500 po	18	For 13	Désavantage	32,5 kg
<i>Bouclier</i>					
Bouclier	10 po	+2	—	—	3 kg

Maîtrise des armes. Maîtriser une arme permet d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets d'attaque.

Arme improvisée. Mêmes caractéristiques que l'arme à laquelle ressemble l'objet. Si elle ne ressemble à aucune arme, elle inflige 1d4 dégâts.

Allonge. Ajoute 1,50 m à la portée de l'arme.

Chargement. On ne peut tirer qu'une seule fois par action, action bonus ou réaction.

Finesse. Choix entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts (même modificateur pour les deux jets).

Lancer. Mêmes caractéristiques qu'au corps à corps pour l'arme lancée.

Légère. Permet d'utiliser le combat à deux armes et d'attaquer avec la 2^{de} arme par une action bonus. Les bonus aux dégâts ne sont comptabilisés dans la 2^e attaque que s'ils sont négatifs.

Lourde. Désavantage aux jets d'attaque pour les Petites créatures.

Polyvalente. Arme pouvant être utilisée à deux mains (dégâts).

Portée. 1^{er} distance : portée normale = attaque normale ; 2^e distance : portée longue = attaque avec désavantage ; au-delà : attaque impossible.

Filet. Permet d'entraver une créature de taille Grande ou inférieure (qui a une forme) si l'attaque réussit. La créature peut utiliser son action pour tenter de se libérer avec un test de Force DD 10.

On peut utiliser une action et infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) pour détruire le filet.

Attaquer avec un filet prend toute l'action, l'action bonus ou la réaction. Il n'est pas possible de faire une autre attaque.

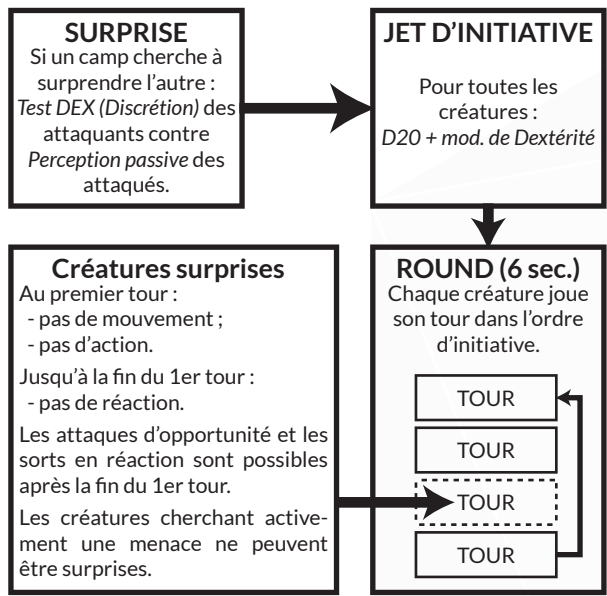
Lance d'arçon. Attaque désavantagée si la cible est à une distance de 1,5 m ou moins. Au sol, la lance d'arçon se manie à deux mains.

Maîtrise des armures. Porter une armure que l'on ne maîtrise pas donne un désavantage aux jets de sauvegarde, aux jets de caractéristiques et aux jets d'attaque prenant en compte la Force ou la Dextérité.

Enfiler et ôter une armure.

Légère	1 minute à enfiler	1 minute à ôter
Intermédiaire	5 mintes à enfiler	1 minute à ôter
Lourde	10 minutes à enfiler	5 minutes à ôter
Bouclier	1 action à équiper	1 action à déséquiper

1. INITIATIVE



2. TOURS

MOUVEMENT
Toutes les combinaisons de mouvements dans la limite de la vitesse maximale.
La distance compte double en terrain difficile.
Se relever coûte la moitié du déplacement.
Se jeter au sol ne coûte rien.

INTÉRAGIR
de manière simple et rapide :
- faire un geste ;
- dire un mot / une phrase courte ;
- changer d'arme ;
- prendre un objet ;
- ouvrir / fermer une porte...

ACTION
Maximum 1 par tour (sauf exception)

ACTION BONUS
Maximum 1 par tour (si permise)

RÉACTION
(1 par tour)

ACTION PRÉPARÉE
(voir action « Se tenir prêt »)

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ
Si une créature quitte le c. à c.

SORT EN RÉACTION
Les lanceurs de sort attaqués peuvent lancer un sort dont le temps d'incantation est « une réaction ».

3. ACTIONS

AIDER	Donne l'avantage à la créature ciblée sur son prochain test de caractéristique ou son prochain jet d'attaque jusqu'au début du prochain tour de l'aider.
ATTAQUER	1 à 4 attaques selon la classe. <i>Attaque au corps-à-corps</i> La cible doit être à portée. <i>Attaque à distance</i> Si l'ennemi est au contact : désavantage. Longue portée : désavantage.
ATTAQUER AVEC DEUX ARMES	Si les deux armes sont des armes de corps-à-corps légères, l'attaquant peut utiliser une action bonus pour attaquer avec la deuxième arme. Le modificateur de caractéristique n'est pas ajouté au jet de dégâts de l'attaque bonus.
BOUSCULER	La cible doit être à portée et ne pas faire une taille de plus. Test de FOR (Athl.) contre test de FOR (Athl.) ou de DEX (Acrobaties) de la cible. Si bousculée, la cible peut être mise à terre ou repoussée d'1,50 m.
LUTTER (pour AGRIPPER)	Nécessite une main libre, une cible à portée de mains nues et qui ne fait pas une taille de plus. Mêmes tests que pour « Bousculer ». Si agrippée, la cible voit sa vitesse réduite à 0. La créature peut tenter de s'échapper à chaque tour en dépensant une action pour refaire le test d'opposition.
CHERCHER	Peut nécessiter un test de SAG (Perception) ou d'INT (Investigation).
ESQUIVER	Désavantage pour les jets d'attaque ciblant l'esquivant jusqu'au prochain tour. Avantage aux jets de sauvegarde DEX. Bénéfices perdus si neutralisé ou vitesse réduite à 0.
FONCER	Double le déplacement.
LANCER UN SORT	Selon temps d'incantation et emplacements disponibles.
PREMIERS SOINS	Tenter de stabiliser une créature inconsciente. Test de SAG (Médecine) DD 10.
SE CACHER	Test de DEX (Discrétion). Si réussi : désavantage aux jets d'attaque de l'ennemi et avantage à l'attaquant caché. La créature n'est plus cachée si elle attaque, sort de sa cachette ou échoue à un test de DEX (Discrétion) en opposition à la Perception passive d'un ennemi proche.
SE DÉSENGAGER	Se déplacer hors de portée sans subir d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin du tour.
SE TENIR PRÊT	Permet d'utiliser sa réaction avant le prochain tour. Nécessite un déclencheur.
UTILISER UN OBJET	Permet d'utiliser un objet magique ou non, sur soi ou sur une autre créature comme une potion de guérison.

4. ATTAQUER

JET D'ATTAQUE
(Avantage ou désavantage possible)
D20 + modificateur + bonus de maîtrise (si arme maîtrisée)
|-> Arme de corps-à-corps : FOR
|-> Arme à distance : DEX
|-> Propriété « Finesse » : FOR ou DEX
|-> Propriété « Lancer » : Même caractéristique qu'au c. à c.
|-> Sort : Caractéristique d'incantation (INT, SAG ou CHA)

TOUCHE SI
RÉSULTAT ≥ CA DE LA CIBLE
(Si 1 sur le D20 : Échec critique ; Si 20 sur le D20 : Succès critique)

ABRI
(Bonus sur la CA et sur les jets de sauvegarde de DEX)
- *Abri partiel* (au moins la moitié du corps) : +2
- *Abri supérieur* (au moins les 3/4 du corps) : +5
- *Total* : Ne peut pas être ciblé mais certains sorts peuvent l'atteindre.

DÉGÂTS
Total du ou des dé(s) de dégâts + mod. de caractéristique de l'arme
Si *Succès critique* : Dés de dégâts (y compris dés supplémentaires) jetés deux fois et additionnés.
Résistance : dégâts divisés par deux
Vulnérabilité : dégâts multipliés par deux

5. SUBIR DES DÉGÂTS

NOMBRE DE DÉGÂTS

≥
PV actuels + PV max.

≥
PV actuels

<
PV actuels

MORT

STABILISÉE*
0 PV
Annule tous les JdS contre la mort ;
+1 PV après 1D4 heures

NON STABILISÉE*
0 PV
Jet de sauvegarde contre la mort à chacun de ses tours (D20)
1 : +2 échecs 2-9 : +1 échec
10-19 : +1 succès 20 : +1 PV

non

oui

dégâts

3 succès : le personnage est stabilisé ;
3 échecs : le personnage est mort ;
Une créature stabilisée subissant des dégâts redevient non stabilisée.

* Stabilisée ou non, un personnage avec 0 PV est *inconscient* :
- il peut subir de nouveaux dégâts ;
- les jets d'attaque le visant sont avantagés ;
- toute attaque par un assaillant se trouvant dans un rayon de 1,5 m est critique.

Feuille réalisée par DHFTN d'après le travail d'Endoril. Règles issues du DRS de WoTC (OGL 5).

ÉTATS SPÉCIAUX, FATIGUE & REPOS

ÉTATS SPÉCIAUX

À terre. Une créature à terre n'a plus l'option que de ramper pour se déplacer, à moins de se relever et de mettre ainsi un terme à son état. La créature subit un désavantage lors de ses attaques. Si un assaillant est à 1,50 mètre ou moins de la créature, il bénéficie d'un avantage lors de ses attaques contre la créature. Sinon, il subit un désavantage.

Assourdi. Une créature assourdie n'entend plus rien et rate automatiquement tous les tests de caractéristique faisant intervenir des capacités auditives.

Aveuglé. Une créature aveuglée ne voit plus rien et rate automatiquement tout test de caractéristique qui requiert la vue. Les jets d'attaque contre la créature bénéficient d'un avantage. Les attaques de la créature subissent un désavantage.

Charmé. Une créature charmée se trouve dans l'incapacité d'attaquer l'individu qui l'a charmée ou de le cibler avec une capacité ou un effet magique néfaste. L'individu qui a charmé la créature bénéficie d'un avantage pour toutes les interactions sociales avec celle-ci.

Empoigné. La vitesse d'une créature empoignée devient 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse. Cet état se termine si l'empoigneur est neutralisé (voir cet état). L'état se termine également si un effet emporte la créature empoignée au-delà de l'allonge de l'empoigneur ou de l'effet d'empoignade, comme cela arrive si une créature est projetée au loin par le sort vague tonnante.

Empoisonné. Une créature empoisonnée souffre d'un désavantage lors de ses jets d'attaque et de ses tests de caractéristique.

Entravé. La vitesse de la créature entravée tombe à 0 et elle ne peut plus bénéficier de ses éventuels bonus de vitesse. Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un avantage, tandis que les attaques de la créature subissent un désavantage. La créature souffre d'un désavantage lors de ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Effrayé. Une créature terrorisée subit un désavantage lors de ses tests de caractéristique et de ses jets d'attaque tant que la source de sa frayeur se trouve dans son champ de vision. La créature est incapable de se rapprocher de la source de sa frayeur de son plein gré.

Étourdi. Une créature étourdie est neutralisée (voir l'état), incapable de se déplacer et parle en balbutiant. La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque qui visent la créature se font avec un avantage.

Inconscient. Une créature inconsciente est neutralisée (voir l'état), incapable de se déplacer et de parler et n'a pas conscience de ce qui l'entoure. La créature lâche tout ce qu'elle tenait et tombe au sol. Si la créature reprend conscience, elle est à terre. La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un avantage. Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Invisible. Il est impossible de voir une créature invisible à moins de recourir à la magie ou à un sens spécial. Quand il s'agit de se cacher, la créature est

considérée comme en situation de visibilité nulle. Il est possible de détecter l'endroit où se trouve la créature si elle émet des sons ou laisse des traces. Les attaques visant une créature invisible souffrent d'un désavantage tandis que les attaques de la créature bénéficient d'un avantage.

Neutralisé. Une créature neutralisée est incapable d'effectuer une action ou une réaction.

Paralysé. Une créature paralysée est neutralisée (voir l'état) et ne peut ni parler ni se déplacer. La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les attaques visant la créature bénéficient d'un avantage. Toute attaque qui touche la créature est obligatoirement un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Pétrifié. Une créature pétrifiée est transformée en substance solide inanimée (généralement en pierre), de même que tous les objets non-magiques qu'elle transporte. Le poids de la créature est multiplié par dix et elle ne vieillit plus. La créature est neutralisée (voir l'état), ne peut plus ni parler ni se déplacer et n'a pas conscience de ce qui se passe autour d'elle. Les attaques qui visent la créature bénéficient d'un avantage. La créature rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. La créature est résistante à tous les types de dégâts. La créature est immunisée contre le poison et les maladies, mais les poisons et maladies qui l'affectent déjà ne sont pas neutralisés, leurs effets sont juste suspendus.

AUTRES ÉTATS

Repoussé. Une créature repoussée ne peut pas volontairement s'approcher à moins de 9 mètres de la créature (ou toute autre source) à l'origine de l'effet. La créature ne peut plus utiliser de réaction. Ses seules actions disponibles sont se précipiter et toute action permettant d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où s'enfuir, elle peut utiliser l'action esquiver.

Surpris. Une créature surprise est incapable de se déplacer. Une créature surprise ne peut entreprendre ni action ni réaction.

FATIGUE

Niveau	Effet
1	Désavantage aux tests de caractéristique
2	Vitesse réduite de moitié
3	Désavantage aux attaques et aux sauvegardes
4	Maximum de points de vie réduit de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Décès

REPOS

Repos court. Une heure pendant laquelle le personnage ne fait rien de plus fatigant que de manger, boire, lire et panser ses blessures. Le personnage peut regagner certaines aptitudes et peut utiliser des dés de vie (il dispose d'autant de dés de vie qu'il a de niveaux). Pour le résultat de chaque dé, il ajoute son mod. CON et regagne autant de PV.

Repos long. Au moins huit heures d'activités reposantes (possible garde de 2 heures max.). Le joueur regagne tous ses PV, ses aptitudes et la moitié de ses dés de vie (au moins un). Il ne peut y avoir qu'un repos par tranche de 24 heures. Pour bénéficier d'un repos long, le personnage doit disposer d'au moins 1 PV.

COMPÉTENCES

Acrobaties	DEXTÉRITÉ	Investigation	INTELLIGENCE
Arcanes	INTELLIGENCE	Médecine	SAGESSE
Athlétisme	FORCE	Nature	INTELLIGENCE
Discrétion	DEXTÉRITÉ	Perception	SAGESSE
Dressage	SAGESSE	Persuasion	CHARISME
Escamotage	DEXTÉRITÉ	Religion	INTELLIGENCE
Histoire	INTELLIGENCE	Représentation	CHARISME
Intimidation	CHARISME	Survie	SAGESSE
Intuition	SAGESSE	Tromperie	CHARISME

DIFFICULTÉS

Très facile	5	Difficile	20
Facile	10	Très difficile	25
Moyen	15	Quasi-impossible	30

ARGENT

Pièces	pc	pa	pe	po	pp
Cuivre	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Argent	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum	50	5	1	1/2	1/20
Or	100	10	2	1	1/10
Platine	1000	100	50	10	1

OBJETS UTILES

Torche. Une torche brûle pendant une heure. Elle éclaire correctement sur 6 m et faiblement sur 6 m supplémentaires. Réussir une attaque au corps-à-corps avec une torche inflige 1 dégât de feu.

Potion de guérison. Une action pour la boire ou l'administrer à une créature. Redonne 2d4 + 2 PV.

Trousse de soin. 10 utilisations. Une action pour l'utiliser. Permet de stabiliser une créature à 0 PV sans faire de test de Sagesse (Médecine).

Antidote. Une créature (non artificielle et non mort-vivante utilisant de l'antidote se voit avantagée aux Jets de Sauvegarde contre le poison pendant une heure.

Fiole d'acide. Par une action, l'acide peut être déversée ou la fiole jetée à une distance de 6 m (attaque à distance dans les deux cas). Si une créature est touchée, elle subit 2d6 dégâts d'acide.

Billes. Un joueur peut utiliser une action pour renverser des billes sur une surface carrée de 3 m de côté. Les joueurs dans cette zone doivent réussir un test de Dextérité (DD 10) sinon ils tombent à terre.

Corde. Une corde a 2 PV et peut être rompue avec la réussite d'un test de Force (DD 17).

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

Objet	Prix	Poids	Objet	Prix	Poids	Objet	Prix	Poids
Acide (fiolle)	25 po	0,5 kg	Orbe	20 po	1,5 kg	Pics en fer (10)	1 po	2,5 kg
Antidote (fiolle)	50 po	—	Sceptre	10 po	1 kg	Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Balance de marchand	5 po	1,5 kg	<i>Focaliseur druidique</i>			Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Beaux habits	15 po	3 kg	Baguette d'if	10 po	0,5kg	Pierre à affuter	1 pc	0,5 kg
Bélier portable	4 po	17,5 kg	Bâton	5 po	2 kg	Pioche de mineur	2 po	5 kg
Billes (sac de 1 000)	1 po	1 kg	Branche de houx	1 po	—	Piton	5 pc	125 g
Boîte à amadou	5 pa	0,5 kg	Totem	1 po	—	Poison (fiolle)	> 100 po	—
Bougie	1 pc	—	Gamelle	2 pa	0,5 kg	Porte-plume	2pc	—
Boulier	2 po	1 kg	Grappin	2 po	2 kg	Pot en fer	2 po	5 kg
Bouteille, verre	2 po	1 kg	Grimoire	50 po	1,5 kg	Potion de guérison	50 po	0,25 kg
Cadenas	10 po	0,5 kg	Huile (flasque)	1 pa	0,5 kg	Sablier	25 po	0,5 kg
Carquois	1 po	0,5 kg	Lampe	5 pa	0,5 kg	Sac	1 pc	0,25 kg
Chaîne (3 mètres)	5 po	5 kg	Lanterne à capote	5 po	1 kg	Sac à dos	2 po	2,5 kg
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg	Lanterne sourde	10 po	1 kg	Sac de couchage	1 po	3,5 kg
Chevalière	5 po	—	Livre	25 po	2,5 kg	Sacoche	5 pa	0,5 kg
Cire à cacheter	5 pa	—	Longue-vue	1 000 po	0,5 kg	Sacoche à composantes	25 po	0,5 kg
Cloche	1 po	—	Loupe	100 po	—	Savon	2 pc	—
Coffre	5 po	12,5 kg	Marteau	1 po	1,5 kg	Seau	5 pc	1 kg
Corde en chanvre (15 mètres)	1 po	5 kg	Masse	2 po	5 kg	Sifflet	5 pc	—
Corde en soie (15 mètres)	10 po	2,5 kg	Matériel d'escalade	25 po	6 kg	<i>Symbole sacré</i>		
Costume	5 po	2 kg	Matériel de pêche	1 po	2 kg	Amulette	5 po	0,5 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg	Menottes	2 po	3 kg	Emblème	5 po	—
Craie (1 bâton)	1 pc	—	Miroir en acier	5 po	0,25 kg	Reliquaire	5 po	1 kg
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg	<i>Munitions</i>			Tente, deux personnes	2 po	10 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	0,5 kg	Billes de fronde (30)	4 pc	0,75 kg	Tenue de voyage	2 po	2 kg
Échelle (3 mètres)	1 pa	12,5 kg	Carreaux d'arbalète (20)	1 po	0,75 kg	Tonneau	2 po	35 kg
Encre (bouteille de 30 g)	10 po	—	Dards de sarbacane (50)	1 po	0,5 kg	Torche	1 pc	0,5 kg
Étui pour carreaux	1 po	0,5 kg	Flèches (20)	1 po	0,5 kg	Trousse de soin	5 po	1,5 kg
Étui pour cartes ou parchemins	1 po	0,5 kg	Outre	2 pa	2,5 kg	Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Feu grégeois (flasque)	50 po	0,5 kg	Palan	1 po	2,5 kg	Robes	1 po	2 kg
Fiolle	1 po	—	Panier	4 pa	1 kg	Vêtements ordinaires	5 pa	1,5 kg
Flasque ou chope	2 pc	0,5 kg	Papier (une feuille)	2 pa	—			
<i>Focaliseur arcanique</i>			Parchemin (une feuille)	1 pa	—			
Baguette	10 po	0,5kg	Parfum (fiolle)	5 po	—			
Bâton	5 po	2 kg	Pelle	2 po	2,5 kg			
Cristal	10 po	0,5 kg	Perche (3 mètres)	5 pc	3,5 kg			



Cet écran du MJ a été réalisé par DFTN sous licence CC BY-NC-SA 4.0 - 2021.
Les règles qu'il rappelle sont disponibles sous licence OGL 5 et sont issues du DRS 5E de WotC.

POISONS

	Type	Prix (une dose)
Essence éthérée	Inhalation	300 po
Fumées d'othur	Inhalation	500 po
Huile de taggit	Contact	400 po
Larmes de minuit	Ingestion	1 500 po
Malice	Inhalation	250 po
Mucus de charognard rampant	Contact	200 po
Poison de ver pourpre	Blessure	2 000 po
Poison de vouivre	Blessure	1 200 po
Poison drow	Blessure	200 po
Sang d'assassin	Ingestion	150 po
Sérum de vérité	Ingestion	150 po
Teinture pâle	Ingestion	250 po
Torpeur	Ingestion	600 po
Venin de serpent	Blessure	200 po

À PROPOS DES OBJETS

PV des objets	Fragile	Robuste
TP (bouteille, cadenas)	2 (1d4)	5 (2d4)
P (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
M (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
G (charrette, grande fenêtre)	5 (1d10)	27 (5d10)
CA des objets	CA des objets	
Tissu, papier, corde	11	Fer, acier 19
Cristal, verre, glace	13	Mithral 21
Bois, os	15	Adamantium 23
Pierre	17	

PIÈGES

Danger du piège	DD JdS	Bonus d'attaque	
Simple revers	10-11	+3 à +5	
Dangereux	12-15	+6 à +8	
Mortel	16-20	+9 à +12	
Dégâts par niv.	Simple revers	Dangereux	Meurtrier
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

VOYAGES & SÉJOURS

VOYAGE

Rythme	Minute	Heure	Jour (8 h)	Effet
Rapide	120 m	6 km	45 km	-5 en Sagesse (Perception) passive.
Normal	90 m	4,5 km	36 km	—
Lent	60 m	3 km	27 km	Discrétion possible.
Voyager avec une monture au galop double la vitesse rapide pendant une heure (soit 12 km) mais la monture doit ensuite se reposer. Les voyages en chariot ou sur des montures au pas sont aussi rapides que les voyages à pied.				
Marche forcée. Au-delà de 8 heures de marches : il faut réussir JdS CON (DD 10 + 1 par heure de marche suppl.) sinon prendre un niveau de fatigue.				

NOURRITURE, BOISSONS & LOGEMENT

	Prix
Banquet (par personne)	10 po
Bière	
Chope	4 pc
Cruche	2 pa
Fromage, gros morceau	1 pa
Hébergement à l'auberge (par jour)	
Misérable	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
Pain, miche	2 pc
Repas (par jour)	
Misérable	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Viande, gros morceau	3 pa
Vin	
Ordinaire (cruche)	2 pa
Raffiné (bouteille)	10 po

TRAIN DE VIE

Train de vie	Coût par jour
Mendiant	—
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po minimum

ENVIRONNEMENT

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

Escalader et nager (et ramper). Chaque mètre parcouru coûte 1 mètre supplémentaire (ou 2 mètres s'il s'agit d'un terrain difficile) – sauf si le joueur dispose d'une vitesse d'escalade ou de nage. Si la paroi d'escalade est trop verticale ou si les eaux sont agitées, on peut demander un test de Force (Athlétisme).

Sauter en longueur. La distance du saut en longueur est égale à la valeur de Force divisée par trois. Si le saut est sans élan, sa distance est égale à la moitié du résultat de la valeur de Force divisée par trois. S'il y a un petit obstacle, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. Si la réception se fait sur un terrain difficile, il faut réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10.

Sauter en hauteur. La hauteur du saut est égale à 1 m + le tiers du modificateur de Force et seulement la moitié de cette hauteur si le saut est sans élan.

FACE À L'ENVIRONNEMENT

Chuter. Une créature subit 1d6 dégâts contondants tous les 3 m de chute avec un maximum de 20d6. Une créature subissant des dégâts de chute termine à terre.

Asphyxie. Une créature peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (avec un minimum de 30 secondes). À bout de souffle, elle tombe à 0 PV au bout d'un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (min. 1). Elle ne peut être ni soignée, ni stabilisée le temps qu'elle ne respire pas.

VISION ET LUMIÈRE

Visibilité réduite. Dans une zone faiblement éclairée, envahie d'une brume légère ou de végétation clairsemée, etc., les créatures sont désavantagées lors des tests des Sagesse (Perception) liés à la perception visuelle.

Visibilité nulle. Dans une zone plongée dans l'obscurité, envahie d'un brouillard épais ou d'une végétation dense, etc., la créature ne voit pas et est considérée comme *aveuglée*.

Zone de lumière vive. La plupart des créatures y voient normalement. Même quand le temps est couvert, la lumière est considérée comme vive. Il en va de même des zones éclairées par les torches ou d'autres sources de lumière dans un périmètre donné.

Zone de lumière faible (pénombre). Zone de visibilité réduite. Cette zone se trouve généralement entre une zone de lumière vive et une zone de ténèbres. La lumière du crépuscule ou de l'aube est considérée comme une zone de lumière faible. Il en va de même de celle de la pleine-lune.

Ténèbres. C'est une zone de visibilité nulle. Un extérieur en pleine nuit (y compris la plupart des nuits éclairées de la lune non pleine). C'est le cas des donjons ou des souterrains non éclairés mais aussi des ténèbres magiques.

Vision dans le noir. Les créatures dotées de vision dans le noir voient normalement dans une zone de pénombre et avec désavantage dans une zone de ténèbres.

Vision parfaite. Une créature dotée de la vision parfaite peut voir sur une certaine distance dans les ténèbres (y compris magiques) comme si c'était une zone de lumière vive.

ÉCLAIRAGE

Source	Vive	Faible	Durée	Condition
Bougie	1,5 m	+1,5 m	1 h	—
Lampe	4,5 m	+9 m	6 h	Consomme 0,5 l d'huile
Lanterne à capote	9 m	+9 m	6 h	Consomme 0,5 l d'huile
Lanterne sourde	18 m	+18 m	6 h	Consomme 0,5 l d'huile
Torche	6 m	+6 m	1 h	—

RENCONTRES

Terrain	Distance de rencontre
Bois, forêts ou marécages	2d8 × 3 m
Collines ou friches	2d10 × 3 m
Désert, prairies, terres agricoles ou polaires	6d6 × 3 m
Jungle	2d6 × 3 m
Montagnes	4d10 × 3 m
Distance de perception auditive	
Efforts de discrétion	2d6 × 1,5 m
Niveau sonore normal	2d6 × 3 m
Bruyant	2d6 × 15 m
Visibilité en extérieur	
Belle journée, aucun obstacle	3 km
Pluie	1,5 km
Brouillard	30 à 90 m
Poste d'observation en hauteur	× 20

PISTAGE

Type de sol	DD
Sol très meuble (neige, par exemple)	10
Terre ou herbe	15
Pierre nue	20
Par jour écoulé depuis la passage	+5
Traces visibles laissées (sang ou autre)	-5

AUTRES DÉPENSES

SERVICES

Service	Prix
Employé	
Non-qualifié	2 pa par jour
Qualifié	2 po par jour
Messager	1 ou 2 pc par km
Péage (route ou porte)	1 pc
Transport	
Dans une ville	1 pc
Entre deux villes	2 pc par km
Voyage maritime	6 pc par km