

## Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Poids transportable, déplacements et exploration

### Poids transportable

Les règles qui suivent déterminent à quel point l'armure et la charge portée par le personnage le ralentissent.

Elles se décomposent en deux règles distinctes : le poids de l'armure et le poids total transporté.

**Le poids de l'armure.** L'armure qui équipe le personnage détermine le bonus maximal de Dextérité pouvant être appliqué à la CA, la pénalité d'armure, la vitesse de déplacement normale et celle que l'on peut espérer atteindre en courant. À moins que le personnage ne soit très frêle ou particulièrement chargé, il n'est pas nécessaire d'en savoir davantage. En effet, le reste de son équipement (armes, cordes, etc.) ne le ralentit pas plus que son armure. Par contre, si le personnage est vraiment faible ou si sa charge est exceptionnellement élevée, il faut calculer le poids total de ce qu'il porte. C'est particulièrement important lorsqu'il désire emporter quelque chose de lourd.

**Le poids total.** Pour savoir si le poids total porté par un personnage est suffisamment lourd pour le ralentir (plus que son armure), il suffit d'additionner le poids de tous les objets qu'il a sur lui (armure, armes et équipement). Ensuite, il ne reste plus qu'à consulter la Table : charge transportable. En fonction du résultat, cette charge est considérée légère, intermédiaire ou lourde. Tout comme l'armure, la charge portée détermine le bonus de Dextérité maximal applicable à la CA, un malus aux tests (fonctionnant comme le malus d'armure aux tests), la vitesse de déplacement normale et celle que l'on atteint en courant. Tous ces chiffres sont regroupés sur la Table : effets de la charge. Une charge lourde ou intermédiaire est l'équivalent d'une armure lourde ou intermédiaire pour ce qui est des activités affectées par le port de l'armure. Un personnage n'est pas gêné par une charge légère.

Dans le cas où l'aventurier porte une armure, on prend seulement en compte le plus élevé des deux résultats (l'armure ou le poids total) ; on n'additionne pas les deux.

**Soulever et tirer.** Un personnage peut soulever au-dessus de sa tête un poids égal à sa charge maximale.

Il lui est également possible de soulever le double de sa charge maximale mais, dans ce cas, il tient son fardeau à bout de bras et n'avance plus qu'avec grande difficulté. Il perd tout bonus de Dextérité à la CA et sa vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre par round (ce qui constitue désormais pour lui une action complexe).

On peut tirer ou pousser jusqu'à cinq fois sa charge maximale autorisée. Ce chiffre peut être doublé si les conditions sont particulièrement favorables, ou réduit de moitié si elles sont défavorables.

**Créatures plus grandes ou plus petites.** Les chiffres indiqués sur la Table : charge transportable concernent des créatures bipèdes de taille moyenne (M). Pour les êtres bipèdes plus grands, on applique le multiplicateur suivant en fonction de leur taille : grande (G) :  $\times 2$ , très grande (TG) :  $\times 4$ , gigantesque (Gig) :  $\times 8$  et colossale (C) :  $\times 16$ . De même, les créatures bipèdes plus petites transportent un poids moins important, lui aussi dépendant de leur catégorie de taille : petite (P) :  $\times 3/4$ , très petite (TP) :  $\times 1/2$ , minuscule (Min) :  $\times 1/4$ , infime (I) :  $\times 1/8$ .

Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent porter un poids plus important que les bipèdes. Au lieu des multiplicateurs ci-dessus, on applique au poids de la Table : charge transportable le facteur suivant : infime (I) :  $\times 1/4$ , minuscule (Min) :  $\times 1/2$ , très petite (TP) :  $\times 3/4$ , petite (P) :  $\times 1$ , moyenne (M) :  $\times 3/2$ , grande (G) :  $\times 3$ , très grande (TG) :  $\times 6$ , gigantesque (Gig) :  $\times 12$  et colossale (C) :  $\times 24$ .

**Force exceptionnelle.** Pour les valeurs de Force sortant des limites de la Table : charge transportable, on procède de la façon suivante. On commence par chercher, entre 20 et 29, le nombre possédant la même unité que celui de la créature concernée. Puis, il suffit de multiplier ce nombre par 4 si la Force du monstre est comprise entre 30 et 39, par 16 entre 40 et 49, par 64 entre 50 et 59, et ainsi de suite.

**Table : charge transportable**

Force	Charge légère <sup>1</sup>	Charge intermédiaire <sup>1</sup>	Charge lourde <sup>1</sup>
1	jusqu'à 1,5 kg	1,5–3 kg	3–5 kg
2	jusqu'à 3 kg	3–6,5 kg	6,5–10 kg
3	jusqu'à 5 kg	5–10 kg	10–15 kg
4	jusqu'à 6,5 kg	6,5–13 kg	13–20 kg
5	jusqu'à 8 kg	8–16,5 kg	16,5–25 kg
6	jusqu'à 10 kg	10–20 kg	20–30 kg
7	jusqu'à 11,5 kg	11,5–23 kg	23–35 kg
8	jusqu'à 13 kg	13–26,5 kg	26,5–40 kg
9	jusqu'à 15 kg	15–30 kg	30–45 kg
10	jusqu'à 17,5 kg	17,5–33 kg	33–50 kg

11	jusqu'à 19 kg	19–38 kg	38–57,5 kg
12	jusqu'à 21,5 kg	21,5–43 kg	43–65 kg
13	jusqu'à 25 kg	25–50 kg	50–75 kg
14	jusqu'à 29 kg	29–58 kg	58–87,5 kg
15	jusqu'à 33 kg	33–66,5 kg	66,5–100 kg
16	jusqu'à 38 kg	38–76,5 kg	76,5–115 kg
17	jusqu'à 43 kg	43–86,5 kg	86,5–130 kg
18	jusqu'à 50 kg	50–100 kg	100–150 kg
19	jusqu'à 58 kg	58–116,5 kg	116,5–175 kg
20	jusqu'à 66,5 kg	66,5–133 kg	133–200 kg
21	jusqu'à 76,5 kg	76,5–153 kg	153–230 kg
22	jusqu'à 86,5 kg	86,5–173 kg	173–260 kg
23	jusqu'à 100 kg	100–200 kg	200–300 kg
24	jusqu'à 116,5 kg	116,5–233 kg	233–350 kg
25	jusqu'à 133 kg	133–266,5 kg	266,5–400 kg
26	jusqu'à 153 kg	153–306,5 kg	306,5–460 kg
27	jusqu'à 173 kg	173–346,5 kg	346,5–520 kg
28	jusqu'à 200 kg	200–400 kg	400–600 kg
29	jusqu'à 233 kg	233–466,5 kg	466,5–700 kg
+10	×4	×4	×4

1 Dans le cas où le poids tombe juste entre deux colonnes, on applique systématiquement la valeur de gauche. Ainsi, pour une Force de 13, 50 kg correspond à une charge intermédiaire. Ce n'est qu'une fois ce seuil franchi (par exemple, à 50,1 kg) que l'on passe à une charge lourde.

**Table : effets de la charge**

Charge	Dex max	Malus aux tests	Vitesse		Course
			(9 m)	(6 m)	
Intermédiaire	+3	–3	6 m	4,50 m	×4
Lourde	+1	–6	6 m	4,50 m	×3

### Armure et charge transportée

La table ci-dessous dévoile le malus imposé à toutes les vitesses de déplacement, de 6 mètres à 30 mètres (par tranche de 3 mètres).

VD de base	VD réduite	VD de base	VD réduite
6 m	4,50 m	21 m	15 m
9 m	6 m	24 m	16,50 m
12 m	9 m	27 m	18 m
15 m	10,50 m	30 m	21 m
18 m	12 m		

### Déplacements

On distingue trois types de déplacement :

- Tactique, pour le combat, mesuré en mètres (ou en cases) par round.
- Sur courte distance, pour explorer un secteur, en mètres par minute.
- Sur longue distance, pour se rendre d'un endroit à un autre, en kilomètres par heure ou par jour.

**Modes de déplacement.** Les trois cadences de mouvement le plus souvent employées sont la marche, le footing et la course.

*Marche.* En se déplaçant normalement et sans s'arrêter, un humain non chargé parcourt généralement 4,5 km en une heure.

*Footing.* Il s'agit d'une course mesurée permettant d'atteindre une vitesse moyenne de 9 km/h quand on n'est pas chargé. Un footing correspond à un personnage se déplaçant deux fois dans le même round, ou effectuant une autre action (attaque, incantation ou autre action de mouvement), puis se déplaçant dans le même round.

*Course (×3).* Cette cadence (trois fois la vitesse de déplacement habituelle) est celle qu'impose une armure lourde. Cela correspond environ à 9 km/h pour un humain en harnois.

*Course (×4).* Cette cadence plus rapide est réservée aux personnages sans armure ou en armure légère ou intermédiaire. Elle correspond environ à 18 km/h pour un humain non chargé, et à 12 km/h pour un humain en cote de mailles.

### Déplacement tactique

On utilise le déplacement tactique lors des combats. Généralement, en combat, les personnages ne marchent pas : ils trottent (footing) ou courent. Un personnage se déplaçant normalement avant d'accomplir une autre action (attaquer, lancer un sort, etc.) trotte pendant la première moitié du round puis fait autre chose pendant l'autre moitié.

**Déplacements contrariés.** Un terrain difficile, des obstacles ou une mauvaise visibilité peuvent ralentir les déplacements. Quand le mouvement est gêné, chaque case de mouvement compte généralement comme deux cases de déplacement, ce qui a pour effet de réduire de moitié la vitesse des personnages. Lorsque plusieurs conditions s'appliquent, il faut multiplier les différents coûts qui s'appliquent (c'est une exception à la règle générale sur les multiplicateurs multiples).

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.)

Il est impossible de courir ou de charger lorsque le déplacement est contrarié d'une façon ou d'une autre.

### Déplacement sur courte distance

Les personnages explorant un secteur utilisent le déplacement sur courte distance, qui s'exprime en minutes.

**Marche.** On peut marcher sans difficulté sur courte distance.

**Footing.** On peut trotter sans problème sur courte distance. Voir Déplacement sur longue distance, ci-dessous, pour ce qui est des déplacements qui s'expriment en heures.

**Course.** Tout personnage ayant 9 ou plus en Constitution peut courir une minute durant sans difficulté. En règle générale, il faut se reposer une minute complète après une à deux minutes de course.

### Déplacement sur longue distance

Les personnages se rendant d'un lieu à un autre utilisent ce type de déplacement, qui se mesure en heures ou en jours. Une journée correspond à 8 heures de trajet effectif, sauf dans les cas suivants : sur une embarcation à rames : 10 heures, sur un navire à voiles : 24 heures.

**Marche.** On peut sans problème marcher 8 heures par jour. Il est possible de continuer plus longtemps, mais au risque de s'épuiser (voir Marche forcée, ci-contre).

**Footing.** Trotter une heure durant ne constitue pas une difficulté. Par contre, poursuivre son effort sans dormir entre-temps inflige 1 point de dégâts non-létaux lors de la deuxième heure ; les dégâts doublant ensuite d'heure en heure. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'un footing devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue.

**Course.** Il est impossible de courir longtemps. Un personnage enchaînant sprints et temps de repos progresse comme s'il trotterait régulièrement (voir Footing, ci-dessus).

**Terrain.** La nature du terrain traversé affecte la distance que l'on peut parcourir en une heure ou une journée (voir Table : terrain et déplacements sur longue distance). C'est sur une grande route que l'on avance le plus vite, puis viennent les routes et chemins, et enfin les terrains vierges. Les grandes routes sont larges et pavées tandis que les chemins sont en terre battue. C'est également le cas des sentiers mais, plus étroits, ces derniers n'autorisent qu'une progression en file indienne et il est impossible de les emprunter avec un véhicule. Enfin, un terrain vierge n'offre pas la moindre voie facilitant le passage.

**Marche forcée.** Au cours d'une journée normale, on marche 8 heures durant. Le reste du temps, on monte le campement pour la nuit (ou on replie les tentes le matin venu), on se repose et on mange.

Mais il est possible de poursuivre son effort en ayant recours à la marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà des 8 de base, le personnage doit effectuer un test de Constitution (DD 10 + 1 par heure supplémentaire). Un échec se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'une marche forcée devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue. Il est possible de sombrer dans l'inconscience à force de marcher trop longtemps.

**Déplacement à cheval.** Un cheval portant un cavalier peut avancer au trot (équivalent du footing) mais, dans ce cas, les dégâts qu'il subit sont létaux, plutôt que non-létaux. De même, on peut le pousser en permanence, ce qui correspond à une marche forcée, mais il rate automatiquement ses tests de Constitution et, là encore, il encaisse

des dégâts létaux. Les montures deviennent elles aussi fatiguées si elles subissent des dégâts non-létaux à cause d'un footing ou d'une marche forcée.

La vitesse des chevaux et des véhicules tirés par des animaux de trait est présentée dans la Table : montures et véhicules.

**Déplacement en bateau.** Voir la Table : montures et véhicules pour la vitesse des diverses embarcations.

**Table : déplacements et distance**

	Vitesse de déplacement			
	4,50 m	6 m	9 m	12 m
<b>Un round (tactique)<sup>1</sup></b>				
Marche	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Footing	9 m	12 m	18 m	24 m
Course (×3)	13,50 m	18 m	27 m	36 m
Course (×4)	18 m	24 m	36 m	48 m
<b>Une minute (courte distance)</b>				
Marche	45 m	60 m	90 m	120 m
Footing	90 m	120 m	180 m	240 m
Course (×3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Course (×4)	180 m	240 m	360 m	480 m
<b>Une heure (longue distance)</b>				
Marche	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Footing	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Course	—	—	—	—
<b>Un jour (longue distance)</b>				
Marche	18 km	24 km	36 km	48 km
Footing	—	—	—	—
Course	—	—	—	—

<sup>1</sup> Les mouvements tactiques sont souvent mesurés en cases plutôt qu'en mètres. Une case fait 1,50 mètre de côté.

**Table : déplacements contrariés**

Condition	Exemple	Coût supplémentaire du déplacement
Terrain difficile	Gravats, taillis, pente abrupte, glace, surface craquelée, sol inégal	×2
Obstacle <sup>1</sup>	Muret, branche, colonne brisée	×2
Mauvaise visibilité	Obscurité ou brouillard	×2
Infranchissable	Mur du sol au plafond, porte fermée, passage bloqué	—

<sup>1</sup> Peut nécessiter un test de compétence.

**Table : terrain et déplacements sur longue distance**

Terrain	Grande route	Chemin ou route	Terrain vierge
Broussailles	×1	×1	×3/4
Collines	×1	×3/4	×1/2
Désert de sable	×1	×1/2	×1/2
Forêt	×1	×1	×1/2
Jungle	×1	×3/4	×1/4
Marais	×1	×3/4	×1/2
Montagnes	×3/4	×3/4	×1/2
Plaine	×1	×1	×3/4
Toundra gelée	×1	×3/4	×3/4

**Table : montures et véhicules**

Monture/véhicule	Par heure	Par jour
Monture (charge)		
Cheval léger ou destrier léger	9 km	72 km
Cheval léger (75–225 kg) <sup>1</sup>	6 km	48 km
Destrier léger (115–345 kg) <sup>1</sup>	6 km	48 km

Cheval lourd ou destrier lourd	7,5 km	60 km
Cheval lourd (100–300 kg) <sup>1</sup>	5,25 km	42 km
Destrier lourd (150–450 kg) <sup>1</sup>	5,25 km	42 km
Poney ou poney de guerre	6 km	48 km
Poney (38–110 kg) <sup>1</sup>	4,5 km	36 km
Poney de guerre (50–150 kg) <sup>1</sup>	4,5 km	36 km
Âne ou mulet	4,5 km	36 km
Âne (25–75 kg) <sup>1</sup>	3 km	24 km
Mulet (115–345 kg) <sup>1</sup>	3 km	24 km
Chien de selle	6 km	48 km
Chien de selle (50–150 kg) <sup>1</sup>	4,5 km	36 km
Chariot ou charrette	3 km	24 km
Bateau (mode de locomotion)		
Radeau ou barge (perche ou tracté) <sup>2</sup>	750 m	7,5 km
Bateau à fond plat (rames) <sup>2</sup>	1,5 km	15 km
Barque (rames) <sup>2</sup>	2,25 km	22,5 km
Navire de haute mer (voiles)	3 km	72 km
Vaisseau de guerre (voiles ou rames)	3,75 km	90 km
Drakkar (voiles ou rames)	4,5 km	108 km
Trirème (voiles ou rames)	6 km	144 km

1 Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent transporter une charge plus importante qu'un personnage bipède de même taille et de même valeur de Force. Voir Poids transportable, ci-dessus.

2 Radeaux, barges, bateaux à fonds plat et barques ne s'utilisent que sur les lacs et les cours d'eau. S'ils descendent le courant, on ajoute la vitesse de ce dernier (généralement 5 km/h). On peut ramer 10 heures durant, mais il est possible de laisser dériver l'embarcation pendant les 14 heures restantes si quelqu'un est là pour la guider. Ce système permet d'augmenter la distance parcourue de 70 km par jour. Ces frêles esquifs ne permettent pas de remonter le courant. Par contre, ils peuvent être tractés par des animaux de bât avançant sur la berge.

### Déplacement tactique aérien

Les déplacements deviennent bien plus complexes lorsqu'il faut les concevoir en trois dimensions, surtout quand une vitesse minimale est nécessaire pour rester en l'air.

La majorité des créatures volantes doivent ralentir ne serait-ce qu'un minimum pour tourner, et la plupart ne peuvent décrire que des virages très larges, leur poids leur imposant de conserver une vitesse importante pour ne pas aller s'écraser au sol. Chaque créature volante se voit associer une classe de manœuvrabilité, comme expliqué par la Table : manœuvrabilité en vol. Voici comment lire cette table :

*Vitesse minimale.* Si une créature volante ne parvient pas à conserver sa vitesse minimale, elle doit se poser à la fin de son déplacement, sans quoi elle chute de 45 mètres. Si cette distance l'amène en contact avec le sol, elle subit les dégâts correspondants. Dans le cas contraire, elle doit passer le round suivant à reprendre de la vitesse, ce qui l'oblige à effectuer un jet de Réflexes (DD 20). En cas de succès, elle rétablit son vol. Sinon, elle tombe de nouveau, mais cette fois de 90 mètres, et encaisse les dégâts correspondants en cas d'impact. La procédure se poursuit round après round.

*Vol stationnaire.* La faculté de rester en l'air sans se déplacer.

*Vol vers l'arrière.* La faculté de voler vers l'arrière sans se tourner.

*Inversion de direction.* Une créature dotée d'une bonne manœuvrabilité perd 1,50 mètre de mouvement en passant d'un déplacement vers l'avant à un déplacement vers l'arrière.

*Virage.* Le virage que la créature peut effectuer après avoir couvert la distance indiquée.

*Virage stationnaire.* Une créature dotée d'une manœuvrabilité bonne ou parfaite peut "dépenser" une partie de sa vitesse de déplacement pour tourner sur place.

*Virage serré.* Le virage maximal que la créature peut effectuer sur une seule case.

*Angle de montée.* L'angle selon lequel la créature peut monter.

*Vitesse en montée.* La vitesse à laquelle la créature peut monter.

*Angle de descente.* L'angle selon lequel la créature peut descendre.

*Vitesse en descente.* La vitesse à laquelle la créature peut descendre (deux fois sa vitesse normale).

*Transition descente/montée.* Une créature ayant une manœuvrabilité moyenne, médiocre ou déplorable doit voler à l'horizontale sur une certaine distance pour pouvoir grimper après être descendue. À l'inverse, n'importe quelle créature peut commencer à descendre dès qu'elle achève sa montée.

**Table : manœuvrabilité en vol**

Classe de manœuvrabilité				
Parfaite	Bonne	Moyenne	Médiocre	Déplorable

Vitesse minimale	Aucune	Aucune	1/2	1/2	1/2
Vol stationnaire	Oui	Oui	Non	Non	Non
Vol vers l'arrière	Oui	Oui	Non	Non	Non
Inversion de direction	Oui	-1,50 m	—	—	—
Virage	Au choix	90°/-1,50 m	45°/-1,50 m	45°/-1,50 m	45°/-3 m
Virage stationnaire	Au choix	90°/-1,50 m	45°/-1,50 m	Non	Non
Virage serré	Au choix	Au choix	90°	45°	45°
Angle de montée	Au choix	Au choix	60°	45°	45°
Vitesse de montée	Maximale	½	1/2	1/2	1/2
Angle de descente	Au choix	Au choix	Au choix	45°	45°
Vitesse de descente	x2	x2	x2	x2	x2
Transition descente/montée	0	0	1,50 m	3 m	6 m

## Exploration

### Vision et lumière

Nains et demi-orques voient dans le noir, mais tous les autres ont besoin de lumière. Voir la Table : sources de lumière pour connaître la surface couverte et la durée des différentes sources de lumière.

Dans les zones vivement éclairées, tous les personnages peuvent voir clairement. Il est impossible de se cacher dans une zone éclairée vivement à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Dans les zones faiblement éclairées, la vision est limitée. Toutes les créatures qui s'y trouvent bénéficient de camouflage et peuvent tenter des tests de Discrétion pour se cacher.

Dans les zones ténébreuses, les créatures ne possédant pas la vision dans le noir sont considérées comme aveugles. En plus des effets évidents, une créature aveugle subit 50% de chance d'échec sur toutes ses attaques (tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, subit un malus de -2 à la CA et un autre de -4 sur les tests de Fouille et sur la plupart des tests associés à la Force et à la Dextérité, et sa vitesse est réduite de moitié.

Les personnages bénéficiant de la vision nocturne (elfes, gnomes et demi-elfes) voient deux fois plus loin que la distance indiquée. Pour ce qui est de ces personnages, le rayon effectif d'éclairage vivace et d'éclairage faible des sources de lumière est doublé.

Enfin, les personnages qui voient dans le noir (nains et demi-orques) distinguent tout ce qui se trouve à moins de 18 mètres d'eux, que ce soit éclairé ou non. Il est impossible de se cacher à 18 mètres ou moins d'une créature possédant la vision dans le noir, à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

**Table : sources de lumière et éclairage**

Objet	Vif	Faible	Durée
Bâton éclairant	9 m	18 m	6 heures
Bougie	— <sup>1</sup>	1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	9 m	6 heures/demi-litre
Lanterne à capote	9 m	18 m	6 heures/demi-litre
Lanterne sourde <sup>2</sup>	cône de 18 m	cône de 36 m	6 heures/demi-litre
Torche	6 m	12 m	1 heure
Torche éternelle	6 m	12 m	Permanente
Sort	Vif	Faible	Durée
<i>Flamme éternelle</i>	6 m	12 m	Permanente
<i>Lumière</i>	6 m	12 m	10+ minutes
<i>Lumière du jour</i>	18 m	36 m	30+ minutes
<i>Lumières dansantes</i> (torches)	6 m (chacune)	12 m (chacune)	1 minute

1 Une bougie fournit uniquement un éclairage faible.

2 Une lanterne sourde illumine un cône plutôt qu'une sphère.

### Intrusion et maraudage

Pour détruire un objet, un personnage a le choix entre deux méthodes : frapper l'objet à l'aide d'une arme jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou le briser d'un coup grâce à sa force.

### Frapper un objet

La destruction est une manœuvre spéciale de combat qui consiste à frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une arme tranchante ou contondante (voir la manœuvre de combat de destruction). Les règles pour frapper

un objet sont les mêmes, mais on ne joue pas un jet d'attaque opposé contre celui de l'adversaire, mais contre la CA de l'objet. En règle générale, on ne peut frapper un objet qu'avec une arme tranchante ou contondante.

**Classe d'armure.** Les objets sont plus faciles à toucher que les créatures, pour la simple raison qu'ils ne bougent pas, mais beaucoup sont suffisamment solides pour n'être que très peu endommagés par la plupart des coups. La classe d'armure d'un objet est de 10 + son modificateur de taille + son modificateur de Dextérité. Un objet immobile a non seulement une valeur de Dextérité de 0 (pour un modificateur de -5), mais aussi un malus à la CA de -2. De plus, si le personnage prépare bien son coup (ce qui lui prend une action complexe), il touche automatiquement avec une arme de corps à corps et obtient un bonus de +5 au jet d'attaque avec une arme à distance.

**Solidité.** Chaque objet a une valeur de solidité, qui détermine sa résistance aux dégâts. Chaque fois qu'un objet subit une attaque, on soustrait sa solidité aux dégâts causés par cette dernière. C'est le résultat de cette soustraction qui indique le nombre de points de résistance perdu par l'objet (voir la Table : solidité et points de résistance des matières, la Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires, et la Table : solidité et points de résistance des objets).

**Points de résistance.** Les points de résistance (pr) d'un objet dépendent de son épaisseur et de la matière qui le constitue. Une fois que le nombre de pr d'un objet tombe à 0 ou en dessous, il est détruit.

Les objets de très grande taille ont des valeurs de points de résistance différentes pour leurs parties distinctes. Par exemple, le fait de détruire la roue d'un chariot n'endommage pas nécessairement le reste du véhicule.

**Énergies destructives.** Les attaques d'acide et de son infligent autant de dégâts aux objets qu'aux créatures. On peut lancer le jet de dégâts et retirer le résultat des points de résistance de l'objet. Les attaques d'électricité et de feu infligent des dégâts réduits de moitié à la plupart des objets. On effectue la division avant de prendre en compte la solidité de l'objet. Les attaques de froid infligent des dégâts divisés par quatre à la plupart des objets. Là encore, on effectue la division par quatre avant d'appliquer la solidité de l'objet.

**Armes à distance.** Les armes à distance infligent aux objets des dégâts réduits de moitié (exception faite des projectiles envoyés par les machines de guerre). On divise les dégâts par deux avant de prendre en compte la solidité de l'objet.

**Armes inefficaces.** Certaines armes peuvent s'avérer totalement inefficaces contre certains types d'objet.

**Immunités.** Les objets inanimés sont immunisés contre les dégâts non-létaux et les coups critiques. Même les objets animés, qui sont pourtant des créatures, possèdent ces immunités parce qu'ils sont des créatures artificielles.

**Armes, armures et boucliers magiques.** Chaque point de bonus d'altération d'une arme, d'une armure ou d'un bouclier ajoute +2 à sa solidité et +10 à son total de points de résistance.

**Vulnérabilité à certains types d'attaque.** Certains objets sont particulièrement vulnérables à certains types d'attaque. Des attaques de ce type peuvent infliger des dégâts doubles et même ignorer la solidité de l'objet.

**Objets endommagés.** Un objet endommagé reste en état de marche tant que son total de points de résistance est supérieur à 0. Quand les points de résistance d'un objet sont réduits à 0, il est détruit. Les objets endommagés (mais pas détruits) peuvent être réparés à l'aide de la compétence Artisanat appropriée.

**Jets de sauvegarde.** Les objets non magiques qui ne sont pas portés ou tenus par quelqu'un n'ont jamais droit au moindre jet de sauvegarde. On considère qu'ils le ratent automatiquement, ce qui signifie, par exemple, qu'ils disparaissent à tous les coups si un sort de *désintégration* les prend pour cible. Un objet porté, tenu ou même touché par quelqu'un a droit à un jet de sauvegarde égal à celui de l'individu (ou de la créature) qui est en contact avec lui.

Pour leur part, les objets magiques ont toujours droit à un jet de sauvegarde. Leur bonus, tant en Réflexes qu'en Vigueur ou en Volonté, est égal à 2 + la moitié de leur niveau de lanceur de sorts. Les objets portés, tenus ou touchés par quelqu'un peuvent prendre le jet de sauvegarde de leur possesseur s'il est plus élevé que le leur.

**Objets animés.** Les objets animés sont considérés comme des créatures pour ce qui est de leur CA (il ne faut pas utiliser les règles précédentes).

### Casser un objet

On peut essayer de détruire un objet en faisant appel à sa force plutôt qu'en se servant d'une arme. Dans ce cas, le résultat de la tentative est déterminé par un test de Force, plutôt que par un jet d'attaque et de dégâts comme avec une destruction). Le DD dépend alors davantage de la qualité de l'objet que de la matière qui le compose. Lorsqu'un objet a perdu au moins la moitié de ses points de résistance, le DD permettant de le casser diminue de 2 points.

Les créatures plus grandes ou plus petites que la moyenne ont un modificateur sur les tests de Force pour enfoncer les portes, selon leur catégorie de taille : infime (I) : -16, minuscule (Min) : -8, très petite (TP) : -4, petite (P) : -2, grande (G) : +2, très grande (TG) : +4, gigantesque (Gig) : +8 et colossale (C) : +16.

Un pied-de-biche ou un bélier portable améliorent les chances de défoncer une porte.

### Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires

Arme, armure ou bouclier	Exemple	Solidité	pr <sup>1</sup>
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée longue	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'armes légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'armes lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'armes	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5
Armure	—	spécial <sup>2</sup>	bonus d'armure ×5
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	7
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

1 Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

2 Dépend de la matière utilisée.

**Table : solidité et points de résistance des matières**

Matière	Solidité	Points de résistance <sup>1</sup>
Papier ou tissu	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Corde	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Verre	1	1 par 2,5 cm d'épaisseur
Glace	0	3 par 2,5 cm d'épaisseur
Cuir ou peau	2	5 par 2,5 cm d'épaisseur
Bois	5	10 par 2,5 cm d'épaisseur
Pierre	8	15 par 2,5 cm d'épaisseur
Fer ou acier	10	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Mithral	15	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Adamantium	20	40 par 2,5 cm d'épaisseur

**Table : taille et CA des objets**

Taille (exemple)	modificateur à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	−8
Gigantesque (largeur d'une étable)	−4
Très grande (chariot)	−2
Grande (grande porte)	−1
Moyenne (tonneau)	+0
Petite (chaise)	+1
Très petite (livre)	+2
Minuscule (parchemin)	+4
Infime (fiOLE)	+8

**Table : solidité et points de résistance d'objets**

Objet	Solidité	Points de résistance	DD pour casser
Corde (2,5 cm de diamètre)	0	2	23
Porte en bois toute simple	5	10	13
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois de bonne qualité	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm d'épaisseur)	8	90	35
Mur en pierre (1 m d'épaisseur)	8	540	50



Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes de qualité supérieure	10	10	28
Porte en fer (5 cm d'épaisseur)	10	60	28

**Table : DD pour casser**

<b>Test de Force pour ...</b>	<b>DD</b>
Enfoncer une porte simple	13
Enfoncer une porte de bonne qualité	18
Enfoncer une porte épaisse	23
Briser ses liens (cordes)	23
Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte en fer	28