

## Tableaux des classes de personnages

Les renseignements fournis sont repris plus loin dans le paragraphe sur les **CLASSES DE PERSONNAGES**. Les tableaux ci-dessous donnent le nom de chaque niveau dans chaque classe ou profession de personnage ainsi que les points d'expérience nécessaires à un personnage pour atteindre le niveau suivant. Sont indiqués également le type et le nombre de dés utilisés pour déterminer les points de vie de chaque classe. Vous trouverez aussi des tableaux indiquant les chances qu'a un clerc de **Faire fuir les morts-vivants (Vade Retro)** et les facultés spéciales des voleurs. Les classes sont présentées par ordre alphabétique.

### CLERCS

| Niveau | Titre              | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts                       |
|--------|--------------------|---------------------|------------|-----------------------------|
| 1      | Acolyte            | 0                   | 1d6        | Aucun                       |
| 2      | Initié             | 1500                | 2d6        | 1 du 1 <sup>er</sup> niveau |
| 3      | Prêtre ou prêtrese | 3000                | 3d6        | 2 du 1 <sup>er</sup> niveau |

#### Clercs contre Morts-Vivants (Vade Retro)

| Niveau du clerc | Squelettes | Zombies | Goules | Nécrophages |
|-----------------|------------|---------|--------|-------------|
| 1               | 7          | 9       | 11     | Sans effet  |
| 2               | F          | 7       | 9      | 11          |
| 3               | F          | F       | 7      | 9           |

**F** signifie que le clerc Fait fuir automatiquement le mort-vivant. Le **chiffre** indique le nombre à obtenir en lançant 2d6 pour Faire fuir le mort-vivant. Une explication plus complète sur la manière de Faire fuir les morts-vivants est donnée dans la description de la classe des clercs (Page B9).

### ELFES

| Niveau | Titre                     | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts  |
|--------|---------------------------|---------------------|------------|--|
| 1      | Vétéran/Médium            | 0                   | 1d6        | 1 du 1 <sup>er</sup> niveau                                |
| 2      | Guerrier/Devin            | 4000                | 2d6        | 2 du 1 <sup>er</sup> niveau                                |
| 3      | Maître d'armes/Invocateur | 8000                | 3d6        | 2 du 1 <sup>er</sup> niveau+<br>1 du 2 <sup>e</sup> niveau |

### GUERRIERS

| Niveau | Titre          | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|----------------|---------------------|------------|-------|
| 1      | Vétéran        | 0                   | 1d8        | Aucun |
| 2      | Guerrier       | 2000                | 2d8        | Aucun |
| 3      | Maître d'armes | 4000                | 3d8        | Aucun |

### MAGICIENS

| Niveau | Titre      | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts  |
|--------|------------|---------------------|------------|--|
| 1      | Médium     | 0                   | 1d4        | 1 du 1 <sup>er</sup> niveau                                |
| 2      | Devin      | 2500                | 2d4        | 2 du 1 <sup>er</sup> niveau                                |
| 3      | Invocateur | 5000                | 3d4        | 2 du 1 <sup>er</sup> niveau+<br>1 du 2 <sup>e</sup> niveau |

### NAINS

| Niveau | Titre               | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|---------------------|---------------------|------------|-------|
| 1      | Nain vétéran        | 0                   | 1d8        | Aucun |
| 2      | Nain guerrier       | 2200                | 2d8        | Aucun |
| 3      | Nain maître d'armes | 4400                | 3d8        | Aucun |

### TINIGENS

| Niveau | Titre                   | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|-------------------------|---------------------|------------|-------|
| 1      | Tinigens vétéran        | 0                   | 1d6        | Aucun |
| 2      | Tinigens guerrier       | 2000                | 2d6        | Aucun |
| 3      | Tinigens maître d'armes | 4000                | 3d6        | Aucun |

### VOLEURS

| Niveau | Titre       | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|-------------|---------------------|------------|-------|
| 1      | Apprenti    | 0                   | 1d4        | Aucun |
| 2      | Pied feutré | 1200                | 2d4        | Aucun |
| 3      | Brigand     | 2400                | 3d4        | Aucun |

### Facultés spéciales des voleurs

| Niveau | Crochetage | Détecter/Désamorcer les pièges | Vol à la tire | Déplacement silencieux | Escalade | Dissimulation dans l'ombre | Perception des bruits |
|--------|------------|--------------------------------|---------------|------------------------|----------|----------------------------|-----------------------|
| 1      | 15%        | 10%                            | 20%           | 20%                    | 87%      | 10%                        | 1-2                   |
| 2      | 20%        | 15%                            | 25%           | 25%                    | 88%      | 15%                        | 1-2                   |
| 3      | 25%        | 20%                            | 30%           | 30%                    | 89%      | 20%                        | 1-3                   |

Les pourcentages représentent les chances de succès du voleur. Si en lançant un d% le résultat obtenu est inférieur ou égal au chiffre indiqué ci-dessus, le voleur réussit. Pour la perception des bruits, il faut lancer un d6. Les lancers de dés sont effectués en secret par le MD. Les explications se rapportant à chaque faculté sont données ci-dessous:

**Crochetage** ne peut être utilisé qu'une seule fois par serrure. S'il échoue, le voleur ne pourra pas recommencer avant d'avoir atteint un nouveau niveau d'expérience.

**Détecter/Désamorcer les pièges** constitue une double faculté. Le voleur a un certain pourcentage de chances (indiqué ci-dessus) de découvrir un piège (s'il y en a un) et de l'ôter (s'il l'a trouvé). Chacune de ces deux tentatives ne peut être effectuée qu'une fois par piège.

**Vol à la tire** peut être assez risqué. Si le MD en lançant les dés obtient un nombre supérieur à 2 fois les chances de succès, le voleur est pris en flagrant délit. Il faut ensuite que le MD détermine la réaction du PNJ qui le surprend dans sa tentative de vol à la tire. Exemple: Un voleur de 1<sup>er</sup> niveau a été surpris en train de voler un membre PNJ du groupe (le MD obtient 41 avec le d%). En lançant 2d6, il détermine la réaction de la victime, le résultat est 4 et le MD décide que le PNJ attaque le voleur.

**Déplacement silencieux:** Le voleur aura toujours l'impression que son déplacement est silencieux, mais le MD saura (sur la base du résultat d'un lancer du d%) si ce déplacement est perçu par des ennemis proches, et si oui, s'il doit faire intervenir ces derniers.

**Escalade de parois à pic:** L'échec entraîne la chute. Le voleur subira 1-6 (1d6) point(s) de dégâts par tranche de 3 m de chute. Le d% devra être lancé pour chaque tranche de 30 m escaladée. Si le personnage échoue, la chute sera égale à la moitié de la hauteur escaladée.

**Se dissimuler dans l'ombre,** à condition seulement que le voleur ne fasse aucun mouvement et n'attaque pas. Tout comme pour **Déplacement silencieux** ci-dessus, le voleur aura toujours l'impression de réussir, mais il peut en être autrement. Seul le MD le sait exactement.

**Perception des bruits** (lancer 1d6) s'applique lorsque le voleur écoute aux portes ou tente d'entendre si quelque chose vient dans sa direction (un monstre errant, par exemple). Il doit tout d'abord préciser au MD qu'il reste silencieux et **se tient à l'écoute**. Durant une bataille, il y a trop de bruit pour permettre à quiconque de percevoir des bruits inhabituels.

## Bonus et pénalités suivant les caractéristiques

Nombreux sont les termes employés dans ce tableau qui seront expliqués plus loin, voir **Combat** (Page B24-28) et le **GLOSSAIRE**. Ces ajustements sont des bonus ou des pénalités qui seront ajoutés ou retranchés à certains lancers de dés.

### Caractéristique principale

| Score pour la caractéristique principale | Ajustement par rapport à l'expérience acquise |
|--|---|
| 3-5                                      | -20% sur l'expérience acquise                 |
| 6-8                                      | -10% sur l'expérience acquise                 |
| 9-12                                     | Aucun   |
| 13-15                                    | +5% sur l'expérience acquise                  |
| 16-18                                    | +10% sur l'expérience acquise                 |

L'ajustement pour les classes ayant 2 caractéristiques principales est expliqué dans la description des classes. Cet ajustement par rapport à l'expérience acquise est utilisé quand le MD donne des points d'expérience à la fin d'une aventure.

### Force

| Score de force | Ajustements au combat               | Forcer les portes |
|----------------|-------------------------------------|-------------------|
| 3              | -3 pour toucher et faire des dégâts | +3                |
| 4-5            | -2 pour toucher et faire des dégâts | +2                |
| 6-8            | -1 pour toucher et faire des dégâts | +1                |
| 9-12           | Aucun                               | Aucun             |
| 13-15          | +1 pour toucher et faire des dégâts | -1                |
| 16-17          | +2 pour toucher et faire des dégâts | -2                |
| 18             | +3 pour toucher et faire des dégâts | -3                |

Toute attaque réussie entraîne toujours au moins un point de dégât. Ces ajustements ne sont valables que pour les combats de mêlée (voir page B27) et pour les portes forcées (page B21). Les combats avec projectiles sont ajustés par la dextérité (voir tableau ci-dessous).

### Intelligence

| Score d'intelligence | Habileté linguistique                                   |
|----------------------|---|
| 3                    | Difficulté à parler, ne peut ni lire ni écrire          |
| 4-5                  | Ne peut ni lire ni écrire en Commun                     |
| 6-8                  | Peut écrire les mots de base en Commun                  |
| 9-12                 | Lit et écrit ses langues maternelles (généralement 2*)  |
| 13-15                | Lit et écrit ses langues maternelles + 1 autre langue   |
| 16-17                | Lit et écrit ses langues maternelles + 2 autres langues |
| 18                   | Lit et écrit ses langues maternelles + 3 autres langues |

\*Les humains parlent 2 langues maternelles: le Commun et la langue de leur alignement (voir **Langages**, page B12). Les demi-humains parlent certaines langues maternelles (voir Description des classes, pages B9-10).

### Sagesse

| Score de sagesse | Ajustement aux jets de protection              |
|------------------|--|
| 3                | -3 pour tout jet de protection contre la magie |
| 4-5              | -2 pour tout jet de protection contre la magie |
| 6-8              | -1 pour tout jet de protection contre la magie |
| 9-12             | Jets de protection normaux contre la magie     |
| 13-15            | +1 pour tout jet de protection contre la magie |
| 16-17            | +2 pour tout jet de protection contre la magie |
| 18               | +3 pour tout jet de protection contre la magie |

Ces ajustements pour les jets de protection contre les attaques magiques ne concernent pas les jets de protection contre le souffle de dragon. Ils peuvent éventuellement affecter les jets de protection contre le Rayon Mortel ou le Poison, cela dépend si l'attaque est magique ou non. En revanche, ils affectent les jets de protection contre la Pétrification, les Baguettes Magiques, les Bâtons, les Bâtonnets, ou les Sorts.

### Dextérité

| Score de dextérité | Ajustement au tir de projectiles | Ajustement à la classe d'armure | (Option)<br>Ajustement pour l'initiative * |
|--------------------|----------------------------------|---------------------------------|--|
| 3                  | -3 pour toucher                  | +3 pénalité                     | -2   |
| 4-5                | -2 pour toucher                  | +2 pénalité                     | -1   |
| 6-8                | -1 pour toucher                  | +1 pénalité                     | -1   |
| 9-12               | Aucun                            | Aucun                           | Aucun                                      |
| 13-15              | +1 pour toucher                  | -1 bonus                        | +1   |
| 16-17              | +2 pour toucher                  | -2 bonus                        | +1   |
| 18                 | +3 pour toucher                  | -3 bonus                        | +2   |

Les ajustements pour combats avec tirs de projectiles affectent les chances de réussite de l'attaque, mais pas les dégâts causés. La dextérité peut affecter la classe d'armure, augmentant (pénalisant) ou diminuant (bonifiant) la classe d'armure du personnage.

\*Ceci n'est valable que pour l'initiative individuelle (qui attaquera en premier) et ne concerne pas l'initiative du groupe (voir **COMBAT PAR PAIRE**, page B24).

### Constitution

| Score de constitution | Ajustement aux points de vie       |
|-----------------------|------------------------------------|
| 3                     | -3 points par dé de vie            |
| 4-5                   | -2 points par dé de vie            |
| 6-8                   | -1 point par dé de vie             |
| 9-12                  | Pas d'ajustement aux points de vie |
| 13-15                 | +1 point par dé de vie             |
| 16-17                 | +2 points par dé de vie            |
| 18                    | +3 points par dé de vie            |

On utilise ces ajustements chaque fois qu'un joueur lance le dé pour déterminer les points de vie d'un personnage. Aucun jet ne peut être inférieur à 1, quels que soient les ajustements.

### Charisme

| Score de charisme | Ajustement aux réactions | Nombre max. de suivants | Moral des suivants |
|-------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------|
| 3                 | -2                       | 1                       | 4                  |
| 4-5               | -1                       | 2                       | 5                  |
| 6-8               | -1                       | 3                       | 6                  |
| 9-12              | Aucun                    | 4                       | 7                  |
| 13-15             | +1                       | 5                       | 8                  |
| 16-17             | +1                       | 6                       | 9                  |
| 18                | +2                       | 7                       | 10                 |

L'ajustement aux réactions peut faciliter ou au contraire rendre plus difficiles les premières impressions lorsque l'on parle à une créature ou une personne que l'on vient de rencontrer (voir **Réactions des Monstres** page B24 et **Réactions du Suivant** page B21). Le charisme affecte également le nombre de suivants PNJ que le personnage d'un joueur peut engager ainsi que leur moral.

### En résumé :

1. Lancer le dé pour déterminer les compétences,
2. Choisir une classe, noter les compétences spéciales et les sorts,
3. Modifier les points selon vos désirs, noter les primes pour les points élevés,
4. Lancer les dés de vie,
5. Lancer le dé pour déterminer le nombre de pièces d'or, équiper le personnage,
6. Trouver la classe d'armure, les lancers pour toucher et les chances de sauvegarde,
7. Donner un nom au personnage.

|                    |                  |               |
|--------------------|------------------|---------------|
| 1. Dialecte humain | 8. Gobelins      | 15. Minotaure |
| 2. Doppelgänger    | 9. Goblours      | 16. Nain      |
| 3. Dragon          | 10. harpie       | 17. Ogre      |
| 4. Elfe            | 11. Hobgobelin   | 18. Orque     |
| 5. Gargouille      | 12. Homme-lézard | 19. Pixie     |
| 6. Gnoll           | 13. Kobold       | 20. Tinigens  |
| 7. Gnome           | 14. Méduse       |               |

### Prix de l'équipement et des armes

#### ARMES

| Désignation                      | Prix en po |
|----------------------------------|------------|
| <b>Haches</b>                    |            |
| Hache de bataille (à deux mains) | 7          |
| Hachette/Hache de jet            | 4          |
| <b>Arcs</b>                      |            |
| Arbalète (à carreaux)            | 30         |
| Carquois avec 30 carreaux        | 10         |
| Arc long                         | 40         |
| Arc court                        | 25         |
| Carquois avec 20 flèches         | 5          |
| Flèche à pointe d'argent         | 5          |
| <b>Dagues</b>                    |            |
| Dague ordinaire                  | 3          |
| Dague en argent                  | 30         |
| <b>Épées</b>                     |            |
| Épée courte                      | 7          |
| Épée (normale)                   | 10         |
| Épée à deux mains                | 15         |
| <b>Autres</b>                    |            |
| Masse d'armes*                   | 5          |
| Gourdin*/Massue*                 | 3          |
| Armes d'hast (à deux mains)      | 7          |
| Fronde + 30 pierres*             | 2          |
| Épieu                            | 3          |
| Marteau de guerre*               | 5          |

\* ces armes peuvent être utilisées par un clerc

#### ARMURES

| Désignation      | CA    | Prix en po |
|------------------|-------|------------|
| Cotte de mailles | 5     | 40         |
| Armure en cuir   | 7     | 20         |
| Armure de plates | 3     | 60         |
| Bouclier         | (-1)* | 10         |

\*ôter 1 à la classe d'armure si le bouclier est utilisé

### Poids et déplacement

#### Mules:

|                               |             |
|-------------------------------|-------------|
| Charge maximum pour 36 m/tour | 2000 pièces |
| Charge maximum (18 m/tour)    | 4000 pièces |

#### Objets:

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| Contenance d'un petit sac | 200 pièces |
| Contenance d'un grand sac | 600 pièces |
| Contenance d'un sac à dos | 400 pièces |

Le maximum qu'un personnage puisse porter est 1600 pièces. Le maximum que puisse porter une mule est 4000 pièces.

### Sorts des magiciens et des elfes de 1<sup>er</sup> niveau

- |                          |                                  |
|--------------------------|----------------------------------|
| 1. Bouclier              | 7. Lecture des idiomes étrangers |
| 2. Charme-personne       | 8. Lumière*                      |
| 3. Détection de la magie | 9. Projectile magique            |
| 4. Disque flottant       | 10. Protection contre le Mal     |
| 5. Fermeture             | 11. Sommeil                      |
| 6. Lecture de la magie   | 12. Ventriloquie                 |

### Sorts des magiciens et des elfes de 2<sup>e</sup> niveau

- |                                       |                         |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 1. Détection de l'invisible           | 7. Lévitacion           |
| 2. Détection du Mal                   | 8. Localisation d'objet |
| 3. ESP (Perception Extra-Sensorielle) | 9. Lumière éternelle*   |
| 4. Forces fantasmagoriques            | 10. Ouverture           |
| 5. Image miroir                       | 11. Toile d'araignée    |
| 6. Invisibilité                       | 12. Verrou magique      |

### Sorts des clercs de 2<sup>e</sup> niveau

1. Bénédiction
2. Paralysie
3. Silence sur 5 m

### Sorts des magiciens/elfes de 3<sup>e</sup> niveau

1. Boule de feu
2. Dissipation de la magie
3. Vol

### ÉQUIPEMENT

| Désignation                                      | Prix en po |
|--|------------|
| Sac à dos  | 5          |
| Flasque d'huile                                  | 2          |
| Petit marteau                                    | 2          |
| Symbole religieux                                | 25         |
| Eau bénite (1 fiole)                             | 25         |
| Pointes de fer (12)                              | 1          |
| Lanterne   | 10         |
| Miroir à main en acier                           | 5          |
| Rations:   |            |
| Conserves alimentaires pour 1 personne/1 semaine | 15         |
| Aliments frais pour 1 personne/1 semaine         | 5          |
| Corde de 15 m de long                            | 1          |
| Sacs:  |            |
| 1 petit sac                                      | 1          |
| 1 grand sac                                      | 2          |
| Outils de voleur                                 | 25         |
| Boîte à amadou (avec silex)                      | 3          |
| Torches (6)                                      | 1          |
| Gourde à eau/vin                                 | 1          |
| Vin (1 litre)                                    | 1          |
| Herbe aux loups (plusieurs brins)                | 10         |
| Perche en bois (3 m)                             | 1          |

| CLASSES D'ARMURE             |                      |
|------------------------------|----------------------|
| Type d'armure                | Classe d'armure (CA) |
| Vêtements seuls              | 9                    |
| Bouclier seul                | 8                    |
| Armure en cuir               | 7                    |
| Armure en cuir et bouclier   | 6                    |
| Cotte de mailles             | 5                    |
| Cotte de mailles et bouclier | 4                    |
| Armure de plates             | 3                    |
| Armure de plates et bouclier | 2                    |

#### Ordre des événements dans un tour de jeu

1. Le MD lance 1d6 pour les monstres errants (voir page B55).
2. Le groupe se déplace, entre dans une salle, tend l'oreille au moindre bruit et fouille.
3. Si les personnages ne rencontrent *aucun* monstre, le tour se termine. S'ils rencontrent des monstres, le MD lance le dé pour savoir combien il y en a.
4. Le MD lance 2d6 pour connaître la distance qui sépare les monstres du groupe.
5. Le MD lance 1d6 pour vérifier l'effet de surprise pour les monstres ainsi que pour le groupe.

Le MD et le groupe lancent 1d6 pour savoir qui va prendre l'initiative (qui va se déplacer le premier),

6. Le MD lance 2d6 pour la Réaction des monstres.
7. Le groupe et le monstre réagissent:  
Si les deux camps décident de parlementer, le MD lance le dé pour les réactions du monstre, puis l'initiative si besoin.  
Si l'un des camps prend la fuite, le MD doit vérifier la chance pour la Fuite et la Poursuite,  
Si le combat commence, le MD devra le gérer en utilisant les **procédures générales pour le combat**.
8. Fin d'un tour: Si nécessaire, le MD devra vérifier le nombre de points de vie qui restent aux personnages, s'ils ont besoin ou non de repos (voir page B20), s'il y a des changements dans l'ordre de marche, leur encombrement (voir page B20), leurs sources de lumière, la durée de tous les sorts en cours d'exécution, et le temps total que le groupe a passé dans le donjon.

#### ATTAQUES DES PERSONNAGES

| Niveau de l'attaquant                | Classe d'armure du défenseur |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------------------------------|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                                      | 9                            | 8  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  | 0  | -1 | -2 | -3 |
| Homme Normal)                        | 11                           | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| du 1 <sup>er</sup> au 3 <sup>e</sup> | 10                           | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 |
| 4 <sup>e</sup> et plus*              | 8                            | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

\* pour les PNJ ou les personnages de niveau plus élevé

#### Jets de protection

| Classe du personnage | Type d'attaque         |                    |                            |                   |                            |
|----------------------|------------------------|--------------------|----------------------------|-------------------|----------------------------|
|                      | Rayon mortel ou poison | Baguettes magiques | Paralysie ou pétrification | Souffle De dragon | Bâtonnets, bâtons ou sorts |
| Clercs               | 11                     | 12                 | 14                         | 16                | 15                         |
| Elfes                | 12                     | 13                 | 13                         | 15                | 15                         |
| Guerriers            | 12                     | 13                 | 14                         | 15                | 16                         |
| Homme Normal         | 14                     | 15                 | 16                         | 17                | 17                         |
| Magiciens            | 13                     | 14                 | 13                         | 16                | 15                         |
| Nains et Tinigens    | 8                      | 9                  | 10                         | 13                | 12                         |
| Voleurs              | 13                     | 14                 | 13                         | 16                | 15                         |

#### Procédures générales pour le combat

A. Déterminer quel camp a l'initiative (1d6)

B. La priorité revient au camp qui a l'initiative (si le combat est simultané, les actions suivantes sont effectuées en même temps par les adversaires):

1. Vérifier le moral, si nécessaire (Page B28)
2. Déplacement par round, les adversaires en mêlée ne peuvent qu'avoir un déplacement défensif (les jeteurs de sorts ne peuvent pas se déplacer *et* jeter des sorts)
3. Tirs de projectiles  
a. choisir les cibles,  
b. lancer 1d20 pour toucher ; modifier le résultat par l'ajustement de la dextérité, la portée, la couverture et la magie,  
c. lancer les dés pour déterminer les dégâts.
4. Sorts (lancer les dés pour les jets de protection si nécessaire, 1d20)
5. Mêlée ou combat au corps-à-corps  
a. choisir les adversaires (ou être attaqué par eux)  
b. lancer 1d20 pour toucher, modifier le résultat par l'ajustement de la force et des armes magiques,  
c. lancer le dé pour déterminer les dégâts causés, modifier le résultat par l'ajustement de la force et des armes magiques.

C. Le camp qui est le 2<sup>e</sup> à avoir l'initiative la plus élevée participe au combat en 2<sup>e</sup> position, et ainsi de suite dans l'ordre des opérations citées ci-dessus, jusqu'à ce que tous les camps aient terminé la mêlée.

D. Le MD gère toute reddition, fuite, etc...

#### Réactions des monstres

| Résultat du Dé | Réaction  |
|----------------|---|
| 2              | Attaque immédiate   |
| 3-5            | Réaction hostile, attaque possible                              |
| 6-8            | Réaction incertaine, monstre dans l'embarras                    |
| 9-11           | Pas d'attaque, le monstre s'en va ou réfléchit aux propositions |
| 12             | Amitié enthousiaste   |

## COMBAT

#### Déplacement du personnage

| Encombrement du Personnage                  | Déplacement: Normal (par tour) | Déplacement: Rencontre ou Combat | Déplacement: Course ou Fuite |
|---|--------------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| 400 pièces ou moins                         |                                |                                  |                              |
| ou sans armures                             | 36 m                           | 12 m/round                       | 36 m/round                   |
| 401-600 pièces ou armure en cuir            | 27 m                           | 9 m/round                        | 27 m/round                   |
| 601-800 pièces ou armure de métal           | 18 m                           | 6 m/round                        | 18 m/round                   |
| 801-1600 pièces ou armure de métal + trésor | 9 m                            | 3 m/round                        | 9 m/round                    |

#### ATTAQUES DES MONSTRES

| Dés de Vie des Monstres | Classe d'armure du défenseur |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|-------------------------|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                         | 9                            | 8  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  | 0  | -1 | -2 | -3 |
| Jusqu'à 1               | 10                           | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 | 20 |
| 1+ jusqu'à 2            | 9                            | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 20 |
| 2+ jusqu'à 3            | 8                            | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 3+ jusqu'à 4            | 7                            | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 4+ jusqu'à 5            | 6                            | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 5+ jusqu'à 6            | 5                            | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 6+ jusqu'à 7            | 4                            | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 7+ jusqu'à 9            | 3                            | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 9+ jusqu'à 11           | 2                            | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 11+ jusqu'à 13          | 2                            | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 13+ jusqu'à 15          | 2                            | 2  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 15+ jusqu'à 17          | 2                            | 2  | 2  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 |
| 17+ ou plus             | 2                            | 2  | 2  | 2  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |

| Portée des tirs de projectiles |             |             |             |
|--------------------------------|-------------|-------------|-------------|
| PORTÉES (en mètres)            |             |             |             |
| Type d'Arme                    | Courte (+1) | Moyenne (0) | Longue (-1) |
| Arbalète                       | 1,5 - 24    | 24 - 48     | 48 - 72     |
| Arc court                      | 1,5 - 15    | 15 - 30     | 30 - 45     |
| Arc long                       | 1,5 - 21    | 21 - 42     | 42 - 63     |
| Fronde                         | 1,5 - 12    | 12 - 24     | 24 - 48     |
| Hachette*<br>ou dague*         | 1,5 - 3     | 3 - 6       | 6 - 9       |
| Huile*<br>ou eau bénite*       | 1,5 - 3     | 3 - 9       | 9 - 15      |
| Épieu*                         | 1,5 - 6     | 6 - 12      | 12 - 18     |

| Dégâts variables selon l'arme  |                              |
|--|------------------------------|
| Dégâts   | Type d'Arme                  |
| 1-4 (1d4)  | Gourdin/Massue               |
| 1-4 (1d4)  | Pierre de fronde             |
| 1-4 (1d4)  | Dague                        |
| 1-4 (1d4)  | Torche                       |
| 1-6 (1d6)  | Carreau* (flèche d'arbalète) |
| 1-6 (1d6)  | Épée courte                  |
| 1-6 (1d6)  | Épieu                        |
| 1-6 (1d6)  | Flèche                       |
| 1-6 (1d6)  | Hachette                     |
| 1-6 (1d6)  | Marteau de guerre            |
| 1-6 (1d6)  | Masse d'armes                |
| 1-8 (1d8)  | Épée                         |
| 1-8 (1d8)  | Hache de bataille*           |
| 1-10 (1d10)  | Épée à 2 mains*              |
| 1-10 (1d10)  | Arme d'hast*                 |
| * armes à deux mains   |                              |
| L'usage d'une arme tenue à 2 mains empêche le port du bouclier et fera toujours perdre l'initiative, quel que soit le résultat du lancer de dés (voir page B24). |                              |

| TYPES DE TRÉSORS |                   |                  |                    |              |                    |                               |
|------------------|-------------------|------------------|--------------------|--------------|--------------------|-------------------------------|
| Type             | 1000 p. de cuivre | 1000 p. d'argent | 1000 p. d'électrum | 1000 p. d'or | 1000 p. de platine | Pierres précieuses et bijoux* |
| A                | 25% 1-6           | 30% 1-6          | 20% 1-4            | 35% 2-12     | 25% 1-2            | 50% 6-36                      |
| B                | 50% 1-8           | 25% 1-6          | 25% 1-4            | 25% 1-3      | Rien               | 25% 1-6                       |
| C                | 20% 1-12          | 30% 1-4          | 10% 1-4            | Rien         | Rien               | 25% 1-4                       |
| D                | 10% 1-8           | 15% 1-12         | Rien               | 60% 1-6      | Rien               | 30% 1-8                       |
| E                | 5% 1-10           | 30% 1-12         | 25% 1-4            | 25% 1-8      | Rien               | 10% 1-10                      |
| F                | Rien              | 10% 2-20         | 20% 1-8            | 45% 1-12     | 30% 1-3            | 20% 2-24/<br>10% 1-12         |
| G                | Rien              | Rien             | Rien               | 50% 10-40    | 50% 1-6            | 25% 3-18/<br>25% 1-10         |
| H                | 25% 3-24          | 50% 1-100        | 50% 10-40          | 50% 10-60    | 25% 5-20           | 50% 1-100/<br>50% 10-40       |
| I                | Rien              | Rien             | Rien               | Rien         | 30% 1-8            | 50% 2-12                      |
| J                | 25% 1-4           | 10% 1-3          | Rien               | Rien         | Rien               | Rien                          |
| K                | Rien              | 30% 1-6          | 10% 1-2            | Rien         | Rien               | Rien                          |
| L                | Rien              | Rien             | Rien               | Rien         | Rien               | 50% 1-4/<br>Rien              |
| M                | Rien              | Rien             | Rien               | 40% 2-8      | 50% 5-30           | 55% 5-20/<br>45% 2-12         |
| N                | Rien              | Rien             | Rien               | Rien         | Rien               | Rien                          |
| O                | Rien              | Rien             | Rien               | Rien         | Rien               | Rien                          |

\* Lancez le dé 2 fois, une fois pour chaque catégorie (pierres précieuses et bijoux). Les chances sont les mêmes à moins que 2 valeurs ne soient mentionnées, auquel cas l'ordre donné est pour Pierres précieuses/Bijoux.

| p.= Pièces |                   |                   |                   |                  |                  |         |
|------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|------------------|---------|
| P          | 3-24 par individu | Rien              | Rien              | Rien             | Rien             | Rien    |
| Q          | Rien              | 3-18 par individu | Rien              | Rien             | Rien             | Rien    |
| R          | Rien              | Rien              | 2-12 par individu | Rien             | Rien             | Rien    |
| S          | Rien              | Rien              | Rien              | 2-8 par individu | Rien             | Rien    |
| T          | Rien              | Rien              | Rien              | Rien             | 1-6 par individu | Rien    |
| U          | 10% 1-100         | 10% 1-100         | Rien              | 5% 1-100         | Rien             | 5% 1-4  |
| V          | Rien              | 10% 1-100         | 5% 1-100          | 10% 1-100        | 5% 1-100         | 10% 1-4 |

COMMENT VÉRIFIER LE MORAL: Durant un combat, il est souvent nécessaire de tester le moral des monstres pour savoir s'ils vont continuer à se battre ou non. Pour cela, lancez 2d6: si le résultat est supérieur à leur score de moral, les monstres essaieront de **battre en retraite** ou de **se replier en résistant** (Voir **Déplacement défensif**, page B25), si le résultat est inférieur ou égal à leur score de moral, ils continueront à se battre.

QUAND VÉRIFIER LE MORAL: D'une façon générale, on effectue un test de moral dans les cas critiques au beau milieu d'un combat. De préférence:

- Après qu'un des camps a subi sa 1<sup>ère</sup> perte en vies humaines (monstres ou personnages),
- Quand la moitié des monstres ont été mis hors de combat (tués, endormis par magie, etc..)

Les monstres qui réussissent *deux fois* leur test de moral combattront jusqu'à la mort.

| Tableau d'encombrement           |   |                 |
|----------------------------------|---|-----------------|
| Armures                          | Désignation   | Poids en pièces |
| Armures                          | Cotte de mailles  | 400             |
|                                  | Armure en cuir  | 200             |
|                                  | Armure de plates  | 500             |
|                                  | Bouclier  | 100             |
| Haches                           | Hache de bataille   | 50              |
|                                  | Hachette  | 30              |
| Arcs                             | Arc + 20 flèches  | 30              |
|                                  | Arbalète + 30 carreaux  | 50              |
| Épées                            | Épée courte   | 30              |
|                                  | Épée (normale)  | 60              |
| Autres                           | Épée à deux mains   | 150             |
|                                  | Gourdin   | 50              |
|                                  | Dague   | 10              |
|                                  | Masse d'armes   | 30              |
| Trésors                          | Arme d'hast   | 150             |
|                                  | Épieu   | 30              |
|                                  | Marteau de guerre   | 30              |
|                                  | Pièce (n'importe quel type)   | 1               |
|                                  | Pierre précieuse  | 1               |
|                                  | Bijou (un)  | 10              |
|                                  | Potion  | 10              |
|                                  | Bâtonnet  | 20              |
|                                  | Parchemin   | 1               |
|                                  | Bâton   | 40              |
| Provisions et équipements divers | Baguette  | 10              |
|                                  | (cordes, pointes de fer, sacs, gourdes, rations alimentaires, etc...) | 80              |

|   |        |   |        |   |        |
|---|--------|---|--------|---|--------|
| A | 17 000 | F | 7 600  | K | 200    |
| B | 2 000  | G | 23 000 | L | 250    |
| C | 1 000  | H | 60 000 | M | 50 000 |
| D | 4 000  | I | 11 000 | U | 150    |
| E | 2 300  | J | 25     | V | 350    |

| Réactions du suivant |                       |
|----------------------|-----------------------|
| Résultat du dé       | Réaction              |
| 2                    | Offre refusée, -1 R*  |
| 3-5                  | Offre refusée         |
| 6-8                  | À rejouer             |
| 9-11                 | Offre acceptée        |
| 12                   | Offre acceptée, +1 M† |

10 pièces de cuivre (pc) = 1 pièce d'argent  
10 pièces d'argent (pa) = 1 pièce d'or  
2 pièces d'électrum (pe) = 1 pièce d'or  
5 pièces d'or (po) = 1 pièce de platine (pp)

100 pc = 10 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp

| POINTS D'EXPÉRIENCE POUR LES MONSTRES |                |                                 |
|---------------------------------------|----------------|---------------------------------|
| Dés de Vie monstres                   | Valeur de base | Primes pour capacités spéciales |
| Moins de 1                            | 5              | 1                               |
| 1                                     | 10             | 3                               |
| 1+                                    | 15             | 4                               |
| 2                                     | 20             | 5                               |
| 2+                                    | 25             | 10                              |
| 3                                     | 35             | 15                              |
| 3+                                    | 50             | 25                              |
| 4                                     | 75             | 50                              |
| 4+                                    | 125            | 75                              |
| 5                                     | 175            | 125                             |
| 5+                                    | 225            | 175                             |
| 6                                     | 275            | 225                             |

# MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 1

| Résultat du dé | Monstres errants       | No.  | CA | DV  | Dégâts  | Déplacements          | JP   | Moral |
|----------------|------------------------|------|----|-----|---------|-----------------------|------|-------|
| 1              | Abeille géante (N)     | 1-6  | 7  | ½*  | 1-3†    | 36m (12m)             | G: 1 | 9     |
| 2              | Acolyte (A)            | 1-8  | 2  | 1   | 1-6     | 18m (6m)              | C: 1 | 7     |
| 3              | Araignée, Crabe (N)    | 1-4  | 7  | 2*  | 1-8†    | 36m (12m)             | G: 1 | 7     |
| 4              | Bandit (N-C)           | 1-8  | 7  | 1   | 1-6     | 36m (12m)             | V: 1 | 8     |
| 5              | Commerçant (A)         | 1-8  | 6  | 1   | arme    | 36m (12m)             | G: 1 | 7     |
| 6              | Esprit follet (N)      | 3-18 | 5  | ½*  | spécial | 18m (6m)<br>54m (18m) | E: 1 | 7     |
| 7              | Gnome (L-N)            | 1-8  | 5  | 1   | arme    | 18m (6m)              | N: 1 | 8     |
| 8              | Gobelin (C)            | 2-8  | 6  | 1-1 | arme    | 18m (6m)              | HN   | 7     |
| 9              | Kobold (C)             | 4-16 | 7  | ½   | 1-4     | 36m (12m)             | HN   | 6     |
| 10             | Lézard, Gecko (N)      | 1-2  | 5  | 3+1 | 1-8     | 36m (12m)             | G: 2 | 7     |
| 11             | *Limon vert (N)        | 1-2  | -  | 2*  | spécial | 1m (30cm)             | G: 1 | 12    |
| 12             | Loup (N)               | 1-6  | 7  | 2+2 | 1-6     | 54m (18m)             | G: 1 | 8     |
| 13             | Musaraigne, géante (N) | 1-4  | 4  | 1   | 1-6     | 54m (18m)             | G: 1 | 10    |
| 14             | Nain (L-N)             | 1-6  | 4  | 1   | arme    | 18m (6m)              | N: 1 | 8     |
| 15             | Orque (C)              | 2-8  | 7  | 1   | arme    | 27m (9m)              | G: 1 | 8     |
| 16             | Scarabée, de feu (N)   | 1-8  | 4  | 1+2 | 2-8     | 36m (12m)             | G: 1 | 7     |
| 17             | Serpent, Cobra (N)     | 1-6  | 7  | 1*  | 1-3†    | 27m (9m)              | G: 1 | 7     |
| 18             | Squelette (C)          | 3-12 | 7  | 1   | 1-6     | 18m (6m)              | G: 1 | 12    |
| 19             | Strige (N)             | 1-10 | 7  | 1*  | 1-3     | 9m (3m)<br>54m (18m)  | G: 2 | 9     |
| 20             | Tinogens (L)           | 3-18 | 7  | 1-1 | arme    | 27m (9m)              | T: 1 | 7     |

# MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 2

| Résultat du dé | Monstres errants              | No.  | CA | DV   | Dégâts                | Déplacements           | JP   | Moral   |
|----------------|-------------------------------|------|----|------|-----------------------|------------------------|------|---------|
| 1              | Araignée, veuve noire (N)     | 1-3  | 6  | 3*   | 2-12†                 | 18m (6m)<br>36m (12m)  | G: 2 | 8       |
| 2              | Babouin des rochers (N)       | 2-12 | 6  | 2    | 1-6/1-3               | 36m (12m)              | G: 2 | 8       |
| 3              | Berserker (N)                 | 1-6  | 7  | 1+1* | arme                  | 36m (12m)              | G: 1 | spécial |
| 4              | Elfe (N)                      | 1-4  | 5  | 1+1* | arme                  | 36m (12m)              | E: 1 | 8       |
| 5              | Félin, Lion des montagnes (N) | 1-4  | 6  | 3+2  | 1-3/1-3/<br>1-6       | 45m (15m)              | G: 2 | 8       |
| 6              | Goule (C)                     | 1-6  | 6  | 2*   | 1-3 (x3) <sup>0</sup> | 27m (9m)               | G: 2 | 9       |
| 7              | Gnoll (C)                     | 1-6  | 5  | 2    | 2-8                   | 27m (9m)               | G: 2 | 8       |
| 8              | Hobgobelin (C)                | 1-6  | 6  | 1+1  | arme                  | 27m (9m)               | G: 1 | 8       |
| 9              | Homme-lézard (N)              | 2-8  | 5  | 2+1  | arme +1               | 18m (6m)<br>36m (12m)  | G: 2 | 12      |
| 10             | Lézard, Draco (N)             | 1-4  | 5  | 4+2  | 1-10                  | 36m (12m)<br>63m (21m) | G: 3 | 7       |
| 11             | Mouche voleuse (N)            | 1-6  | 6  | 2    | 1-8                   | 27m (9m)<br>54m (18m)  | G: 1 | 7       |
| 12             | Néandertalien (N)             | 1-10 | 8  | 2    | 2-8 ou<br>arme +1     | 36m (12m)              | G: 2 | 7       |
| 13             | Noble (A)                     | 2-12 | 2  | 1-3  | arme                  | 18m (6m)               | var  | 8       |
| 14             | Pixie (N)                     | 2-8  | 3  | 1*   | 1-4                   | 27m (9m)<br>54m (18m)  | E: 1 | 7       |
| 15             | Scarabée, à huile (N)         | 1-8  | 4  | 2*   | 1-6/<br>spécial       | 36m (12m)              | G: 1 | 8       |
| 16             | Serpent, vipère alvéolée (N)  | 1-8  | 6  | 2*   | 1-4 †                 | 27m (9m)               | G: 1 | 7       |
| 17             | Troglodyte (C)                | 1-8  | 5  | 2*   | 1-4 (x3)              | 36m (12m)              | G: 2 | 9       |
| 18             | *Vase grise (N)               | 1-2  | 8  | 3*   | 2-16                  | 3m (1m)                | G: 2 | 12      |
| 19             | Vétéran (A)                   | 2-8  | 2  | 1-3  | arme                  | 18m (6m)               | var  | 9       |
| 20             | Zombie (C)                    | 2-8  | 8  | 2    | arme                  | 36m (12m)              | G: 1 | 12      |

- \* Monstre : arme spéciale nécessaire pour le toucher
- DV : bonus aux points d'expérience
- † Poison en plus des dégâts
- <sup>0</sup> Paralyse en plus des dégâts
- Var Variable selon les situations
- Arme Dégâts selon le type d'arme utilisée
- Spécial Voir description du monstre

### MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 3

| Résultat<br>du dé | Monstres errants               | No. | CA  | DV     | Dégâts                          | Déplace-<br>ments     | JP   | Moral |
|-------------------|--------------------------------|-----|-----|--------|---------------------------------|-----------------------|------|-------|
| 1                 | Araignée, Tarantelle (N)       | 1-3 | 5   | 4*     | 1-8 + spécial                   | 36m (12m)             | G: 2 | 8     |
| 2                 | Cube gélatineux (N)            | 1   | 8   | 4*     | 2-8 <sup>0</sup>                | 18m (6m)              | G: 2 | 12    |
| 3                 | Doppelganger (C)               | 1-6 | 5   | 4*     | 1-12                            | 27m (9m)              | G: 8 | 10    |
| 4                 | Fourmi géante (N)              | 2-8 | 3   | 4*     | 2-12                            | 54m (18m)             | G: 2 | 7     |
| 5                 | *Gargouille (C)                | 1-6 | 5   | 4*     | 1-3/1-3/1-6/<br>1-4             | 27m (9m)<br>45m (15m) | G: 8 | 11    |
| 6                 | *Gelée ocre (N)                | 1   | 8   | 5*     | 2-12                            | 9m (3m)               | G: 3 | 12    |
| 7                 | Goblours (C)                   | 2-8 | 5   | 3 + 1  | 2-8 ou<br>arme +1               | 27m (9m)              | G: 3 | 9     |
| 8                 | Groupe de PNJ (A)              | 5-8 | var | var    | var                             | var                   | var  | 8     |
| 9                 | Harpie (C)                     | 1-6 | 7   | 3*     | 1-4/1-4/1-6 +<br>spécial        | 18m (6m)<br>45m (15m) | G: 3 | 7     |
| 10                | Lycanthrope,<br>Rat-garou (C)  | 1-8 | 7   | 3*     | 1-4 ou par<br>arme              | 36m (12m)             | G: 3 | 8     |
| 11                | Médium (A)                     | 1-4 | 9   | 1**    | 1-4 ou sorts                    | 36m (12m)             | M: 1 | 7     |
| 12                | Méduse (C)                     | 1-3 | 8   | 4**    | 1-6 + spécial<br>† †            | 27m (9m)              | G: 4 | 8     |
| 13                | *Nécrophage (C)                | 1-6 | 5   | 3*     | spécial                         | 27m (9m)              | G: 3 | 12    |
| 14                | Ogre (C)                       | 1-6 | 6   | 4 + 1  | 1-10                            | 27m (9m)              | G: 4 | 10    |
| 15                | *Ombre (C)                     | 1-8 | 7   | 2 + 2* | 1-4 + spécial                   | 27m (9m)              | G: 2 | 12    |
| 16                | Scarabée, tigré (N)            | 1-6 | 3   | 3 + 1  | 2-12                            | 45m (15m)             | G: 1 | 9     |
| 17                | Singe Blanc (N)                | 1-6 | 6   | 4      | 1-4 / 1-4                       | 36m (12m)             | G: 2 | 7     |
| 18                | Statue vivante,<br>cristal (L) | 1-6 | 4   | 3      | 1-6/1-6                         | 27m (9m)              | G: 3 | 11    |
| 19                | Thoul (C)                      | 1-6 | 6   | 3**    | 1-3/1-3 <sup>0</sup> ou<br>arme | 36m (12m)             | G: 3 | 10    |
| 20                | Ver charognard (N)             | 1-3 | 7   | 3 + 1* | 0 <sup>0</sup> (x8)             | 36m (12m)             | G: 2 | 9     |

\* ou \*\* Monstre : arme spéciale nécessaire pour le toucher

DV : bonus aux points d'expérience

† † Poison *et* pétrification

0 Paralyse en plus des dégâts

Var Variable selon les situations

Arme Dégâts selon le type d'arme utilisée

Spécial Voir description du monstre