

Aventure

Systeme monetaire

1 pp = 10 po = 100 pa = 1000 pc

1 po = 10 pa = 100 pc

1 pa = 10 pc

Encombrement

Max = FOR

3 petits objets 1

Objet de taille moyenne 1

Objet de grande taille 2

Armure DEF / 2

Armure magique Enc - bonus

Éclairage

Une torche ou une lanterne éclaire correctement dans un rayon de 10 m, de 10 à 15 m c'est de la pénombre, et de 15 à 25 m c'est comme la lueur des étoiles...

Prix indicatifs*

Pinte de bière	2 pc
Sac à dos	1 pa
Dague	1 pa
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Nuit dans une auberge	1-5 pa
Carquois 20 flèches	3 pa
1 semaine de rations	3-4 pa
Armure de cuir	4 pa
Arc	4-5 pa
Arme à 1 main	4-9 pa
Arme à 2 mains	10 pa
Arbalète	8-12 pa
Potion de soin	10 pa
Cotte de maille	20 pa
Âne	25 pa
Cheval de selle	100 pa
Plaque complète	200 pa
Maison	2 000 po

* ces prix peuvent varier selon les matériaux, la qualité, les lieux et les vendeurs

Équipement exotique

Pour trouver un équipement exotique il faut :

- Etre dans une agglomération de taille adaptée / Rareté ou Prix
- Déterminer la difficulté d'acquisition
- Déterminer le temps de recherche de base
- Se renseigner (test de SAG à diff d'acquisition)
- Estimer le prix (test d'INT à diff d'acquisition)
- Marchander (test de CHA à difficulté d'acquisition)

Pour chaque test :

- Un échec augmente le prix de 10 % et multiplie le temps requis par 2
- Une réussite critique ou de marge de 10+ divise le temps requis par 2

Règles

Prendre 10 ou 20

Pour une **action courte** (1 tour), si le personnage prend **2d6 minutes**, alors il obtient **10** comme résultat du d20.

S'il prend **2d6 heures**, il obtient **20** (avec l'accord du MJ).

Points de Chance (PC)

$PC = 3 + \text{mod } CHA$

1 PC dépensé :

- **+10 au jet de d20** (avant ou après le résultat du dé)
- **Tromper la mort**

Coopération

Selon la situation, plusieurs personnages peuvent en aider un autre (max 3).

Test même caractéristique à 10
→ bonus de +2/+4 (critique)

Malus d'armure

Difficulté d'un test de DEX =
difficulté de base + DEF armure

Il peut aussi s'appliquer à certains tests de survie (CON)

Points de récupération (PR)

$PR = 5$

Repos de 5 min et 1 PR

→ $[DV + \text{Mod } CON + \text{niveau}] PV$
(sans dépasser le max actuel)

Des PR peuvent être perdus à cause de la fatigue (suite à un effort épuisant, une nuit blanche...).

Repos

1 nuit de repos ininterrompue dans de bonnes conditions :

- + 1PR
- tous les PM
- et/ou $[DV + \text{Mod } CON + \text{niveau}] PV$

Bonus de compétence

Chaque Voie apporte un **bonus égal à son rang** pour tout test en **rapport direct ou indirect avec son nom**.

PJ Incompétent

- **Manier une arme pour laquelle on n'est pas formé** → -3 en Attaque
- **Manier un bouclier/Porter une armure pour laquelle on n'est pas formé** → -3 en Init, en Attaque et pour tout test de FOR et DEX

Progression

Chaque passage de niveau :

- + $[DV + \text{Mod } CON] PV$
- + $[DM + \text{Mod } INT/CHA/SAG] PM$
- + 1 aux scores d'attaque
- 2 points de capacité

Dépense des points de capacité :

- Capacités de rang **1 et 2.....1 pt**
- Capacités de rang **3 à 5..... 2 pts**
- Capacités **raciales..... 2 pts**
- Capacités de **Prestige 2 pts**

Combat

Initiative

Init. = Valeur de DEX

Les personnages agissent par ordre d'Initiative décroissante.

Interruption

Avant la résolution d'une action (jet), un personnage (PJ/PNJ) peut vouloir interrompre la chronologie des tours par ordre d'initiative et tenter d'agir avant le PJ/PNJ actif.

Test de DEX contre l'Init du PJ/PNJ

- **Réussite** : le personnage peut faire 1 action, (A) ou (M).
- **Échec** : le personnage agira à son score d'Initiative mais aura droit à seulement 1 action, (A) ou (M).

Tour de combat

- 1 action limitée (L)
- **Ou** 1 action d'Attaque (A) et 1 action de Mouvement (M)
- **Ou** 2 actions de Mouvement (M)
- + Actions gratuites

Actions

- **Action limitée (L)**
- **Action de Mouvement (M)** : se déplacer de 20 m, se relever, ramasser une arme, boire une potion, dégainer une arme
- **Action d'attaque (A)** : attaque normale ou tenter une Manœuvre.
- **Action gratuite** : en plus des actions normales, selon les capacités (attaque ou déplacement supplémentaires possibles).

Attaque en coopération

Idem que la Coopération pour des actions classiques mais la difficulté est de 15.

Combat à 2 armes (L)

Action limitée (L) qui permet d'effectuer 2 attaques avec une arme dans chaque main, mais chaque test se fait avec 1d12.

Utiliser une Manœuvre (A)

- **Risquée** : réussite → cible subit l'effet / échec → assaillant subit un effet
- **Usure** : réussite → cible subit l'effet ou les DM normaux

Manœuvres (A)

- **Aveugler** : cible aveuglée 1 tour (1d6 tours si critique)
- **Bloquer** : cible ne peut pas se déplacer (effet en plus de Tenir à distance si critique)
- **Désarmer** : la cible laisse tomber son arme (l'attaquant se saisit de l'arme si critique)
- **Faire diversion** : 1 tour, cible -5 en DEF (-10 si critique)
- **Menacer** : si cible attaque à son prochain tour, elle subit une attaque automatiquement réussie avec DM+1d6 (+2d6 si critique)
- **Renverser** : cible tombe au sol, -5 en DEF (+DM normaux si critique)
- **Repousser** : cible recule d'1d6 m (si critique, 3 m minimum et effet Renverser)
- **Tenir à distance** : cible ne peut pas attaquer l'assaillant au prochain tour (effet en plus de Bloquer si critique)

Magie

Points de Mana (PM)

Barde	Niv + Mod de CHA
Druide, Prêtre	Niv + Mod de SAG
Forgesort	Niv + Mod d'INT
Ensorcelleur, Magicien, Nécromancien	2 x Niv + Mod d'INT
Autres	Niv + Mod de CHA/SAG/INT en fonction du 1 ^{er} sortilège choisi

Dé de Mana (DM)

Barde	d6
Druide, Prêtre, Forgesort	d8
Ensorcelleur, Magicien, Nécromancien	d10
Autres	1

Coût des sorts en PM

Sort de rang 1.....	1 PM
Sort de rang 2.....	3 PM
Sort de rang 3.....	6 PM
Sort de rang 4.....	10 PM
Sort de rang 5	15 PM
Sort épique.....	20 PM

+ [DEF de l'armure] PM

Tempête de Mana

Pour 3 PM supplémentaires :

- **Doubler la portée ou la durée***
- **Lancer un sort en action d'attaque (A)** au lieu d'une action limitée (L)
- **Un dé supplémentaire à l'effet du sort***

** les sorts produisant des DM ou des Soins ne peuvent pas voir leur durée augmenter.*

Limite de dépense de PM :

- Max PM supplémentaires \leq rang du sort x 3
- Max total de PM / tour \leq Niv x 3

Grimoires

- Objets magiques **uniquement utilisables par les profils de lanceurs de sorts** (Ensorcelleur, Forgesort, Magicien, Nécromancien)
- Permet d'utiliser des **sorts qui ne sont pas normalement dans le profil du personnage** (il suffit d'avoir atteint le rang requis dans au moins une voie de magie)
- Un sort inscrit : **1x / combat** et **3x / jour**, et ne nécessite pas de PM.
- Niveau de l'objet magique : [somme des rangs des sorts inscrits]/3

