

DIFFICULTE DES TESTS	DD
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25
Incroyable !	30

TESTS PHYSIQUES

Sauter : test de DEX DD...

Avec élan	DD [distance x3]
Sans élan	DD [distance x6]

Chuter

Test DEX DD 10 pour ignorer les trois 1^{ers} mètres.

1d6 DM / 3 m de chute → 10d6 MAX

Soulever une charge : (au-dessus de sa tête) test de FOR DD...

La moitié de son poids	DD 10
Son propre poids	DD 15
Son propre poids x2	DD 20
Son propre poids x3	DD 25
Poids dans les bras sur qq mètres	DD -5
Poids traîné sur qq mètres	DD -10

PRENDRE 10 OU 20

Le personnage utilise les grands moyens et le temps nécessaire pour arriver à ses fins, avec accord du MJ.

Prendre...	Durée du test	Résultat auto du dé
10	2d6 min	10
20	2d6 heures	20

TEST EN COOPÉRATION

Test de la même carac. pour les 2 joueurs :

Résultat	1	<=10	>=10	>=20
Bonus	-2	+0	+2	+5

TEST DE POURSUITE

1. Définir la distance entre les opposants A et B.
2. Tests de DEX en opposition. La distance entre A et B est réduite ou augmentée de ce résultat.
3. Au bout d'une dizaine de tours : tests de CON.

Modificateurs au test de DEX

Armure	- encombrement
Attaque dans le tour	- 10
Vitesse > 20 m	+ 10
Créature volante	+ 5
Quadrupède	+ 2
Taille <i>petite</i> ou moins	- 5
Taille <i>énorme</i> ou plus	+ 5

TEST DE COURAGE

Test de CHA (Courage) DDx en fonction de l'opposition.

Si le PJ rate son test de CHA (Courage) → *effrayé*.

Pour revenir à la normal : situation hors de tout stress et test de CHA (Courage) DD 10. Possible de le calmer avec les bonnes voies (Ex : soins, meneur d'homme) en réussissant un test de CHA (Courage) DD [15 - rang dans la voie].

S'il rate une 2^e fois → *paniqué*.

Test de CHA (Courage) DD 10 tous les tours. En cas de réussite, il redevient *effrayé*. Sinon, il agit de manière paniquée à la discrétion du MJ.

TEST DE SURPRISE

Si un PJ tend une embuscade : Test de DEX (Discrétion) DD [10* + mod. SAG] des opposants (Perception passive).

Si un PJ tombe dans une embuscade : Test de SAG (Perception) DD [10* + mod. DEX] des opposants.

**varie en fonction du terrain et des opposants.*

CONDITIONS NATURELLES

Températures extrêmes : test de CON DD...

Temp°	DD	Fréquence
> 40°C	10	6h
> 45°C	15	3h
- 20°C à 0°C	10	6h
- 30°C à -20°C	15	3h
< -30°C	15	1h

Si échec, **xd6 DM** où x = nombre de tests ratés.

Modificateurs des tests

Conditions	Modificateurs
Pluies fortes	-2 aux tests physiques (ATQ incluses)
Pénombre	-5 aux ATD
Noir total	Désavantage en ATQ et Init.
Conditions hostiles	-2 ATQ, DEF, tests FOR et DEX
Conditions extrêmes	-5 ATQ, DEF, tests FOR et DEX
Sous l'eau	Mouvement /2 ; Retenir son souffle pendant [3 + mod. CON] tours. Ensuite, 1d6 DM temp. / tours. 0 PV = mort en 1d4 tours.
Dans les flammes	1d6 DM / tours. Flammes éteintes sur 1 ou 2 une fois sorti. Test CON DD [5 + 2/tours]. En cas d'échec : évanoui (<i>cf : paralysé</i>)
Effets répétés	Si abus d'action (L) répétées, malus cumulatifs de -5 en ATQ.
Objet non maîtrisé	-5 à l'encombrement, aux tests de DEX, à l'Init, à l'ATD, ATC

Sous l'eau et dans les flammes, les modificateurs des Conditions extrêmes s'appliquent.

LES ACTIONS EN COMBAT

Un tour de combat dure 10s. Actions possibles au choix :

- 1 **action limitée (L)**
- 1 **action de mouvement (AM)** ou 1 **action d'attaque (ATQ)**
- 2 actions de mouvement (AM)
- + 1 **action gratuite**.

Action limitée (L)

Utiliser une capacité de voie, d'objet magique ou une des options suivantes :

Options	Effets
Attaque en puissance	+ 1d6 DM / -5 en ATQ cumulable
Attaque assurée	+ 5 ATQ / DM divisés par 2 CR impossible
Attaque risquée	+ 2 ATC et DM / -4 en DEF jusqu'au prochain tour
Attaque à 2 mains	ATC 1 au d20, ATC 2 au d12 avec une arme 1d6 DM max
Défense totale	+ 4 DEF jusqu'au prochain tour.

Action d'attaque (ATQ)

Attaquer, lancer un sort ou utiliser une des options suivantes :

Options	Effets
Défense simple	+ 2 en DEF
Soutenir un allié	Test ATC pour donner un bonus à la prochaine ATC d'un allié.
Manoeuvre	Cf liste des manœuvres

Soutenir un allié

Test ATC	Bonus
1 - 9	+0
10 - 14	+2
15 - 19	+5
20	CR auto

Action de mouvement (AM)

La vitesse de déplacement de base d'un personnage est de 20 m. Utiliser une AM permet aussi de ... :

Sortir un objet de son sac + déplacement de 10 m.

Utiliser un consommable (boire potion, ...)

Donner une potion

Ramasser un objet au sol

Se relever

Monter / descendre de cheval

Ouvrir / fermer une porte

Déplacer / interagir avec un objet

Action gratuite

Dire une phrase courte, observer rapidement une scène, utiliser certaines capacités spéciales, etc.

MODIFICATEURS EN COMBAT

Attaques à distance / magique

Conditions	Modificateurs
Cible à couvert	-2 au test d'ATD // +2 en DEF
Allié devant la cible	-5 au test d'ATD
Doubler la portée	-5 au test d'ATD ou ATM
Tir en mêlé	-5 au test d'ATD ou ATM
Pénombre	-5 au test d'ATD

MOURIR ET BLESSURES GRAVES (BG)

Un PJ meurt si :

1. Il reçoit en 1 ATQ des DM \geq [PV restant + PV max].

2. Il rate 3 jets de sauvegarde contre la mort.

A 0 PV, un PJ est *inconscient* et il reçoit une **BG**. Il doit réussir 3 jets de SCM pour se stabiliser ou se faire soigner ou recevoir les 1^{er} soins (test **INT DD 7** sur D12).

BG : le PJ est *affaibli*. Après une nuit complète, la BG est retirée sur un test CON DD8 réussi (D12 ; bonus de +1 à +4 si aide médicale / hôpital).

ÉTATS PRÉJUDICIALES

État	Effets
Affaibli	Tous les tests au d12 au lieu du d20.
Aveuglé	-5 en Init., ATQ, DEF et -10 ATQ à distance.
Brûlé	1d6 DM chaque tour. S'éteint sur 1 ou 2.
Effrayé	Tous les tests de carac. et ATQ -5, sauf test de CHA (Courage).
Etourdi	Pas d'actions, -5 en DEF.
Hémorragie x	Perte de x PV à la fin de chaque tour. Stoppé par un soin.
Immobilisé	Pas de mouvement, <i>sonné</i> .
Invalide	Déplacement /2.
Paralysé / Inconscient	Pas d'actions, si attaqué, réussite auto et CR.
Paniqué	-2 en DEF, <i>affaibli</i> , action (L) et ATQ impossible.
Ralenti	Une seule action, action (L) utilise 2 tours
Renversé	-5 en ATQ et DEF, 1 AM pour se relever.
Surpris	Aucune action et -5 en DEF pendant 1 tour

POISONS

Test de **CON DD [10 + virulence (0 à 10)]**. En cas d'échec, effet selon le type de poison :

Poison...	Effets si échec
Affaiblissant	<i>Affaibli</i> pendant 1d6 h.
Aveuglant	<i>Aveuglé</i> pendant 1d6 h
Paralysant	<i>Paralysé</i> pendant 1d6 h
Tétanisant	<i>Ralenti</i> pendant 1d6 h
Lent	1d6 DM fin de journée. Test tous les jours.
Rapide	2d6 DM immédiat. Si réussite, DM /2.
Violent	Mort après 10 min. Si réussite, 2d6 DM.

Enduire une arme de contact ou 3 munitions : test **d'INT DD 14**. En cas de CR, auto-empoisonnement.

DOMMAGES AUX STRUCTURES

Enfoncer : test de **FOR DD [solidité]**.

Détruire avec une arme : ATC auto, [solidité] PV - RD.

Structures	Solidité	RD
Porte en bois simple	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et de plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10

CROCHETER UNE SERRURE

Test de **DEX DD...** Malus de -5 sans outils de crochetage.

Serrure	DD
Très simple	15
Moyenne	20
Bonne	25
Excellente	35

Si la serrure est magique, le DD peut être augmenté.

COUT DE LA VIE

10 pc = 1 pa = 20 €

10 pa = 1 po = 200 €

10 po = 1 pp = 2000 €

Montures	Prix
Âne	25 pa
Cheval de selle	100 pa
Ours	200 pa
Carricole	50 pa
Chariot bâché	100 pa
Voiture	500 pa

Équipement	Prix
Briquet à silex	1 pa
Corde en chanvre (15m)	2 pa
Matériel d'écriture	50 pa
Outils de crochetage (x10)	5 pa
Lanterne à capote et huile (6h)	5 pa
Trousse de 1er soins	15 pa
Potion de soins légers (1d8 + niv.)	50 pa
Potion de soins modérés (2d8 + niv.)	200 pa
Potion de soins majeurs (3d8 + niv.)	500 pa

Hébergement...	Prix
... en dortoir	4 pa
... en chambre partagée	10 pa
... en chambre individuelle	20 pa

Repas	Prix
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10 – 100 pa

Boisson	Prix
Pinte de bière	2 pc
Verre de vin	5 pc
Bouteille de grand cru	10 à 50 pa

Armes et armures	Prix
Arbalète à répétition	20 pa
Arbalète légère	10 pa
Arbalète lourde	12 pa
Arc court	4 pa
Arc long	5 pa
Dague	3 pa
Épée / Hache / Masse à deux mains	10 pa
Épée courte	5 pa
Épée longue / Hache / Rapière	6 pa
Chemise de mailles	15 pa
Cotte de mailles	20 pa
Cuir simple	4 pa
Demi-plaque	50 pa
Grand bouclier	4 pa

PIÈGES

Détecter le piège : test **SAG** ou test d'**INT (DD-5)** en prenant le temps. Désamorcer le piège : test INT

Pièges	Détecter	Désamorcer	Effets
Piège à loup	15	5	1 DM et <i>immobilisé</i> . Test FOR DD15 pour se libérer.
Chausse-trappe	5 à 15	5	1 DM et <i>ralenti</i> jusqu'au soins.
Fosse à pieux	15	5	2d6 DM ou ½ si test DEX DD15 réussi. DEX DD15 pour sortir.
Trappe et lame	20	15	5d6 DM ou ½ si test DEX DD15 réussi. DEX DD20 pour sortir.
Balancier	15	10	3d6 DM ou ½ si test DEX DD10 réussi.
Aiguille empoisonnée	20	10	Selon le poison.
Lasso ou filet	15	10	<i>Immobilisé</i> le temps de couper les cordes.