

## VISION

### Sources de lumière

Source	Vive	Faible	Durée
<b>Ordinaire</b>			
Bougie	1,5 m	+1,5 m	1 heure
Lampe	4,5 m	+9 m	6 heures
Lanterne à capote	18 m	+18 m	6 heures
Lanterne sourde	9 m	+9 m	6 heures
Torche	6 m	+6 m	1 heure

### Magique

Flamme éternelle	6 m	+6 m	Jusqu'à dissip.
Lumières dansantes	-	3 m	Jusqu'à 1 min
Lueur féérique	-	3 m	Jusqu'à 1 min
Lame enflammée	3 m	+3 m	Jusqu'à 10 min
Sphère enflammée	3 m	+6 m	Jusqu'à 1 min
Aura sacrée	-	1,5 m	Jusqu'à 1 min
Lumière	6 m	+6 m	1 heure
Rayon de lune	-	1,5 m	Jusqu'à 1 min
Mur prismatique	30 m	+30 m	10 minutes
Mur de feu	18 m	+18 m	Jusqu'à 1 min

### Abri et Visibilité

#### Abri

50%	+2 en Défense et aux JS de DEX
75%	+5 en Défense et aux JS de DEX
100%	Ne peut pas être ciblé

#### Visibilité

Visibilité réduite	Désavantage jets Perception.
Visibilité nulle	Vision bloquée. Comme aveugle.

### Visions spéciales

Vision aveugle	Perception de l'environnement sans se servir de la vue.
Vision nocturne	Voit dans l'obscurité comme si lumière faible. Pas de couleurs.
Vision véritable	Voit dans l'obscurité, l'invisible, les illusions, la forme réelle des créatures et dans le Plan Éthéré.

## VOYAGE

Rythme	Minute	Heure	Jour	Effet
Rapide	120 m	6,4 km	48 km	-5 à Perception Passive
Normal	90 m	4,8 km	28 km	-
Lent	60 m	3,2 km	28 km	Peut utiliser Discrétion

**Terrain difficile** : moitié de la vitesse.

**Marche forcée** : chaque heure de marche au-delà de 8 heures, un personnage doit réussir un jet de CON à la fin de l'heure (DD = 10 + 1 par heure au-delà de 8), ou augmenter de 1 son niveau d'épuisement.

Les **Montures** peuvent galloper au double de leur vitesse, mais seulement pendant 1 heure.

**Escalader, Nager et Ramper** se font à la moitié de la vitesse (1/4 pour un terrain difficile). Peut nécessiter un jet d'Athlétisme ou d'Acrobaties.

**Se jeter à terre** est un action libre. Se relever coûte la moitié de son Mouvement.

**Sauter.** Saut en **longueur** avec élan = 30 cm par point de FOR (la moitié sans élan). Saut en **hauteur** avec élan = 1 m + 30 cm/modificateur de Force (la moitié sans élan). Dépassez ces limites requiert un jet d'Athlétisme. Atterrir sur un terrain difficile requiert un jet d'Acrobaties sinon condition A terre.

#### Activités de voyage

Naviguer, Cartographier, Pister ou Fourrager. Impossibilité de faire des jets de Perception passive.

### Pistage

Type de surface	DD
Neige, sable ou boue	10
Poussière ou herbe	15
Pierre	20
Par jour écoulé depuis passage	+5
Créature a laissé des traces (sang)	-5

## SURVIE

### Épuisement

Niveau	Effet
1	Désavantage aux jets de caractéristiques
2	Vitesse réduite de moitié
3	Désavantage sur Attaque, Défense et JS
4	Points de vie maximum réduits de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

Après un long repos, le niveau d'épuisement est réduit de 1 si la créature a pu s'alimenter et boire.

### Mort, Agonie et Récupération

<b>Mort immédiate</b>	Si les dégâts après avoir atteint 0 PV sont supérieurs aux PV max.
<b>Jets de mort à 0 PV</b>	(DD 10) Stabilisé avec 3 succès, mort sur 3 échecs. Stabilisé si récupère 1 PV 1 : deux échecs 20 : Récupère 1 PV
<b>Dégâts à 0 PV</b>	Echec automatique à un jet de mort Critiques valent deux échecs (si dégâts supérieurs à PV max, mort)
<b>Soumettre</b>	Si on réduit une créature à 0 PV, possibilité de la rendre inconsciente plutôt que la tuer.
<b>Repos court</b>	1 heure. Peut dépenser des DV.
<b>Repos long</b>	8 heures. Récupération de tous le PV, des emplacements de sort et de la moitié des DV (min. 1 DV).

### Nourriture et Eau

<b>Nourriture</b>	Minimum 500 g de nourriture par jour. Peut survivre sans manger 3 + modificateur de Con jours. Au-delà, 1 niveau d'Épuisement par jour.
<b>Eau</b>	Minimum 3 litres d'eau par jour (6 si chaleur ou efforts). Boire la moitié du nécessaire oblige à réussir un jet de CON DD 15 ou subir un niveau d'Épuisement. Moins de la moitié, épuisement automatique. Si déjà épuisé, perte de 2 niveaux d'Épuisement.

# COMBAT

## Mouvement

**Marcher** | Se déplacer jusqu'à sa vitesse

## Interagir avec un objet

Dégainer/Rengainer un arme

Passer un objet d'une main à l'autre

Charger une arbalète

Récupérer ou ranger un objet de son équipement

Ramasser ou déplacer un objet

Ouvrir un coffre ou une porte

## Action (1 par round)

**Attaquer** | Attaque de mêlée ou à distance

**Lancer un sort** | Incantable en 1 action

**Foncer** | Mouvement doublé

**Se désengager** | Pas d'AO quand déplacement

**Esquiver** | Avantage aux jets de Défense et aux JS de DEX pendant le round

**Aider** | Avantage prochain jet d'attaque ou caractéristique d'un allié

**Se cacher** | Jet Discretion, si opportunités

**Préparer** | Action déclenchée par réaction

**Chercher** | Jet Perception ou Investigation

**Utiliser un objet** | Activer un objet

**Bousculer** | Jet de FOR contre FOR (ou DEX) pour pousser l'adversaire de 1,5 m ou le renverser

**Déborder** | FOR contre FOR pour traverser l'espace occupé par l'adversaire

**Désarmer** | Jet opposé de FOR ou de DEX. Désavantage contre arme à 2M

**Faire un roulé-boulé** | Jet de DEX contre DEX pour passer à travers l'espace occupé par l'adversaire

## Réaction (1 par round)

**Attaque d'opportunité** | Provoquée quand une créature se déplace hors de votre menace. AO résolue avant déplacement.

## DÉFENSE ACTIVE

**Jet de défense = d20 + (CA - 10)**  
**DD = 12 + bonus à l'attaque**

## PERÇER LES DÉFENSES

**Jet = d20 + bonus attaque des sorts**  
**DD = 14 + bonus au JS**



## CONCENTRATION

Les activités normales telles que se déplacer ou attaquer n'interfère pas avec la concentration. La concentration peut être brisée par :

**LANCER UN AUTRE SORT QUI REQUIERT DE LA CONCENTRATION.**

**RECEVOIR DES DÉGÂTS.** Faites un jet de sauvegarde de CON (DD = 8 + dégâts reçus) pour maintenir sa concentration. Faites un jet distinct pour chaque source de dégâts.

**ÊTRE NEUTRALISÉ OU TUÉ.**

**ÊTRE PERTURBER PAR UN PHÉNOMÈNE À PROXIMITÉ.** Exemple : être aspergé par une vague, un bruit très fort, un éclair ou un flash aveuglant, avoir un furet glissé dans votre pantalon... Jet de sauvegarde de CON DD 10.

**MOUVEMENT VIGOUREUX :** Combat, course, escalade, reptation. Jet de sauvegarde de CON DD 10.

## SUFFOCATION

Une créature peut retenir sa respiration pendant 1 + mod CON minutes (min. 30 secondes). Quand elle est à bout de souffle, elle peut survivre pendant un nombre de rounds égal à son mod de CON. Au début du prochain round, elle tombe à 0 pv et est mourante.

## LUTTE

Nécessite une main libre. La cible doit être maximum d'une taille de la catégorie supérieure. Jet opposé d'Athlétisme ou Acrobaties. Succès = la cible a la condition Empoigné. Vitesse est réduite de moitié à moins que la cible soit de deux tailles inférieures.

# CONDITIONS

**À TERRE** | Mouvement = ramper ou se relever. **Désavantage** à l'attaque. **Désavantage** à la défense si l'attaquant est à 1,50 m ou -. Sinon, avantage.

**ASSOURDI** | Rate automatiquement les jets sur l'ouïe.

**AVEUGLÉ** | Rate automatiquement les jets sur la vue. **Désavantage** à l'attaque et à la défense.

**CHARMÉ** | Ne peut pas attaquer le charmeur. Celui-ci a l'**avantage** sur les interactions sociales.

**EMPOIGNÉ** | Vitesse = 0.

**EMPOISONNÉ** | **Désavantage** aux jets d'attaque, de défense et de caractéristiques.

**ENTRAVÉ** | Vitesse = 0. **Désavantage** en attaque et défense, et aux JS de Dextérité.

**ÉTOURDI** | Neutralisé + Echec automatique des JS de FOR et de DEX. **Désavantage** à la défense.

**INCONSCIENT** | Incapable d'agir, ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle. La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre. Echec automatique des JS de Force et de Dextérité. **Désavantage** à la défense. Attaque qui touche = critique si l'attaquant est à 1,50 m ou moins.

**INVISIBLE** | **Avantage** en attaque et défense.

**NEUTRALISÉ** | Ne peut réaliser ni action ni réaction.

**PARALYSÉ** | Incapable d'agir, ne peut ni bouger ni parler. Echec automatique des JS de Force et de Dextérité. **Désavantage** aux jets de Défense. Attaque qui touche = critique si l'attaquant est à 1,50 m ou moins.

**PÉTRIFIÉ** | Idem Inconscient (sauf critique). Poids x10 et vieillissement arrêté. Résistance à tous les types de dégâts. Immunité au poison et à la maladie.

**TERRORISÉ** | **Désavantage** aux jets de caractéristiques, d'attaque et de défense tant que la source de sa peur est en vue. La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

# ARGENT

## Taux de change

Pièces	pc	pa	pe	po	pp
Plume (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Tesson (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Dragon (po)	100	10	2	1	1/10
Soleil (pp)	1,000	100	20	10	1

## Train de vie

Train de vie	Coût/jour	Train de vie	Coût/jour
Misérable	-	Confortable	2 po
Sordide	1 pa	Riche	4 po
Pauvre	2 pa	Aristocratique	10 po +
Modeste	1 po		

## Services

Service	Prix
Fiacre entre villes (par km)	3 pc
Fiacre en ville	1 pc
Serviteur expérimenté (par jour)	2 po
Serviteur inexpérimenté (par jour)	2 pa
Messenger (par km)	2 pc
Péage (route ou porte)	1 pc
Traversée en bateau (par km)	1 pa

## Nourriture, Boisson et Hébergement

Objet	Prix	Objet	Prix
Bière (tonnelet)	2 pa	Banquet (par personne)	10 po
Bière (chope)	4 pc	Fromage (morceau)	1 pa
Viande (bout)	3 pa	Pain (miche)	2 pc
Vin (pichet)	2 pa	Vin (cuvee en bouteille)	10 po
Qualité	Auberge (par jour)	Repas (par jour)	
Sordide	7 pc		3 pc
Pauvre	1 pa		6 pc
Modeste	5 pa		3 pa
Confortable	8 pa		5 pa
Riche	2 po		8 pa
Aristocratique	4 po		2 po

# OBJETS

Les objets ratent toujours leurs JS de FOR et DEX et sont immunisés aux effets dépendant des autres JS.

## Classe d'armure

Matière	CA	Matière	CA
Tissu, papier	11	Fer, acier	19
Cristal, verre, glace	13	Mithril	21
Bois, os	15	Adamantine	23
Pierre	17		

## Points de vie

Taille	Fragile	Résistant
Minuscule (bouteille)	2 (1d4)	5 (2d4)
Petite (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
Moyenne (tonneau)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (caisse, vitrail)	5 (1d10)	27 (5d10)

## Mettre une armure

Catégorie	Mettre	Oter
Légère	1 min	1 min
Intermédiaire	5 min	1 min
Lourde	10 min	5 min
Bouclier	1 action	1 action

## Objets utiles

**Flasque d'acide** : attaque à distance, 2d6 dégâts d'acide.

**Antidote** : avantage aux JS vs poison pendant 1 heure.

**Billes** : DD10 JS de DEX ou A terre.

**Caltrops** : DD15 JS de DEX ou arrêt, 1 dégât et vitesse réduite de 3 m.

**Trousse de secours** : 10 utilisations. 1 utilisation pour stabiliser un mourant sans faire de jet (1 action).

**Eau bénite** : 2d6 dégâts radiants aux fiélons et M-V.

**Huile** : +5 dégâts de feu si la cible aspergée prend des dégâts de feu. Ou brûle au sol, 1,5 m de zone, 2 rounds, 5 dégâts de feu par round.

**Potion de soins** : 1 action, guérit 2d4+2 PV.

**Torche** : brûle pendant 1 heure. 1 dégât de feu.

# OPPOSITIONS

## Difficultés

Difficulté	DD	Difficulté	DD
Très facile	5	Difficile	20
Facile	10	Très difficile	25
Moyenne	15	Quasi impossible	30

## Dégâts improvisés

Exemple	Dés
Braises, chute de bibliothèque	1d10
Foudre naturelle, brasier	2d10
Eboulis ou effondrement de tunnel	4d10
Murs écrasants, jet de lave	10d10
Bain de lave, crash de forteresse volante	18d10
Vortex du feu élémentaire, mâchoire d'un dieu	24d10

## Pièges

Dangerosité	DD	Bonus d'attaque
Pénible	10–11	+3 à +5
Dangereuse	12–15	+6 à +8
Mortelle	16–20	+9 à +12

## Poisons

Essence éthérée	Inha	DD 15, 8 heures
Fumées d'othur	Inha	DD 13, 3d6, puis 1d6/round
Huile de taggit	Cont	DD 13, 24 heures
Larmes de minuit	Inge	DD 17, 9d6
Malice	Inha	DD 15, 1 heure, aveugle
Mucus de ver charognard	Cont	DD 13, 1 minute, paralysie
Poison de ver pourpre	Bles	DD 19, 12d6
Poison de vouivre	Bles	DD 15, 7d6
Poison drow	Bles	DD 13, 1 heure, sommeil
Sang d'assassin	Inge	DD 10, 1d12, 24 heures
Sérum de vérité	Inge	DD 11, 1 heure, vérité
Teinture pâle	Inge	DD 16, 1d6, spécial
Torpeur	Inge	DD 15, 4d6 heures, torpeur
Venin de serpent	Bles	DD 11, 3d6

**Miscibilité des potions (DMG, p. 140)**

**Incidents de parchemins (DMG, p. 140)**

# FOLIE

*Devenir fou : Certains sorts, comme contact avec un autre plan et symbole peuvent être source de démence. Les maladies, les poisons et les effets planaires comme un vent psychique ou les vents hurlants du Pandémonium peuvent tous rendre fou. Certains artefacts peuvent également briser le psychisme d'un personnage qui les utilise ou qui crée un lien avec eux. Résister à un effet qui provoque la folie requiert généralement un **jet de sauvegarde de Sagesse ou de Charisme**.*

*Soigner la folie : apaisement des émotions calme les effets. Restauration partielle guérit la folie passagère ou persistante (selon la source, lever une malédiction ou dissipation du mal peuvent fonctionner). Au minimum restauration supérieure pour la folie permanente.*

## Folie passagère

d100	Effet (1d10 minutes)
01-20	Le personnage se retire dans son esprit et devient paralysé. L'effet prend fin si le personnage subit des dégâts.
21-30	Le personnage devient incapable d'agir et crie, rit, ou pleure pendant toute la durée de sa démence.
31-40	Le personnage est effrayé et doit utiliser son action et son déplacement, à chaque tour, pour fuir la source de sa peur.
41-50	Le personnage commence à balbutier et est incapable de lancer un sort ou de parler normalement.
51-60	Le personnage doit utiliser son action à chaque tour pour attaquer la créature la plus proche.
61-70	Le personnage est en proie à de vives hallucinations et a un désavantage à ses jets de caractéristique.
71-75	Le personnage fait tout ce que n'importe qui lui dit de faire, sauf si c'est visiblement suicidaire.
76-80	Le personnage éprouve le besoin de manger quelque chose de bizarre comme de la saleté, du mucus ou des tripes.
81-90	Le personnage est étourdi.
91-100	Le personnage sombre dans l'inconscience.

## Folie persistante

d100	Effet (1d10 x 10 heures)
01-10	Obsession. Répétition d'une activité spécifique, comme se laver les mains, toucher des choses, prier, etc.
11-20	Vives hallucinations. Désavantage à aux jets de caractéristique.
21-30	Paranoïa extrême. Désavantage à ses jets de Sagesse et de Charisme.
31-40	Révolusion. Considère quelque chose (généralement la source de sa folie) avec une intense révolusion (idem sort)
41-45	Puissant délire. Choisissez une potion. Le personnage imagine qu'il est sous l'effet de cette potion.
46-55	Fétichisme. S'attache à un "porte-bonheur", personne ou objet. Désavantage à ses jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde s'il se trouve à plus de 9 m de son porte-bonheur.
56-65	Le personnage est aveuglé (25%) ou assourdi (75%).
66-75	Spasmes. Incontrôlables tremblements ou tics, qui imposent un désavantage aux jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde qui reposent sur la Force ou la Dextérité.
76-85	Amnésie partielle. Le personnage sait qui il est, mais il ne reconnaît pas les autres personnes et ne se rappelle plus de rien de tout ce qu'il a vécu avant d'être soumis à cet effet de folie.
86-90	Chaque fois que le personnage subit des dégâts, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir les mêmes effets qu'un sort de <i>confusion</i> (durée 1 minute).
91-95	Le personnage perd la capacité de parler.
96-100	Le personnage sombre dans l'inconscience. Secouer ou infliger des dégâts au personnage ne peuvent pas le réveiller.

## Folie permanente

d100	Défaut (jusqu'à guérison)
01-15	Être ivre me permet de rester sain d'esprit.
16-25	Je garde tout ce que je trouve.
26-30	Je cherche à ressembler à quelqu'un que je connais - j'adopte son code vestimentaire, ses manières, et son nom.
31-35	Je dois bidouiller la vérité, exagérer, ou carrément mentir pour que les autres personnes s'intéressent à moi.
36-45	Atteindre mon but est mon seul intérêt, et j'ignore tout le reste pour y parvenir.
46-50	J'ai beaucoup de difficultés à m'intéresser à ce qui se passe autour de moi.
51-55	Je n'aime pas cette façon qu'ont les gens de me juger tout le temps.
56-70	Je suis la plus intelligente, la plus sage, la plus forte, la plus rapide et la plus belle personne que je connaisse.
71-80	Je suis convaincu que de puissants ennemis me traquent, et que leurs agents se trouvent partout où je vais. Je suis persuadé qu'ils m'observent constamment.
81-85	Il n'y a qu'une seule personne en qui je puisse me fier. Et je suis le seul à pouvoir voir cet ami si spécial.
86-95	Je ne peux rien prendre au sérieux. Plus la situation est sérieuse, plus je la trouve amusante.
96-100	J'ai découvert que j'aime vraiment tuer les gens.