

# FICHE REFERENCES SYMBLES 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.
<b>POIDS TAILLE</b>	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)
	I 5 ♥ / 1 tour 1 tour = 5 II 4 ♥ / 1 tour secondes III 3 ♥ / 1 tour Max 90s. ♥ = CONstitution		I /4 Principal ; 3 /add. II /3 Principal ; 3 /add. III /2 Principal ; 2 /add. <b>Arrondis à l'inférieur.</b>
Plonger (savoir : nager)	I 2 /case pdt /4 tours II 2 /case pdt /3 tours III /case pdt /3 tours	Nager en combat	/3 mètres, à adapter selon le vent. Perd un mètre d'altitude tous les 3 mètres.
	Voler		Planer

## 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.**

- Récupération de la moitié de l' max., arrondie au supérieur.
- Action principale (voir tableau) **Déplacements et / ou jets de dés et effets associés aux actions, usure...**
- Action(s) additionnelle(s) (facultatif)
- 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 ramasser.

### ACTIONS DE COMBAT

Action	En action principale	En action additionnelle
Se déplacer	De 1 à  cases	par case.
Attaquer	Gratuit !	de l'arme
Chgt équipement main	Gratuit !	[Poids du rangé]+[poids du sorti]
Objet	Cout  objet : -2	Cout  de l'objet
Habilitéte / Compétence	Cout  : -2	habilitéte ou compétence
Sort (sceptre)	gratuite ! (pas )	et  du sort.
Sort (sans catalyseur)	Cout  : -2	et  du sort.
Action contextuelle	Gratuit ! (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 JETS DE SAVOIRS

PALIER	AUCUN	NIV. 1	NIV. 2	NIV. 3	ETC.
CONNAISSANCES					+5 à chaque niveau, soit un cran de difficulté en moins.
ARTISANATS	-5	-/+	+5	+10	
HABILETES					
MAITRISES	-2	-/+	+2	+4	+2 par niveau.

## 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.	
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]		=  Bloquer ;  =  bouclier.	
Si DGT reçus sont : 2*≥max DGT arme ► Chute 3*≥max DGT arme ► Chute, désarmé		Si DGT reçus sont : 3*≥  bcl ► Garde brisée 4*≥  bcl ► Chute, Garde brisée	
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 ► Fin tour ATK 3*≥JET ATK ► Fin tour ATK + Désarmé		=  parer ;  =  bouclier. ► JET type arme ATK. Si JET DEF : ≥ JET ATK ► Fin tour ATK 2*≥ JET ATK ► Fin tour ATK + Désarmé	

## 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 préférence 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 X	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 $\frac{z-z}{z}$ -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.

