

## Armes

Nom	Type	Dégâts	BA	BD	BV	CN	C	FO	Taille	Poids	Prix
Arbalète légère	2mp	1d6+1	2	-	6	0	-	10	90	3	25Pa
Arbalète lourde	2mp	1d8	3	-	8	0	-	15	120	5	40Pa
Arc court	2mp	1d6	1	-	3	0	-	7	110	1	12Pa
Arc long	2mp	1D6+1	2	-	4	0	-	10	160	1.5	19Pa
Arc composé	2mp	1d6+1	1	-	4	0	-	9	130	1.4	21Pa
Fronde	1mc	1d6	1	-	0	0	-	6	60	0.2	5Pa
Javelot	1mp	1d6+1	1	-	0	0	-	9	150	2	7Pa
Bâton	2mc	1d10	1	1	2	0	1	8	160	2	3Pa
Bec de faucon	1mc/p	1d8	2	0	1	1	5	12	85	2.5	2Pa
Cimeterre	1mt	1d6+2	2	0	0	0	2	15	95	2.5	2Pa
Claymore	2mt	1d12+1	2	2	-3	0	1	14	165	4	32Pa
Couteau	1mt/p	1d2	0	0	8	-4	-6	5	15	0.2	2Pa
Dague	1mt/p	1d4	0	0	6	-2	-5	5	30	0.5	5Pa
Epée à deux mains	2mt	1d12+2	2	1	-1	0	2	16	150	4	3Po
Epée bâtarde	1mt	1d8	0	1	1	0	1	15	120	3	3Po
Epée bâtarde 2m	2mt	1d12	1	1	0	0	1	15	120	3	3Po
Epée courte	1mt	1d6	1	2	4	0	-3	8	70	1.2	15Pa
Epée large	1mt	1d8	2	0	2	0	0	12	105	1.8	2Po
Epée longue	1mt	1d8	1	1	2	0	-1	11	120	1.7	25Pa
Epieu	1mp	1d6+1	2	0	1	0	1	9	200	3	4Pa
Fléau d'armes	2mc	2d6+2	3	-1	-4	3	4	15	100	4.5	27Pa
Gourdin	1mc	1d4+1	1	0	2	0	0	7	60	1	2Pc
Hache	1mt	1d6+1	2	0	2	0	4	12	85	2.5	2Po
Hache à deux mains	2mt	1d12+1	3	0	0	0	6	15	100	4	26Pa
Hallebarde	2mt/p	1d12	0	0	-4	1	0	15	250	4	27Pa
Lance montée	2mp	1d12+4	4	0	0	0	3	15	300	5	1Po
Marteau de guerre	1mc	1d6+1	1	0	2	0	4	14	85	2.5	2Po
Marteau de guerre 2m	2mc	1d12	3	0	0	0	6	15	100	4	25Pa
Masse	1mc	1d6+1	0	0	2	-1	5	13	80	3	24Pa
Sabre	1mt	1d6+1	1	1	3	0	-3	10	90	1.6	18Pa

### Légende :

Type : Le chiffre correspond au nombre de main(s) utilisée(s) par l'arme. La lettre (c,toup) correspond à contondant, tranchant ou pointu.

BA : Bonus à l'attaque.

BD : Bonus à la défense.

BV : Bonus au talent viser.

CN : Bonus sur la table des coups nuls.

C : Carrure.

FO : Correspond à la force minimum nécessaire pour manier l'arme correctement. En cas de non respect de ce minima, l'utilisateur de l'arme reçoit un malus égal à la différence entre le minima et sa force.

Taille : Taille en centimètres.

Poids : Poids en kilogrammes.

## Armures

Désignation	Tranchant	Pointu	Contondant	Poids	Force	Initiative	Zones protégées	Prix
Tissu léger	1	0	0	-	-	-	-	-
Tissu épais	2	1	0	-	-	-	-	-
Cuir souple	3	2	1	3.0	11	3	3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15	5pa
Cuir souple PROT	3	2	1	1.0	10	3	5, 6, 7, 8, 16, 17, 18, 19	4pa
Cuir souple clouté	4	3	2	4.0	13	4	3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15	7pa
Cuir souple clouté PROT	4	3	2	1.5	12	4	5, 6, 7, 8, 16, 17, 18, 19	7pa
Cuir rigide	5	4	3	7.0	14	5	3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15	1po
Cuir rigide PROT	5	4	3	5.0	13	3	5, 6, 7, 8, 16, 17, 18, 19	1po
Chaîne	7	5	3	10.0	15	7	1, 2, 3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15	2po
Chaîne PROT	7	5	3	1.5	13	7	5, 6, 7, 8, 9	7pa
Chaîne PROT	7	5	3	2.0	13	7	16, 17, 18, 19, 20	1po
Double maille	8	6	4	20.0	17	9	1, 2, 3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15	5po
Double maille PROT	8	6	4	3.0	15	9	5, 6, 7, 8, 9	14pa
Double maille PROT	8	6	4	4.0	15	9	16, 17, 18, 19, 20	2po
Plaques	10	9	7	20.0	20	15	1, 2, 3, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15	10po
Plaques PROT	10	9	7	3.0	18	13	5, 6, 7, 8, 9	3po
Plaques PROT	10	9	7	4.0	18	13	16, 17, 18, 19, 20	4po
Casque	5	3	1	1.0	5	1	1	7pa
Casque cuir rigide	3	2	1	0.7	5	1	1	3pa
Haume	10	9	7	2.0	5	3	1, 2	13pa
Petit bouclier	-	-	-	3.0	10	-	+4 défense	5pa
Bouclier / écù	-	-	-	5.5	14	-	+5 défense	14pa
Grand bouclier mur	-	-	-	10.0	19	-	+7 défense	2po
Main gauche	-	-	-	1.0	6	-	+3 défense	7pa
Gants cuir	3	2	1	0.5	-	-	9	1pb
Botte cuir	3	2	1	1.2	-	-	20, 19, 18	5pb

### Légende :

PROT : Signifie protection et correspond à un élément séparé d'armure (exemple : jambières et brassières).

Force : Force minimum pour porter l'armure sans être gêné. Si la force est inférieure à ce minima, chaque point de différence est un point de malus à appliquer aux actions dynamiques, à l'initiative, aux mouvements et à l'attaque.

Initiative : Malus à appliquer lorsque l'armure est portée.

En cas d'armure mixte (exemple : plastron de plaques et brassières de chaîne) appliquez uniquement le malus le plus défavorable.

Zones protégées : Correspond aux parties du corps (voir table de localisation) qui sont protégées par l'armure.

Tranchant, pointu, contondant : Correspond au(x) point(s) de dégâts que l'armure absorbe.

Les casques enlèvent 5 en perception, le haume 10.

## Services

Désignation	Durée	Prix	Notes
Chambre commune	une nuit	1pb	Dortoir 10/20 personnes
Chambre individuelle	une nuit	3pb	Avec fermeture à clef, 1 à 2 personne(s)
Suite	une nuit	1pa	Fermeture à clef, baignoire, 2 pièces, grande ville uniquement
Ecurie	une nuit / journée	6pc	Avoine, foin et paille
Repas modeste	-	5pc	Soupe, légume, pain
Repas complet	-	8pc	Légume, viande, pain
Repas luxueux	-	14pc	Complet avec pâtisseries
Vin courant	-	5pf	0.5 litre
Vin grand cru	-	2pc	0.5 litre
Bière	-	4pf	0.5 litre
Eau de vie / Liqueur	-	8pf	0.1 litre
Coupe de cheveux	-	5pc	En ville uniquement
Coupe de barbe	-	3pc	En ville uniquement
Théâtre / Spectacle	varie	1pb	Grande ville uniquement
Prostituée	varie	1pa	Une passe, une chance sur vingt d'attraper une maladie honteuse
Prostituée de luxe	varie	1po	Une passe, une chance sur cent d'attraper une maladie honteuse
Soins, légers	varie	1pa	Consultation, 1d8 points de vie récupérés, ville uniquement
Soins, lourds	varie	1po	Hôpital, chambre et soins jusqu'à guérison, grande ville uniquement
Banque	varie	Spécial	Coût : 1% de la somme gardée par mois, grande ville uniquement

## Caractéristiques extraordinaires

3.2a La force : bonus aux dégâts	
21 - 22	+1
23	+2
24	+3
25 et +	+4

3.2b La constitution : bonus aux points de vie	
21 - 22	+10%
23	+20%
24	+30%
25 et +	+40%

3.2c L'agilité	
21 - 22	Ambidextrie
23	Ambidextrie, +2 au toucher
24	Deux attaques par séq. (deuxième à -5)
25 et +	Deux attaques par séq.

3.2d La rapidité : bonus à la défense	
21-22	+ 10%
23	+ 20%
24	+ 30%
25 et +	+ 40%

3.2e La perception	
21-22	Vision nocturne (necessite étoiles)
23	Infravision (noir total)
24	Sixième sens : 30% de prévenir danger
25 et +	Sixième sens : 50% de prévenir danger

3.2f La volonté	
21-22	10 % des sorts sont inefficaces
23	20 % des sorts sont inefficaces
24	30 % des sorts sont inefficaces
25 et +	50 % des sorts sont inefficaces

3.2g La mémoire : bonus à l'expérience	
21-22	+ 5%
23	+ 10%
24	+ 15%
25 et +	+ 20%

3.2h Le raisonnement	
21-22	50% détection du mensonge
23	50% détection mensonge et illusions
24	+ 10% points d'expérience
25 et +	+ 20% points d'expérience

3.2i Le contrôle	
21-22	50 % immunisé à la peur
23	Immunisé à la peur
24	+ 10 % aux points de vie
25 et +	+ 20 % aux points de vie

3.2j La présence	
21-22	Influencer +5
23	+ 5% points de magie
24	+ 10% points de magie
25 et +	+ 15% points de magie

3.2k Le charisme	
<tbl

## Les talents

Talents de combat	Type	Caractéristiques
Assomer	AD	(Fo+Ag)/4
Arbalètes	AD	Ag/2
Arcs	AD	(Ag+Ag+Fo)/6
Armes de lancer	AD	(Ag+Fo)/4
Armes de mèlée	AD	(Fo+Fo+Ag)/6
Art martial défensif	AD	(Ag+Ag+Fo)/6
Art martial offensif	AD	(Fo+Fo+Ag)/6
Combat de rue	AD	(Fo+Ag)/4
Viser	AS	-

Talents magiques	Type	Caractéristiques
Diriger sort	AS*	(Ag+Vol)/12
Perception magie	AS*	Pr/4
Rituel magique	AS*	(Me+Rai)/12
Runes	AS*	Me/8

Talents de subterfuge	Type	Caractéristiques
Camoufler	AD	(Rai+Ag)/4
Contortions	AD	Con/2
Crocheter	AD	(Con+Ag+Rai)/15
Détection pièges	AS	(Per+Rai)/8
Discrétion	AD	(Con+Ag)/6
Passages secrets	AS	(Rai+Per)/12
Voler	AD	(Ag+Con)/8

Talents d'extérieur	Type	Caractéristiques
Chasser	AD	(Con+Ag)/4
Chevaucher	AD	Ag/2
Orientation	AS	(Rai+Me+Per)/9
Pêcher	AD	Me/8
Piègeage	AD	(Con+Ag+Rai)/15
Piloter bateau	AD	(Ag+Rai)/8
Traquer	AD	(Per+Rai)/8

Talents de connaissance	Type	Caractéristiques
Alchimie	AC*	Me/8
Animaux	AC*	Me/8
Armes & armures	AC*	Me/8
Astronomie	AC*	Me/8
Créatures monstrueuses	AC*	Me/8
Déités & culte	AC*	Me/8
Héraldique	AC*	Me/8
Langage	AC*	Me/8
Métaux & minéraux	AC*	Me/8
Organisation militaire	AC*	Me/8
Plantes	AC*	Me/8
Poisons	AC*	Me/8

Talents athlétiques	Type	Caractéristiques
Acrobates	AD	(Ag+Con)/4
Dvt. Corporel	AD	Co/2
Grimper	AD	Ag/2
Jongler	AD	Ag/6
Nager	AD	Ag/2
Sauter	AD	(Rap+Ag)/4

Talents de société	Type	Caractéristiques
Chanter	AD	(Cha+Pr)/9
Danser	AD	(Ag+Me)/6
Détection mensonge	AS	(Per+Rai)/6
Duper	AS	(Pr+Rai)/6
Influencer	AS	Pr/3
Marchander	AS	(Cha+Pr)/6
Séduire	AS	(Cha+Au+Pr)/6
Tricher	AD	(Con+Ag)/6

Talents de soins	Type	Caractéristiques
Perception du poison	AS*	(Per+Me)/16
Premiers soins	AS	(Con+Me)/6
Seconds soins	AS*	(Con+Me)/8

Talents généraux	Type	Caractéristiques
Forger	AD	(Ag+Fo)/12
Imitation	AD	(Rai+Con)/12
Instrument musique	AD	(Ag+Me+Con)/20

## Bonus à cheval

Bonus chevaucher	Bonus combat	Bonus charge
10 et moins	-10	-20
11	-8	-16
12	-6	-12
13	-4	-8
14	-2	-4
15	0	-2
16	+1	-1
17-20	+2	0
21-25	+3	+1
26-31	+4	+2
31 et +	+5	+4



## Equipements divers

Désignation	Prix	Poids	Notes
Amadou / briquet	2pc	0.3	Pour 10 feux
Bandages	5pc	0.5	Tissu propre, nécessaire pour premiers soins
Baquet	4pb	3.0	Cuivre, capacité 10 litres
Billes	7pc	3.0	20 billes de fer pour fronde
Boîte en fer	1pb	0.5	Dimensions, 10X7X5 centimètres
Bougie	1pc	0.1	Éclaire 5 mètres de rayon, dure 2 heures
Bourse	1pb	0.1	Cuir travaillé, lanières
Bottes	5pb	1.2	Cuir souple, protection pieds (20) et mollets (19,18)
Bride et rênes	1pb	0.5	
Cadenas	23pc	0.2	Fer, difficulté crocheter : -5
Cape	3pb	1.0	Laine
Cape luxueuse	3pa	0.8	Tissu épais, imperméable, broderie, couleur
Capuche	15pc	0.5	Laine
Capuche luxueuse	15pb	0.4	Tissu épais, imperméable, broderie, couleur
Carquois	4pb	0.5	Contenance 20 flèches ou carreaux
Carreaux	5pb	1.0	20
Ceinture	3pb	0.5	Cuir, porte 3 dagues, fourreau, bourse
Chaine	3pb	4.0	Fer, 3 mètres
Chapeau	1pb	0.2	Feutre
Chemise	7pc	0.3	Colon
Chemise luxueuse	1pa	0.2	Soie, broderie, couleur
Clous	5pf	0.4	20, taille : 5 centimètres
Corde	3pb	4.0	15 mètres, chanvre
Couverture	7pc	1.0	Laine
Echelle	2pc	6.0	3 mètres, bois
Encre	1pa	0.1	0.1 litre, noire
Fiole vide	1pb	0.1	Verre, contenance : 0.1 litre
Flèches	2pb	1.5	20
Flasque d'huile	8pb	0.5	Combustion dans lanterne : 5 heures
Fourreau de ceinture	15pc	0.5	Arme une main
Fourreau d'épaule	2pb	0.8	Arme deux mains
Gants	1pb	0.5	Cuir souple, protection mains (9)
Gants luxueux	3pb	0.1	Feutre, broderie, couleur
Gourde	2pc	0.5	Contenance 0.5 litre, cuir rigide
Grappin	6pb	2.0	Fer, 3 dents
Hamacs	5pb	2.0	
Laternes	6pb	0.8	Fonctionne à l'huile, éclaire sur 15 mètres de rayon
Livre	1po	1.0	100 feuilles vierges
Marteau	2pb	1.0	Fer, manche en bois
Miroir	1pa	0.8	Dimensions : 20X15 centimètres
Outils de voleur	1pa	1.0	+5 pour crocheting
Outre	9pc	0.5	Contenance 3 litres, cuir souple
Pantalon	7pc	0.5	Laine
Pantalon luxueux	1pa	0.4	Velour, broderie, couleur
Papier	1pa	0.1	10 feuilles, dimensions : 35X20 centimètres
Parchemin	2pa	0.2	10 feuilles, dimensions : 35X20 centimètres
Pelle	9pb	1.5	Bois et fer
Pied de biche	2pb	2.0	Fer
Pierre à affuter	3pc	0.1	Nécessaire pour entretien lames fer et acier
Pioche	7pb	2.5	Bois et fer
Plume d'oie	1pf	0.1	Taillée pour écriture
Robe	2pb	1.0	Laine
Robe luxueuse	3pa	1.5	Soie, velour, tissu, dentelle, broderie, couleur
Sac à dos	1pb	0.9	Contenance : 20 litres
Sac à dos (grand)	2pb	2.0	Contenance : 50 litres
Sac de couchage	3pb	3.0	Pour une personne
Sacoches	25pc	0.5	Pour selle, quantité : 2, contenance : 10 litre chaque
Selle	2pa	5.0	
Scie	1pb	0.8	Bois et fer
Sifflet	1pa	0.1	Portée : 2 kilomètres, métal
Souliers	2pa	0.4	Cuir souple travaillé
Tente	1pa	5.0	Pour deux personnes
Torche	2pf	0.5	Éclaire sur 10 mètres de rayon pendant une heure
Valise	1pa	1.5	Etanche, dimensions : 50X30X15 centimètres
Veste	5pb	2.0	Laine
Veste luxueuse	5pa	2.0	Velour, tissu, travaillé, couleur

## Logements

Désignation	Prix	Notes
Chateau	5000po	Murailles, donjon, écuries, tours, sous-sols, cuisines...
Manoir	1000po	Murailles, donjon
Maison, petite	75po	Bois et pierre
Maison, moyenne	100po	Bois et pierre
Maison, grande	200po	Bois et pierre
Terrain	2po	Un hectare
Tour	150po	Pierre
Villa	500po	Pierre et marbre

## Transports

Désignation	Prix	Notes
Barque	3po	Peut contenir 4 personnes, avec 2 rames
Barque, grande	10po	Peut contenir 8 personnes, avec 4 rames, un mât et voile
Bateau, petit	50po	Peut contenir 12 personnes, avec un grand mât et voiles, petite cale
Bateau, moyen	150po	Peut contenir 20 personnes, avec 2 grands mâts, 2 niveaux, une cabine et une barque
Bateau, vaisseau	500po	Peut contenir 40 personnes, avec 3 grands mâts, 3 niveaux, 2 cabines et 3 barques
Canoë	2po	Peut contenir 2 personnes, avec pagaille
Carrosse	20po	Bois précieux, peut contenir 4 personnes
Charette	2po	Deux roues en bois cerclés de fer
Chariot de guerre	10po	Bois dur et fer
Fiacre	5po	Bois précieux, capote, pour 2 personnes
Trainneau	15pa	Grande luge avec attelage pour 10 chiens

## Animaux

Désignation	Prix	Poids porté	Vitesse	Notes
Boeuf	5po	320	25	
Chameau	3po	170	30	
Cheval de selle	2po	110	55	Uniquement en région désertique
Cheval de trait	3po	180	35	
Cheval de guerre	20po	160	50	Rare, espèce spéciale, entraîné au combat, +4 BA
Cheval pur sang	15po	110	60	Rare
Chien de traineau	9pa	20	40	Uniquement en région froide
Eléphant	50po	450	35	Uniquement en région chaude
Faucon	1po	0.5	90	Dressé, avec gant et oeillette
Mule / Ane	15pa	110	40	
Poney	1po	90	45	

## Métaux

Désignation	Normal	Magique	Prix	Notes
Fer	0	0	X1	Normal
Acier	+1	0	X2	Trempé
Acier supérieur	+2	0	X5	Epuré, trempé plusieurs fois
Acier enchanté	+2	+1	X20	Acier supérieur enchanté
Titane	+3	0	X50	Minerai naturel, rare
Titane enchanté	+3	+2	X200	Titane enchanté, rare
Météor	+4	+3	X500	Provient de météorite, extrêmement solide, très rare
Mithril	+5	+5	X1000	Coupe le fer et l'acier, luit légèrement, extrêmement rare

La colonne normal correspond au bonus attribué par l'arme. La colonne magique correspond au bonus attribué pour toucher une créature magique (créature insensible aux armes normales). Pour une armure, le bonus est rajouté à la défense uniquement (normal et magique cumulables).

## Dégâts sup/Att

Résultat attaque	Bonus aux dégâts
20 à 30	0
31	1
32	2
33	3
34	4
35	5
36 à 40	6
41 à 45	7
46 à 50	8

## Modificateur de taille

Taille	Facteur	Bonus défense	Bonus discréto
Moins de 80	0.6	+4	+5
80 à 105	0.7	+3	+4
106 à 125	0.8	+2	+3
126 à 160	0.9	+1	+2
161 à 180	1	0	0
181 à 190	1.1	0	-1
191 à 200	1.2	-1	-2
201 à 210	1.3	-1	-3
Plus de 210	1.4	-2	-5

## Modificateur de rapidité

Ce bonus sert pour calculer la défense et l'initiative.

Défense : Bonus

Initiative : Bonus + 1D20 - malus armure

Rapidité	Bonus
5-7	-4
8-9	-2
10-13	0
14-16	+2
17-18	+4
19-20	+6
21	+8
22	+10

Chaque point de rapidité supplémentaire donne un point de bonus supplémentaire.

## Les points d'expérience

Exemples d'attribution

Aventure nulle : 0-5 pts

Aventure moyenne : 6-12 pts

Aventure réussie : 13-19 pts

Aventure sans faute : 20+ pts

Les personnages peuvent répartir leur expérience comme bon leur semble en suivant cette limite :

Bonus Actuel	Augmentation maximale
0-5	3
6-10	2
11-25	1
26-30	0.5
>30	0.25

## Niveau de langage

Bonus	Langage
0-5	Comprend quelques mots, reconnaît le langage.
6-10	Comprend quelques groupes de mots.
11-15	Peut tenir une discussion simple.
16-20	Langage parlé et écrit.
21-25	Langage maîtrisé avec accent.
+ de 25	Langage maîtrisé comme la langue natale.

## Jets de résistance

Jet	Effets
<5	Complètement raté, effets doubles
5 à 19	Raté, effets normaux
20 à 30	Réussit, aucun effet
>30	Immuniisé, +5 lors prochaine résistance équivalente

## Déplacements

Type	Modificateur RAP
Marche	X1
Marche rapide	X2
Trot	X3
Course	X4
Sprint	X5

Elfe	3
Meharim	2
Seraphim	2
Nain	3
Krim	3
Kalanka	4
Nelong	4
Homme Mixte	4
Homme Elfe	3

Points de saga

## Les plantes

Désignation	Prix	Lieu	Difficulté	Effets et notes
Hortie Rouge	4pa	10	5	Plante, +1d4 point de vie, cataplasme sur blessure
Creputule Fongia	3pa	4	6	Champignon, +1d4 point de vie, ingestion
Decidefolius	1po	4	8	Fleur, +1d6 point de vie, cataplasme sur blessure
Regulo Capidus	1po	3	7	Fruit, +1d6 point de vie, ingestion
Vorguillieme	3po	8	12	Plante, +1d8 point de vie, décoction
Lichen Argenté	7po	5	15	Lichen, +1d12 point de vie, décoction
Orchimédiane	10po	5	15	Fleur, soigne fractures mineures, onguent
Fianoline	50po	3	20	Feuille, soigne muscles coupés / déchirés, onguent
Bulba Bulba	1pa	10	5	Bulbe, soigne fièvre, décoction
Efferitini	20po	2	20	Bulbe, +1d20 point de vie, ingestion
Aarguillius Marine	1pa	9	3	Algues, soigne mal de mer / nausées, décoction
Belliflora	500po	10	30	Racine, résurrection si appliquée dans les 6 heures, décoction
Algoterriapolia	300po	9	25	Plante, antidote poison universelle, décoction
Herriborium Feuillu	100po	3	15	Feuille, antidote poison (second jet de résistance), ingestion
Rocaille Rouge	5po	7	7	Lichen, résistance au froid +10, à manger
Vaargolis	5po	1	8	Racine, résistance à la chaleur +10, à manger
Lipipilia	1pa	4	5	Fruit, une journée de nourriture, ingestion, sucré
Crimeralia	9pa	2	10	Baie, ignore douleur pendant 2 heures, ingestion, FA : 5
Ortemi Valva	5pa	6	10	Champignon, endurance doublée pendant 12 heures, ingestion, FA : 3
Ephémère Jaune	4pa	3	5	Herbe, double perception pendant une heure, ingestion, FA : 10
Myiobile	1po	1	3	Cactus, nausées et vomissements, victime à -10 pendant 6 heures, décoction, amer
Pyrrihpore	5po	9	8	Coquillage, état comateux pendant 2 jours, décoction, salé
Taberryl	1po	2	5	Fruit, 1d4 point(s) de dégâts, application
Ergrisante	10po	3	10	Plante, 2d4 points de dégâts, application
Viumescalium	1po	5	6	Herbe, hallucinogène pendant deux heures, ingestion, sucré
Limace Cornue	500po	10	30	Animal, tue instantanément, décoction, très amer et poivré
Deus Ricana	50po	4	10	Sève, paralysie pendant 1 heure, application sur muqueuse / plaie

Prix : Chez un herboriste.

Lieu : 1 : désert, 2 : aride, 3 : plaine, 4 : forêt, 5 : montagne, 6 : sous terre, 7 : polaire, 8 : aquatique eau douce, 9 : aquatique eau de mer, 10 : jungle / tropical

Difficulté : malus à appliquer pour trouver la plante

FA : Facteur d'addiction. Le personnage doit réussir un jet sous la constitution moins le malus de FA ou être dépendant (minimum une dose par semaine)

Le MJ pourra modifier à souhait cette liste (changement de lieu, de difficulté, nouvelles plantes...)

Table des races

01-54	Homme mixte
55-69	Homme Kalanka
70-84	Homme Nelong
85-90	Krim
91-96	Nain
97	Demi-Elfe
98	Varlan Elfe
99	Varlan Mehrim
100	Varlan Seraphim



## Modificateur de portée

Portée					Modificateur					
Arc court	0-3	3-20	20-50	50-70	70-90	+3	-	-4	-9	-15
Arc long	0-3	3-40	40-80	80-110	110-140	+4	+1	-2	-6	-10
Arc composé	0-3	3-35	35-60	60-80	90-110	+3	-	-3	-7	-12
Fronde	0-3	3-15	15-40	40-55	55-70	+3	-	-5	-10	-16
Arbalète légère	0-4	4-40	40-75	75-100	100-125	+4	+2	-1	-6	-10
Arbalète lourde	0-5	5-50	50-90	90-120	120-160	+5	+3	+1	-4	-8
Bola	0	0-15	15-30	30-40	40-50	-	-	-2	-8	-13
Dague	0	0-3	3-10	10-15	15-20	-	-	-3	-6	-12
Hache	0	0-3	3-10	10-15	15-20	-	-	-4	-8	-15
Epée courte	0	0-2	2-6	6-10	10-15	-	-	-3	-7	-14
Javelot	0-3	3-8	8-15	15-25	25-35	+2	-	-4	-8	-12
Epée	0-2	2-6	6-13	13-20	20-30	+1	-1	-5	-9	-16

## soins

### Blessure Légère

Malus pour l'intervention -3

Sans intervention, le patient est à -1

Avec intervention réussie 0

### Blessure moyenne

Malus pour l'intervention -6

Sans l'intervention, le patient est à -3

Avec intervention réussie -1

**Second soins** : Permet de soigner les blessures graves et membres détruits. Ce talent s'assimile à la chirurgie et nécessite obligatoirement des outils adéquats pour s'appliquer. Le personnage doit obligatoirement apprendre le talent premiers soins avant de développer seconds soins. De plus, le bonus du talent seconds soins doit toujours être inférieur au bonus du talent premiers soins.

### Blessure grave

Malus pour l'intervention -10

Sans intervention le patient est à -7

Avec intervention réussie -3

### Membre détruit

Malus pour l'intervention -15

Sans intervention le patient est mort dans 1d20 séquences (à déterminer par le MJ).

Avec intervention le patient est maintenu en vie à -10.

## Difficultés

Jet	Résultat
<5	Nul
5 à 10	Complètement raté
11 à 19	Raté
20 à 25	Réussit
26 à 30	Très réussit
>30	Parfait

Exemples de difficultés

Très facile : +5  
 Moyen : 0  
 Dur : -4  
 Très dur : -8  
 Extrêmement dur : -15  
 Presque impossible : -25  
 Impossible : -50

## Coup nul Arme de contacte

d20	Effet
1-3	Vous ratez votre coup.
4-6	Vous vacillez, étourdit 1 Séq.
7-9	Vous trébuche, étourdit 2 Séq.
10	Vous laissez tomber votre arme, 2 Séq. pour la ramasser.
11-13	Mauvais mouvement. Etourdit 1 Séq. Pas de parade possible
14-16	Mauvais mouvement, étourdit pas de parade 2 Séq.
17-18	Votre jeu de jambes vous trahit, vous êtes à terre, 3 Séq. pour se relever.
19	Personne n'a jamais vu un coup aussi mauvais, votre adversaire s'écroule de rire pour 2 Séq. puis frappe 2 Séq. sans que vous pariez...
20	Vous frappez un ami (ou vous même)

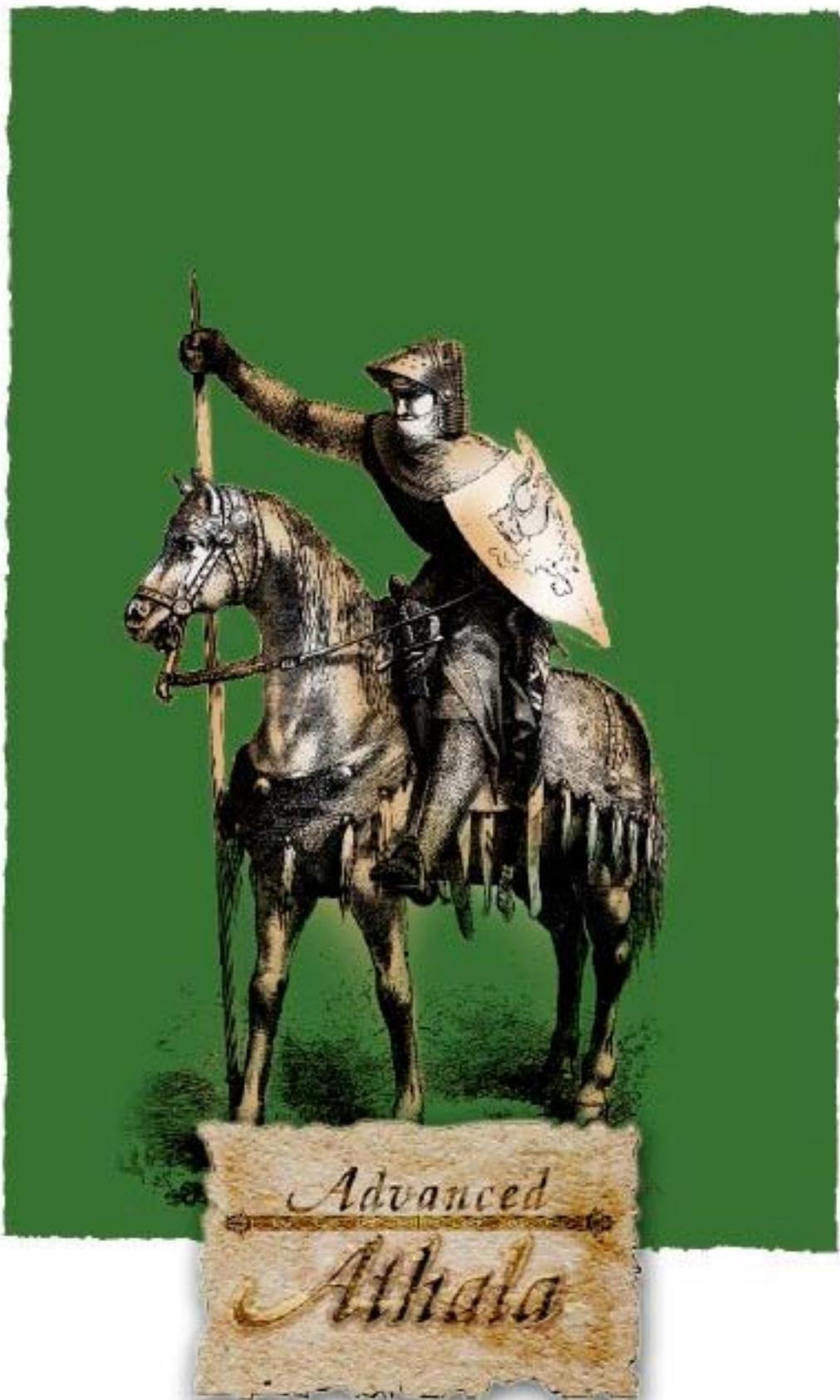
## Coup nul Arme de portée

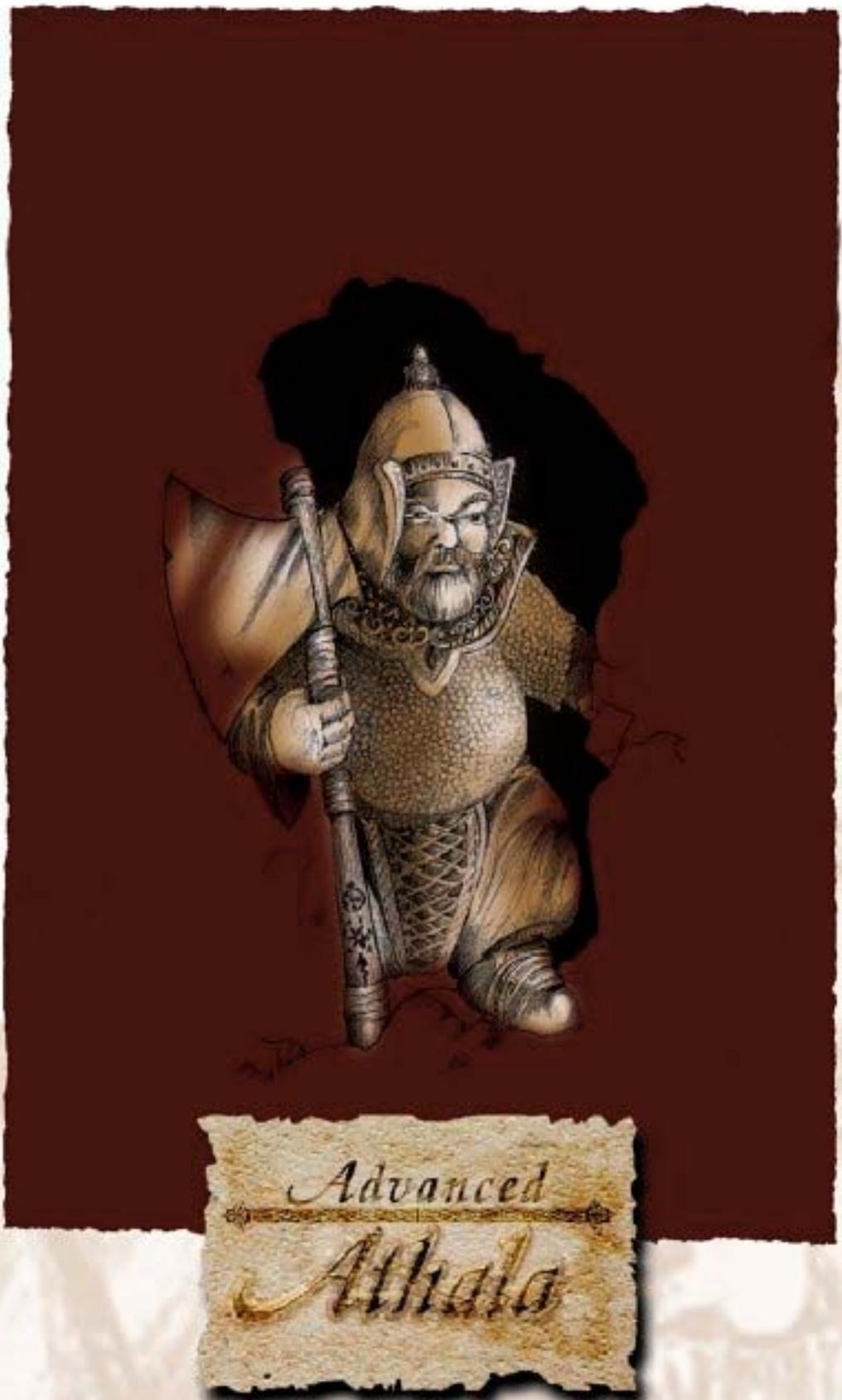
d20	Effet
1-6	Tir raté. La prochaine sera la bonne.
7-9	Embragué, vous décidez de ne pas tirer ce tour.
10-12	Embragué, vous perdez 2 Séquences.
13-14	Vous laissez tomber votre flèche.
15-17	Vous cassez la corde... domage !
18	Vous vous blessez, 1 PV !
19-20	Une personne non voulue est en cible...



## Jet de SAN

Marge	Mod.	Effets
>10	+1	Contrôle total
10 à 0	0	Contrôle
-1 à -5	-1d2	Peur, actions à -5
-6 à -10	-1d4	Peur, actions à -10
-11 à -15	-1d6	Folie passagère, actions protectrices
-16 à -20	-1d8	Folie durable, actions protectrices
-21 à -25	-1d10	Folie permanente, action aléatoire
-26 à -30	-2d8	Deux folies permanentes
<-31	-25	Le personnage devient fou (PNJ)







*Advanced*  
*Athala*

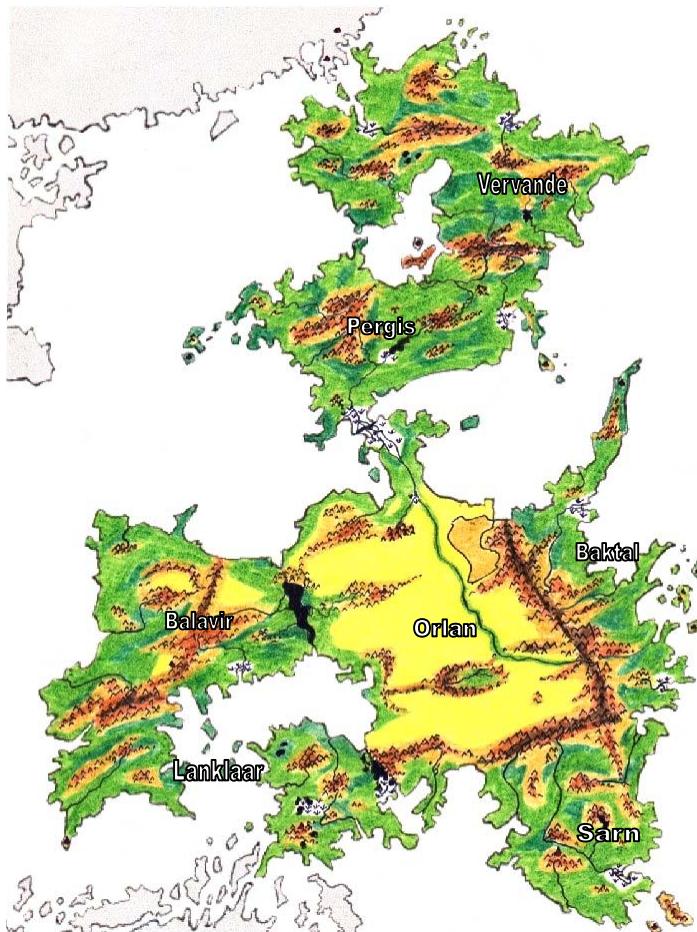
## Développements

	Animiste	Chevaliers	Clerc	Druide	Explorateur	Guérisseur	Guerrier	Guerrier-moine	Magicien	Marchand	Ménestrel	Moine	Sorcier	Savant	Voleur
<b>TALENTS :</b>															
Combat	5	15	5	5	10	5	20	20	0	10	10	5	0	5	15
Magique	-	-	5	10	-	0	-	-	20	-	-	0	20	0	-
Subterfuge	10	5	5	5	10	5	10	15	0	10	15	5	5	5	20
Extérieur	15	5	0	10	20	5	5	0	0	10	0	0	0	5	5
Connaissance	15	5	5	10	5	15	5	5	10	10	5	10	10	20	5
Athlétique	5	15	5	5	10	5	15	20	0	5	5	5	0	5	10
Société	0	5	5	0	0	5	5	0	10	20	20	0	5	15	10
Soin	10	5	15	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	10	5
Général	10	5	5	10	5	5	5	5	5	10	20	5	5	15	5
<b>ARMES &amp; ARMURES :</b>															
Nombre max.	1	4	2	1	3	1	5	2	1	2	2	0	1	1	2
Armure max.	CS	P	CR	CS	CR	CS	P	S	S	CR	CS	S	S	CS	CS

Le chiffre indiqué correspond au bonus à partir duquel développer dans le talent coute le double de point d'expérience.  
“-” indique que le personnage n'y a pas accès.

### Temps de guérison

Zone	1, 2	3, 4, 15	5, 6, 7, 8	10, 11, 12	9, 20
<b>Blessure</b>			<b>16, 17, 18, 19</b>	<b>13, 14</b>	
Léger	12(4)	8(3)	9(2)	10(3)	11(4)
Moyen	24(8)	14(6)	16(6)	18(7)	20(7)
Grave	35(14)	26(10)	28(10)	32(12)	30(11)



### Tableau d'ajustement des races

	Elfe	Mehar	Serap.	Nain	Krim	Kalanka	Nelong	Mixte	H-Elfe
Fo	0	+1	0	0	+2	+1	0	0	+1
Co	0	+1	+1	+2	+2	0	+2	0	0
Ag	+1	+2	+2	0	0	0	0	0	+1
Ra	+1	0	0	-1	0	+1	-1	0	0
Pe	+1	+1	0	+1	0	0	+1	0	0
Vo	-1	0	0	+2	0	0	0	0	-1
Con	-1	0	0	-1	-1	0	0	0	0
Me	+1	+1	+2	0	-1	0	0	0	0
Rai	0	+1	+2	0	-2	0	0	0	0
Pr	0	0	+1	-1	-1	0	0	0	0
Ch	+1	0	0	-1	-2	0	0	0	0
Au	+1	+1	+1	0	0	0	0	0	0
Be	+2	+3	+4	0	0	0	0	0	0
Pois.	+5	+10	+10	+5	+5	0	0	0	+5
Mal.	+10	+20	+20	+5	+5	0	+5	0	+5
Mag.	0	0	0	+5	+5	0	0	0	-5
PV	0	+1	+1	+3	+2	0	0	0	0
PP	+5	+5	+5	-5	-5	0	0	0	+2

Légende : Pois. : résistance au poison ; Mal. : résistance à la maladie ; Mag. : résistance à la magie.