

## Jets de caractéristique p110

- JET D'ATTAQUE** :  $1d20 + \text{caractéristique} + \text{classe d'armure de l'adversaire} \geq 20$   
**JET DE PROUESSE** :  $1d20 + \text{caractéristique} + \text{classe d'armure du personnage} \geq 20$   
**JET DE COMPÉTENCE** :  $1d20 + \text{caractéristique} + \text{bonus de classe} \geq 20$   
**JET DE SAUVEGARDE** :  $1d20 + \text{caractéristique} + \text{bonus de classe} \geq 20$   
(avec avantage si maîtrise de sauvegarde)

## Combat p127

### INITIATIVE

$1d8 + \text{classe d'armure du personnage} + \text{DEX ou INT}$

### UTILISER SA MANŒUVRE

Se déplacer de sa vitesse ou se relever

Sortir une arme ou en changer

Utiliser une herbe ou une préparation alchimique

Se donner, soi ou un allié, un bonus de +2 à un jet

Infliger  $1d4$  dégâts physiques à une cible en vue

Se mettre à couvert (bonus de 2 en CA/distance)

Esquiver (bonus de 1 en CA/corps à corps)

### UTILISER SON ACTION

Toute action peut s'accompagner d'un décalage d'un pas

### 1 NATUREL

Niveau adverse  $d4$  dégâts  
ou à terre et perte de l'arme

### 20 NATUREL

Dégâts doublés  
et adversaire à terre

### BLESSURE

Initiative/2, à terre,  
jet de Vigueur  
ou inconscience,  
caractéristique  $-1d4$

### PLEIN MOUVEMENT

Si double manœuvre  
de déplacement,  
ajouter  $1d8$  pas

## Risques de combat

Prime	$1d8$	Pénalité
Classe d'armure $-2$ *	1	Classe d'armure $+2$
Dégâts $+1d8$	2	Niveau dégâts reçus
Deuxième manœuvre	3	Perte d'une manœuvre
Ignorer un désavantage *	4	Avantage à un adversaire
Initiative $+1d8$	5	Initiative $-1d8$
Attaque $+2$ *	6	Attaque $-2$
Prouesse physique $+2$ *	7	Aucune
Points de vie $+niveau$ *	8	Aucune

## Repos et soins p132

**RÉPIT.** Récupération  $1d8$  points de vie.

**REPOS.** Récupération  $1d8$  points de vie par niveau. Sur un double aux  $d8$ , récupération de  $1d4$  points de caractéristique. Une ration consommée.

**HALTE.** Récupération de tous les points de vie et points de caractéristique.

## Destin p125

(usage autorisé ou non à la discrétion de la maîtresse de jeu)

Annuler une attaque ou un danger contre le personnage.

Effacer d'un coup toutes les blessures d'un personnage durant un repos.

En combat, retrouver instantanément  $1d8$  points de vie par niveau.

Réussir un jet avec le meilleur résultat possible au dé.

## Créatures p214

**POINTS DE VIE** : DVd8+DV (relancer 1 et 2 pour les chefs et créatures importantes)

**BONUS D'ATTAQUE ET SAUVEGARDE** : +DV (maximum +10)

**BONUS DE CLASSE** : +DV/2

**INITIATIVE** : 1d8 + classe d'armure de la créature

**BONUS AUX DÉGÂTS AU CORPS À CORPS** : +DV

**SUR 20 NATUREL À L'ATTAQUE** : +1d8 initiative

### 1D8 PRIME DE COMBAT

- 1 Une créature regagne 5 points de vie par niveau
- 2 Une créature bénéficie d'un avantage
- 3 Une créature gagne une manœuvre
- 4 Une créature inflige 1d8 dégâts supplémentaires
- 5 La ou les créatures gagnent 1d8 en initiative
- 6 Une créature a une classe d'armure 0 pour le tour
- 7 Aucune
- 8 Aucune

## Moral des créatures pl67

Lancer 1d8 au-dessus du moral des créatures.

Maximum deux fois par combat lors d'évènements marquants (premier tué, utilisation d'un gros pouvoir, perte du chef, etc.)

Appliquer avantage ou désavantage selon les circonstances.

## Réaction en cas de rencontre pl66

2d8	Réaction	Bonus de négociations	Négociations
2-3	Hostiles, attaquent	—	Fin de non-recevoir.
4-7	Inamicaux, peuvent attaquer	-3	Non merci, sauf à proposer des compensations outrageuses.
8-10	Neutres, incertains	-1	Oui, avec des compensations intéressantes.
11-14	Indifférents, pas intéressés	0	Oui. Sans compensation s'il n'y a pas de risques ou si cela ne coûte pas trop en temps et en ressources ; avec compensations légères sinon.
15-16	Amicaux, serviables	+1	Bien évidemment et même un peu plus.

## Bruits pl61

**CHANCES DE FAIRE DU BRUIT** : lancer 1d20 + modificateur  $\geq 20$

Conversation à voix basse +1 ; Défoncer une porte +5 ; Cris de guerre +10

## Rondes p156

Quatre RONDES séparées par des répit.

Deux RONDES D'ACTIVITÉS INTENSES - personnages attentifs et concentrés.

Une RONDE D'ACTIVITÉS RESTREINTES - personnage relâchés.

Une RONDE DE REPOS.

Si la ronde d'activités restreinte est utilisée de manière intense, aucune récupération durant le repos.

## Lumières p161

LUMIÈRE FRANCHE : pas de modificateurs.

LUMIÈRE FAIBLE : désavantage aux attaques à distance.

OBSCURITÉ : attaques à distance impossibles, désavantage au corps à corps, demi-vitesse.

PERCEPTION EN LUMIÈRE FAIBLE à 2xSAG pas au-delà de la lumière franche et autour d'une source de lumière artificielle.

VISION DANS LE NOIR : obscurité comme lumière faible à 2xSAG pas.

PLUIE ET BRUME sont considérées comme de la lumière faible.

## Exploration p160

PÉRIPÉTIES : lancer 1d8 lorsqu'on y pense.

1d8	Type de péripétie
1	Fin de ronde
2-3	Rencontre
4	Informations et découvertes
5+	Perte de ressources

## 1d8

## RESSOURCES

1	Rations
2	Herbes ou alchimie
3	Lumières
4	Matériel et équipement
5	Points de vie
6	Caractéristique
7	Folie
8	Magie

## Voyages p158

PÉRIPÉTIES : lancer 1d20 + modificateur  $\geq 20$

région sûre +2 ; région incertaine +5 ; région dangereuse +8

Jet avec avantage si région troublée.

1d4	Type de péripétie
1	Personnages perdus
2	Rencontre
3	Conditions changeantes
4	Découverte

Conditions du voyage	Terrain difficile, relief marqué, végétation dense	Relief modéré, végétation éparse, pistes et chemins	Relief faible, végétation rase, routes
Distances parcourues par période, en kilomètres	Vitesse la plus faible du groupe + 1d8	Vitesse la plus faible du groupe + 2d8	Vitesse la plus faible du groupe + 3d8

## Conditions p128

**À TERRE.** Initiative -1d8. Cible : désavantage à distance, avantage au CàC.

Désavantage à l'attaque sauf cas particuliers.

**AFFAIBLI.** Dégâts infligés divisés par deux.

**ASSOURDI.** Désavantage à tous les jets de perception.

**AVEUGLÉ.** Pas d'attaque à distance, désavantage au CaC, demi-vitesse.

Désavantage à tous les jets de perception.

**DISSIMULÉ.** Ne peut pas être pris pour cible à distance ; avantage à distance.

**DÉGÂTS CONTINUS.** Dégâts indiqués au début du tour de jeu.

Annulation en dépensant une action ou jet de sauvegarde en fin de tour.

**ÉPOUVANTÉ.** Plein mouvement pour fuir jusqu'à se sentir en sécurité.

**ÉTOURDI.** Une seule action ou une seule manœuvre à chaque tour.

Désavantage à tous les jets et affaibli.

**IMMOBILISÉ.** Aucun déplacement possible. Pas d'incantation de sort.

**INCONSCIENT.** Immobilisé. Ni action ni manœuvre. Initiative réduite à 0.

**PARALYSÉ.** Ni action, ni manœuvre, ni parole. Conscience.

**RALENTI.** initiative -1d8, vitesse divisée par deux.

**SURPRIS.** Perte d'une action. Jet de Sagesse pour déterminer la surprise.

## Dégâts spéciaux et résistances p131

**DÉGÂTS ACIDES.** L'armure perd un point de classe d'armure ou perte d'une pièce d'équipement au hasard.

**DÉGÂTS D'ÉLECTRICITÉ.** Cible *étourdie* jusqu'à la fin de son prochain tour.

Effet annulé par un jet de Vigueur réussi.

**DÉGÂTS DE FEU.** Cible subit 1d4 *dégâts continus* de feu (non cumulables)

– annulés par un jet de Réflexes réussi.

**DÉGÂTS DE FROID.** Cible *valentie* jusqu'à la fin de son prochain tour.

**DÉGÂTS NÉCROTQUES.** Cible *affaiblie* jusqu'à la fin de son prochain tour.

Risque de maladie (voir page 168).

Une **RÉSISTANCE** à un type de dégâts divise par la moitié tous les dégâts de ce type (minimum 1, même sur attaque mineure), mais n'empêche pas les effets spéciaux. Une **INVULNÉRABILITÉ** annule tous les dégâts et les effets.

## Courses-poursuites p167

Poursuivis : 1d8 + classe d'armure la plus petite du groupe

Poursuivants : 1d8 + classe d'armure la plus haute du groupe

Temps de poursuite égal au résultat le plus petit.

### 1D8 SITUATION À L'ISSUE DE LA POURSUITE...

- 1 Les deux groupes tombent dans une embuscade tendue par un troisième...
- 2 Les groupes sont éclatés, séparés et se sont perdus de vue...
- 3 Les groupes se sont aventurés sur un terrain naturel dangereux...
- 4 Les groupes sont complètement perdus, sans points de repère...
- 5 Les groupes ont éveillé l'attention d'une puissance locale...
- 6 Les groupes ont provoqué des catastrophes sur leur passage...
- 7 Le groupe des adversaires reçoit des renforts inattendus...
- 8 L'un des deux groupes se retrouve dans une situation favorable...