

FICHE REFERENCES  
SYMBOLES ET FORMULES



	2 Points de vies ; 1 point de <b>Constitution</b> . <b>CON max</b> : (  max +  entiers actuel)
	<b>Déplacement principal</b> . Valeur en cases. <b>Agilité (AGI)</b> :  +
	Points d'endurance nécessaires pour une action / Endurance actuelle. Endurance demandée pour 1 déplacement additionnel.
	1 Point de magie.
	Valeur d'armure (ou CA) : valeur  soustraite à celle qui devait être soustraite aux  du personnage. (DGT - ) <b>Règle du dégât minimal</b> : après application de la , il reste toujours au moins 1 DGT. [(DGT - ) ; si <= 0 : (DGT - ) +1]
	1  5  10  20  50 Rares :  100  200
	Dégâts de feu, résistance au feu. <b>Effet</b> : chaque DGT FEU reçu d'une attaque ou d'un sort ajoute un marqueur . Au début du tour, l'être reçoit un DGT ; retirez un marqueur  par tour. >2 marqueurs : +5 usure au bois par tour.
	Dégâts de glace, résistance à la glace. <b>Effets</b> : chaque DGT GLA reçu d'une attaque ou d'un sort ajoute un marqueur . Au début du tour, l'être perd 1 ; retirez un marqueur  par tour. »
	Dégâts de foudre ; résistance à la foudre. <b>Effets</b> : Calculez : 1 + [nbr d'équipement métal cible] - [nbr d'équipement bois cible]. La somme est le seuil sous lequel la cible lâche ses objets tenus sur un jet de D6. Si >2 équipements en métal : DGT ELE*1.5 ; DGT  passent outre les  issues du métal.
	Dégâts de lumière ; résistance à la lumière.
	Dégâts d'ombres ; résistance aux ombres.
	Dégâts archéoniques ; résistance à l'archéonie. Ajoute un marqueur  à chaque attaque.
POIDS TAILLE	Dénomination { Léger / Petit — 1 Moyen — 2 Lourd / Grand — 3 } Valeur dans les formules

LOCOMOTIONS

1 mètre = une case ; un tour = 5 secondes

Escalader	I 3  = 1 mètre II 2  = 1 mètre III 1  = 1 mètre <b>Tombe</b> si  = 0	Nager hors combat	I 1  = 3 m +(1 m/5AGI) II 1  = 4 m +(1 m/4AGI) III 1  = 5 m +(1 m/4AGI)
Plonger (savoir : nage)	I 5  / 1 tour 1 tour = 5 II 4  / 1 tour secondes III 3  / 1 tour Max 90s.  = <b>CON</b> stitution	Nager en combat	I /4 Principal ; 3 /add. II /3 Principal ; 3 /add. III /2 Principal ; 2 /add. <b>Arrondis à l'inférieur</b> .
Voler	I 2 /case pdt /4 tours II 2 /case pdt /3 tours III /case pdt /3 tours (4m.-Pallier)=m.décollage	Planer	/ 3 mètres, à adapter selon le vent. Perd un mètre d'altitude tous les 3 mètres.

COMBATS ET JETS

DEROULEMENT DES COMBATS	
0) (1 <sup>er</sup> tour) Jet d'initiative D20. Ordre des tours = du plus grand au plus petit.	
Début du combat – sauter l'étape 1) au premier tour.	
1) Récupération de la moitié de l'  max., arrondie au supérieur.	
2) Action principale (voir tableau)	<u>Déplacements</u> et / ou <u>jets</u> de dés et
3) Action(s) additionnelle(s) (facultatif)	<u>effets</u> associés aux actions, <u>usure</u> ...
4) Fin du tour : annonce du joueur ; plus d'  ; état subi ; fin du combat...	
Fin du combat	
Répartition des butins entre les joueurs. Possibilité de faire un tour de récupération de butin, avec l'action <i>ramasser</i> .	



ACTIONS DE COMBAT

Action	En action principale	En action additionnelle
<b>Se déplacer</b>	De 1 à  cases	par case.
<b>Attaquer</b>	<i>Gratuit !</i>	de l'arme
<b>Chgt équipement main</b>	<i>Gratuit !</i>	[Poids du rangé]+[poids du sorti]
<b>Objet</b>	Cout  objet : -2	Cout  de l'objet
<b>Habileté / Compétence</b>	Cout  : -2	habileté ou compétence
<b>Sort (sceptre)</b>	gratuite ! (pas )	et  du sort.
<b>Sort (sans catalyseur)</b>	Cout  : -2	et  du sort.
<b>Action contextuelle</b>	<i>Gratuit !</i> (généralement...)	Entre 1 à 3 , généralement. Au choix du MJ.

BONUS ET MALUS ! JETS DE FORCE DEXTERITE ET CHARISME												
JET	MALUS AU JET					NEUTRE		BONUS AU JET				
CARAC	...	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	...
MODIFIEUR	...	-4	-3	-2	-1	-/+	-/+	+1	+2			...

BONUS ET MALUS AUX JETS DE SAVOIRS (CONNAISSANCE, ARTISANATS, HABILITES)				
PALIER I		II	PALIER III	
<b>Deux</b> cases restantes à cocher	<b>Une</b> case restante à cocher	Pas de modif. palier II	<b>Une</b> case cochée	<b>Deux</b> cases cochées
<b>Deux</b> crans de difficulté supplémentaires JET+10	<b>Un</b> cran de difficulté supplémentaire JET+5	Difficulté normale de l'action.	<b>Un</b> cran de difficulté en moins JET-5	<b>Deux</b> crans de difficulté en moins JET-10
CAS DES MAITRISES (ARMES, OUTILS)				
-4	-2	-/+	+2	+4

DES UTILISES

D4	Dégâts			 
D6	Dégâts. Très utilisé sur les armes. Sert parfois à calculer la réussite d'effets.			
D8	Dégâts. Peut servir à choisir l'orientation d'un ennemi ou d'un coup.			
D10	Dégâts.	D12	Dégâts	
D20	Réussite des jets.			
D100	Créer de l'aléatoire : contenu d'un coffre, apparence, etc.			

RAPPELS DIVERS

ECHELLE FACILE-DIFFICILE : CRANS DE DIFFICULTES

Diff.	Simplissime	Simple	Normale	Difficile	T. Difficile	Infâme	Q. Impossible
Jet	Pas de jet !	>= 5	>= 10	>= 15	>= 20	>= 25	>= 30

ACTIONS DE COMBAT FREQUENTES

Bloquer (arme) usure 2	Bloquer (bouclier) usure 1
5-[Poids Arme] ; =[Poids Arme] Si DGT reçus sont : 2*≥max DGT arme ► <b>Chute</b> 3*≥max DGT arme ► <b>Chute, désarmé</b>	=  Bloquer ;  =  bouclier. Si DGT reçus sont : 3*≥  bcl ► <b>Garde brisée</b> 4*≥  bcl ► <b>Chute, Garde brisée</b>
Parer (arme) usure 2	Parer (bouclier) usure 1
[PDS Arme ATK] + 2*[PDS Arme DEF] ► ATK et DEF font JETS types des 2 armes, meilleur l'emporte. Si JET DEF: 2*≥JET ATK ► <b>Fin tour ATK</b> 3*≥JET ATK ► <b>Fin tour ATK + Désarmé</b>	=  parer ;  =  bouclier. ► JET type arme ATK. Si JET DEF : ≥ JET ATK ► <b>Fin tour ATK</b> 2*≥ JET ATK ► <b>Fin tour ATK + Désarmé</b>

JOUER D'UN INSTRUMENT – L'EFFET CHANGE...

Si la gamme d'instrument ne correspond pas à celle de la mélodie : ► Portée – [écart de gamme]	Si l'instrument ne correspond pas à celui de prédilection de la mélodie : ► niv. maîtrise demandé +1
Si les deux correspondent : ► JET perd un cran de difficulté (-5)	
Accordage de l'instrument : (- [Niv. difficulté mélodie]) à chaque utilisation.	

BONUS EN PAGAILLE - STANDARD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

BONUS EN PAGAILLE – PAGAILLE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

REPOS PASSABLE

			Récupération	Fatigue
~	O	X	1h =   ; 2 +  ; Min. 6h	-1 après 6h
~	O	O	2h =   ; 2 Min. 6h	-1 après 10h
~	X	O	1h = Max. 6h (= 3 )	+1 si enchainés deux jours.
X	O	X	2h =   ; Min. 6h	-1 après 10h
X	O	O	3h =  ; Min. 6h	Inchangée.
X	X	X	2h = Max. 6h (=  )	+1
X	X	O	6h =	+1 1er j, +2 /j après.

REPOS COMPLET

Sommeil	Récupération	Fatigue
Min. : 6h	+  Max / 5 +  , +8	-2
8h	+  Max / 4 +   , +8	-2
10h	+  Max / 3 +    , +8	-2
+ 1/2j repos	Diviseur  -1 ; +	-1
DIFFICULTE RECETTE Diff. max. d'ingrédient + 1 cran si > 3 ingrédients + Cond. Travail, cran +/- + Palier de savoir du PJ		

PLEASE  
LOOK UP  
THE MANUAL  
FOR DETAILS.

