

PROGRESSION DE PERSONNAGE (Character Advancement)		
Points d'expérience	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+ 2
300	2	+ 2
900	3	+ 2
2 700	4	+ 2
6 500	5	+ 3
14 000	6	+ 3
23 000	7	+ 3
34 000	8	+ 3
48 000	9	+ 4
64 000	10	+ 4
85 000	11	+ 4
100 000	12	+ 4
120 000	13	+ 5
140 000	14	+ 5
165 000	15	+ 5
195 000	16	+ 5
225 000	17	+ 6
265 000	18	+ 6
305 000	19	+ 6
355 000	20	+ 6

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES ET MODIFICATEURS
(Ability Scores & Modifiers)

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	- 5	16-17	+ 3
2-3	- 4	18-19	+ 4
4-5	- 3	20-21	+ 5
6-7	- 2	22-23	+ 6
8-9	- 1	24-25	+ 7
10-11	0	26-27	+ 8
12-13	+ 1	28-29	+ 9
14-15	+ 2	30	+ 10

MATÉRIEL D'AVENTURIER (Adventuring Gear)

Objet	Prix	Poids	Objet	Prix	Poids
Acide (fiolle)	25 po	0,5	Perche (3 m)	5 pc	3,5
Antidote (fiolle)	50 po	-	Petit miroir en acier	Mirror, steel	5 po 0,25
Bélier, portable	4 po	16	Pied-de-biche	Crowbar	2 po 2,5
Billes (sac de 1000)	Ball bearings (bag of 1,000)	1 po 1	Piège de chasse	Hunting trap	5 po 11
Boîte d'allume-feu	Tinderbox	5 pa 0,5	Pierre à aiguiser	Whetstone	1 pc 0,5
Bougie	Candle	1 pc -	Pioche de mineur	Pick, miner's	2 po 5
Boulier	Abacus	2 po 1	Piton	Piton	5 pc 0,1
Bourse	Pouch	5 pa 0,5	Plume d'écriture	Ink pen	2 pc -
Bouteille en verre	Bottle, glass	2 po 1	Pointes en fer (10)	Spikes, iron (10)	1 po 2,5
Cadenas	Lock	10 po 0,5	Poison (fiolle)	Poison, basic (vial)	100 po -
Carquois	Quiver	1 po 0,5	Pot en fer	Pot, iron	2 po 5
Chaîne (3 m)	Chain (10 feet)	5 po 5	Potion de soins	Potion of healing	50 po 0,25
Chausse-trappes (sac de 20)	Caltraps (bag of 20)	1 po 1	Rations (1 jour)	Rations (1 day)	5 pa 1
Cire à cacheter	Sealing wax	5 pa -	Robe de cérémonie	Robes	1 po 2
Cloche	Bell	1 po -	Sablier	Hourglass	25 po 0,5
Coffre	Chest	5 po 12,5	Sac	Sack	1 pc 0,25
Corde en chanvre (15 m)	Rope, hempen (50 feet)	1 po 5	Sac à dos	Backpack	2 po 2,5
Corde en soie (15 m)	Rope, silk (50 feet)	10 po 2,5	Sac de couchage	Bedroll	1 po 3,5
Couverture	Blanket	5 pa 1,5	Sacoche à composantes	Component pouch	25 po 1
Craie (1 morceau)	Chalk (1 piece)	1 pc -	Savon	Soap	2 pc -
Cruche ou pichet	Jug or pitcher	2 pc 2	Seau	Bucket	5 pc 1
Eau bénite (flasque)	Holy water (flask)	25 po 0,5	Sifflet	Signal whistle	5 pc -
Échelle (3 m)	Ladder (10-foot)	1 pa 12,5	Tente (2 personnes)	Tent, two-person	2 po 9
Encre (1 fiolle)	Ink (1 ounce bottle)	10 po -	Tonneau	Barrel	2 po 35
Etui à carreaux	Case, crossbow bolt	1 po 0,5	Torche	Torch	1 pc 0,5
Etui à carte ou parchemin	Case, map or scroll	1 po 0,5	Trousse de soins	Healer's kit	5 po 1,5
Feu grégeois (flasque)	Alchemist's fire (flask)	50 po 0,5	VÊTEMENTS (Clothes)		
Fiolle (10 cl)	Vial	1 po -	Vêtements, commun	Clothes, common	5 pa 1,5
Flasque (50 cl)	Flask or tankard	2 pc 0,5	Vêtements, costume	Clothes, costume	5 po 2
Gamelle	Mess kit	2 pa 0,5	Vêtements, fin	Clothes, fine	15 po 3
Gourde (pleine)	Waterskin (full)	2 pa 5	Vêtements, voyage	Clothes, traveler's	2 po 2
Grappin	Grappling hook	2 po 2	MUNITIONS (Ammunition)		
Grimoire	Spellbook	50 po 1,5	Flèches (20)	Arrows (20)	1 po 0,5
Huile (flasque)	Oil (flask)	1 pa 0,5	Fléchettes (50)	Blowgun needles (50)	1 po 0,5
Lampe	Lamp	5 pa 0,5	Carreaux (20)	Crossbow bolts (20)	1 po 0,75
Lanterne à capote	Lantern, hooded	5 po 1	Billes de fronde (20)	Sling bullets (20)	4 pc 0,75
Lanterne, sourde	Lantern, bullseye	10 po 1	FOCALISATEURS ARCANIQUES (Arcane focus)		
Livre	Book	25 po 2,5	Boule de cristal	Crystal	10 po 0,5
Longue-vue	Spyglass	1 000 po 0,5	Orbe	Orb	20 po 1,5
Loupe	Magnifying glass	100 po -	Baguette	Rod	10 po 1
Marteau	Hammer	1 po 1,5	Bâton	Staff	5 po 2
Marteau de forgeron	Hammer, sledge	2 po 5	Sceptre	Wand	10 po 0,5
Matériel de marchands	Scale, merchant's	5 po 1,5	FOCALISATEURS DRUIDIQUES (Druidic focus)		
Matériel de pêche	Fishing tackle	1 po 2	Branche de gui	Sprig of mistletoe	1 po -
Matériel d'escalade	Climber's kit	25 po 6	Totem	Totem	1 po -
Menottes	Manacles	2 po 3	Bâton	Wooden staff	5 po 2
Palan	Block and tackle	1 po 2,5	Baguette d'if	Yew wand	10 po 0,5
Panier	Basket	4 pa 1	SYMBOLES SACRÉS (Holy symbols)		
Papier (1 feuille)	Paper (1 sheet)	2 pa -	Amulette	Amulet	5 po 0,5
Parchemin (1 feuille)	Parchment (1 sheet)	1 pa -	Emblème	Emblem	5 po -
Parfum (1 fiolle)	Perfume (vial)	5 po -	Relique	Reliquary	5 po 1
Pelle	Shovel	2 po 2,5			

NOURRITURE, BOISSONS ET HÉBERGEMENT
(Food, Drink & Lodging)

Objet	Prix
Viande (morceau)	Meat (chunk) 3 pa
Pain (miche)	Bread (load) 2 pc
Fromage (morceau)	Cheese (hunk) 1 pa
Banquet (par pers.)	Banquet 10 po
BIÈRE (Ale)	
Gallon	Gallon 2 pa
Chope	Mug 4 pc
VIN (Wine)	
Commun (pichet)	Common (pitcher) 2 pa
Fin (bouteille)	Fine (bottle) 10 po
REPAS, PAR JOUR (Meal, per day)	
Sordide	Squalid 3 pc
Pauvre	Poor 6 pc
Modeste	Modest 3 pa
Confortable	Comfortable 5 pa
Riche	Wealthy 8 pa
Aristocratique	Aristocratic 2 po
AUBERGE, PAR JOUR (Inn stay, per day)	
Sordide	Squalid 7 pc
Pauvre	Poor 1 pa
Modeste	Modest 5 pa
Confortable	Comfortable 8 pa
Riche	Wealthy 2 po
Aristocratique	Aristocratic 4 po

MONTURES ET AUTRES ANIMAUX
(Mounts and other Animals)

Animal	Prix
Chameau	Camel 50 po
Âne ou Mule	Donkey or Mule 8 po
Éléphant	Elephant 200 po
Cheval lourd	Horse, draft 50 po
Cheval de course	Horse, riding 75 po
Chien de garde	Mastiff 25 po
Poney	Pony 30 po
Cheval de guerre	Warhorse 400 po

SERVICES (Services)

Service	Prix
Messager (par km)	Messenger 1 pc
Péage (porte, route)	Gate/Road toll 1 pc
Passage bateau (/km)	Ship's passage 1 pa
FIACRE AVEC COCHER (Coach cab)	
Entre villes (par km)	Between towns 2 pc
Dans une ville	Within town 1 pc
SERVITEURS (Hireling)	
Expérimenté (/jour)	Skilled 2 po
Novice (/jour)	Untrained 2 pa

ARMURES (Armours)					
Type		CA	Prix	Poids FOR	Discrétion
ARMURES LÉGÈRES (Light armours)					
Armure matelassée	<i>Padded</i>	11 + mDEX	5 po	4	Désavantage
Armure de cuir	<i>Leather</i>	11 + mDEX	10 po	5	
Armure de cuir cloutée	<i>Studded leather</i>	12 + mDEX	45 po	6,5	
ARMURES INTERMÉDIAIRES (Medium armours)					
Armure de peau	<i>Hide</i>	12 + mDEX*	10 po	6	
Chemise de mailles	<i>Chain shirt</i>	13 + mDEX*	50 po	10	
Armure d'écailles	<i>Scale mail</i>	14 + mDEX*	50 po	22,5	Désavantage
Cuirasse	<i>Breastplate</i>	14 + mDEX*	400 po	10	
Armure à plaques	<i>Half plate</i>	15 + mDEX*	750 po	20	Désavantage
ARMURES LOURDES (Heavy armours)					
Broigne	<i>Ring mail</i>	14	30 po	20	Désavantage
Cotte de mailles	<i>Chain mail</i>	16	75 po	27,5	13 Désavantage
Clibanion	<i>Splint</i>	17	200 po	30	15 Désavantage
Harnois	<i>Plate</i>	18	1 500 po	32,5	15 Désavantage
BOUCLIERS (Shields)					
Bouclier	<i>Shield</i>	+2	10 po	3	

* +2 max comme modificateur de DEX

METTRE ET OTER UNE ARMURE (Donning & Dopping Armour)

Catégorie	Mettre	Ôter
Armure légère	1 min	1 min
Armure intermédiaire	5 min	1 min
Armure lourde	10 min	5 min
Bouclier	1 action	1 action

TRAIN DE VIE (Lifestyle Expenses)

Train de vie	Coût/jour
Misérable (<i>Wretched</i>)	-
Sordide (<i>Squalid</i>)	1 pa
Pauvre (<i>Poor</i>)	2 pa
Modeste (<i>Modest</i>)	1 po
Confortable (<i>Comfortable</i>)	2 po
Riche (<i>Wealthy</i>)	4 po
Aristocratique (<i>Aristocratic</i>)	10 po min.

CONTENEURS ET CAPACITÉS (Container Capacity)

Conteneur	Capacité
Bourse	6 cm ³ / 2,75 kg
Bouteille	0,75 l
Coffre	3,5m ³ / 150 kg
Cruche/pichet	3,75 l
Fiole	100 g
Flasque	0,5 l
Gourde d'eau	2 l
Panier	60 cm ³ / 18 l
Pot en fer	3,75 l
Sac	30 cm ³ / 13,5 kg
Sac à dos	30 cm ³ / 13,5 kg
Seau	15 cm ³ / 10 l
Tonneau	1,2 m ³ / 150 l

ARMES (Weapons)						
Nom		Dégâts	Prix	Poids	Propriétés	
ARMES COURANTES DE CORPS À CORPS (Simple Melee Weapons)						
Bâton	<i>Quarterstaff</i>	1d6 C	2 pa	2	Versatile (1d8)	
Dague	<i>Dagger</i>	1d4 P	2 po	0,5	(6 m / 18 m), finesse, légère	
Gourdin	<i>Club</i>	1d4 C	1 pa	1	Légère	
Hache	<i>Handaxe</i>	1d6 T	5 po	1	(6 m / 18 m), légère	
Javeline	<i>Javelin</i>	1d6 P	5 pa	1	(9 m / 36 m)	
Lance	<i>Spear</i>	1d6 P	1 po	1,5	(6 m / 18 m), versatile (1d8)	
Marteau léger	<i>Light hammer</i>	1d4 C	2 po	1	(6 m / 18 m), légère	
Masse d'armes	<i>Mace</i>	1d6 C	5 po	2	-	
Massue	<i>Greatclub</i>	1d8 C	2 pa	5	A 2 mains	
Serpe	<i>Sickle</i>	1d4 T	1 po	1	Légère	
Mains nues	<i>Unarmed strike</i>	1 C	-	-	-	
ARMES COURANTES À DISTANCE (Simple Ranged Weapons)						
Arbalète légère	<i>Crossbow, light</i>	1d8 P	25 po	3	(24 m / 96 m), chargement, à 2 mains	
Arc court	<i>Shortbow</i>	1d6 P	25 po	1	(24 m / 96 m), à 2 mains	
Dard	<i>Dart</i>	1d4 P	5 pc	1/8	(9 m / 36 m), légère	
Fronde	<i>Sling</i>	1d4 C	1 pa	-	(9 m / 36 m)	
ARMES DE GUERRE DE CORPS À CORPS (Martial Melee Weapons)						
Cimeterre	<i>Scimitar</i>	1d6 T	25 po	1,5	Finesse, légère	
Coutille	<i>Glave</i>	1d10 T	20 po	3	Lourde, allonge, à 2 mains	
Épée à 2 mains	<i>Greatsword</i>	2d6 T	50 po	3	Lourde, à 2 mains	
Épée courte	<i>Shortsword</i>	1d6 P	10 po	1	Finesse, légère	
Épée longue	<i>Longsword</i>	1d8 T	15 po	1,5	Versatile (1d10)	
Fléau d'armes	<i>Flail</i>	1d8 C	10 po	1	-	
Fouet	<i>Whip</i>	1d4 T	2 po	1,5	Finesse, allonge	
Grande hache	<i>Greataxe</i>	1d12 T	30 po	3,5	Lourde, à 2 mains	
Hache d'armes	<i>Battleaxe</i>	1d8 T	10 po	2	Versatile (1d10)	
Hallebarde	<i>Halberd</i>	1d10 T	20 po	3	Lourde, allonge, à 2 mains	
Lance d'arçon	<i>Lance</i>	1d12 P	10 po	3	Allonge, spécial	
Maillet	<i>Maul</i>	2d6 C	10 po	5	Lourde, à 2 mains	
Marteau de guerre	<i>Warhammer</i>	1d8 C	15 po	1	Versatile (1d10)	
Morgenstern	<i>Morningstar</i>	1d8 P	15 po	2	-	
Pic de guerre	<i>War pick</i>	1d8 P	5 po	1	-	
Pique	<i>Pike</i>	1d10 P	5 po	9	Lourde, allonge, à 2 mains	
Rapière	<i>Rapier</i>	1d8 P	25 po	1	Finesse	
Trident	<i>Trident</i>	1d6 P	5 po	2	(6 m / 18 m), versatile (1d8)	
ARMES DE GUERRE DE CORPS À DISTANCE (Martial Ranged Weapons)						
Arbalète de poing	<i>Crossbow, hand</i>	1d6 P	75 po	1,5	(9 m / 36 m), légère, chargement	
Arbalète lourde	<i>Crossbow, heavy</i>	1d10 P	50 po	9	Munitions (30 m/120 m), lourde, chargement, à deux mains	
Arc long	<i>Longbow</i>	1d8 P	50 po	1	(45 m / 180 m), lourde, à 2 mains	
Filet	<i>Net</i>		1 po	1,5	(1,5 m / 4,5 m), spécial	
Sarbacane	<i>Blowgun</i>	1 P	10 po	0,5	(7,5 m / 30 m), chargement	

ACTIONS EN COMBAT (Actions in Combat)

ATTAQUER (Attack)
Faire une attaque de corps à corps ou à distance.
AIDER (Help)
Avantage au prochain jet de caractéristique ou avantage au premier jet d'attaque d'une créature aidée par une autre.
BOUSCULER, FAIRE TOMBER (Shove, Shove aside)
Jet de FOR contre FOR ou DEX pour pousser l'adversaire à 1,5m en arrière ou sur le côté, ou le renverser.
COURIR (Dash)
Mouvement supplémentaire pour le tour en cours, d'une distance supplémentaire égale à la vitesse.
DÉBORDER (Overrun)
Jet de FOR contre FOR pour traverser l'espace occupé par l'adversaire.
DÉSARMER (Disarm)
Jet opposé de FOR ou de DEX. Désavantage si l'adversaire tient son arme à deux mains.
ESQUIVER (Dodge)
Chaque jet d'attaque lancé contre la créature à un désavantage si l'attaquant est visible, et les jets de sauvegarde de Dextérité ont l'avantage. Cet avantage est perdu si la créature est incapable d'agir ou si sa vitesse est de 0.
GRIMPER SUR UNE CRÉATURE PLUS GRANDE (Climb onto a bigger creature)
LANCER UN SORT (Cast a spell)
Lancer un sort dont le temps d'incantation est d'une action.
RECHERCHER (Search)
Éventuel jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).
FAIRE UN ROULÉ-BOULÉ (Tumble)
Jet de DEX contre DEX pour passer à travers l'espace occupé par l'adversaire.
SE CACHER (Hide)
Jet de Dextérité (Discrétion) pour tenter de se cacher. En cas de réussite on gagne certains avantages.
SE DÉSENGAGER (Disengage)
Le mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités pour le reste du tour.
SE TENIR PRÊT (Ready)
Décider quelle circonstance déclenchera la réaction puis choisir l'action ou le déplacement qui aura lieu lorsqu'elle sera déclenchée. Quand le déclencheur est activé, utiliser la réaction ou l'ignorer. Une seule réaction par tour. Dans le cas d'un sort l'énergie est retenue jusqu'à ce que le déclencheur soit activé.
UTILISER UN OBJET (Use an object)
Dégainer une arme. Certains objets nécessitent aussi cette action, ou bien pour utiliser plus d'un objet durant un tour.

ÉPUISEMENT (<i>Exhaustion</i>)	
Niveau	Effet
1	Désavantage aux jets de caractéristiques
2	Vitesse diminuée de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaques et de sauvegarde
4	Points de vie maximum diminués de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

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

PISTAGE (<i>Tracking</i>)	
Type de surface	DD
Surface molle (ex : neige, boue)	10
Poussière ou herbe	15
Pierres apparentes	20
Chaque jour écoulé depuis le passage	+5
La créature a laissé des traces (ex : sang)	-5

ABRIS (<i>Cover</i>)	
Abris	Bonus CA et sauvegarde DEX
50%	+2
75%	+5

En cas d'abris total, la cible ne peut être visée directement, mais peut être affectée par des sorts de zone...

NIVEAUX DE DEGRÉS DE DIFFICULTÉ (<i>Typical Difficulty Classes</i>)	
Niveau	DD
Très facile (<i>Very easy</i>)	5
Facile (<i>Easy</i>)	10
Moyenne (<i>Medium</i>)	15
Difficile (<i>Hard</i>)	20
Très difficile (<i>Very hard</i>)	25
Quasi impossible (<i>Nearly impossible</i>)	30

TYPES DE DÉGÂTS (<i>Damage Types</i>)	
ACIDE (<i>Acid</i>)	Le jet corrosif du souffle d'un dragon noir et les enzymes dissolvantes sécrétées par une gelée noire infligent des dégâts d'acide.
CONTONDANT (<i>Bludgeoning</i>)	Les attaques de force brute (marteaux, chute, constriction et effets similaires) infligent des dégâts contondants.
FROID (<i>Cold</i>)	La froideur mortelle irradiant de la lance de glace d'un diable et le souffle glacial d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.

FEU (*Fire*)
Les dragons rouges crachent du feu et de nombreux sorts invoquent des flammes qui infligent des dégâts de feu.

FORCE (*Force*)
La Force est l'énergie magique pure concentrée sous une forme offensive. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, incluant projectile magique et arme spirituelle.

FOUDRE (*Lightning*)
Le sort éclair et le souffle d'un dragon bleu infligent des dégâts de foudre.

NÉCROTIQUE (*Necrotic*)
Les dégâts nécrotiques, infligés par certains mort-vivants et sorts, flétrissent la matière et même l'âme.

PERFORANT (*Piercing*)
Les attaques de perforation et d'empalement, incluant les lances et les morsures de monstres, infligent des dégâts perforants.

POISON (*Poison*)
Les dards venimeux et le gaz toxique du souffle du dragon vert infligent des dégâts de poison.

PSYCHIQUE (*Psychic*)
Les capacités mentales comme l'attaque psionique d'un illithid infligent des dégâts psychiques.

RADIANT (*Radiant*)
Les dégâts radiants, infligés le sort colonne de feu du clerc ou le châtement angélique d'une arme, brûlent la chair comme le feu et surchargent l'esprit de pouvoir.

TRANCHANT (*Slashing*)
Les épées, les haches et les griffes des monstres infligent des dégâts tranchants.

TONNERRE (*Thunder*)
Le son commotionnant d'une explosion sonore, comme l'effet du sort onde de choc, inflige des dégâts de tonnerre.

COMPÉTENCES (<i>Skills</i>)		
Compétence		Caractéristique
Acrobaties	<i>Acrobatics</i>	DEX
Arcanes	<i>Arcana</i>	INT
Athlétisme	<i>Athletics</i>	FOR
Discrétion	<i>Stealth</i>	DEX
Dressage	<i>Animal handling</i>	SAG
Escamotage	<i>Sleight of hand</i>	DEX
Histoire	<i>History</i>	INT
Intimidation	<i>Intimidation</i>	CHA
Intuition	<i>Insight</i>	SAG
Investigation	<i>Investigation</i>	INT
Médecine	<i>Medecine</i>	SAG
Nature	<i>Nature</i>	INT
Perception	<i>Perception</i>	SAG
Persuasion	<i>Persuasion</i>	CHA
Religion	<i>Religion</i>	INT
Représentation	<i>Performance</i>	CHA
Survie	<i>Survival</i>	SAG
Tromperie	<i>Deception</i>	CHA

PERCEPTION PASSIVE =
(*Passive Perception*)
10 + modificateurs de Sagesse

BONUS D'ATTAQUE MAGIQUE =
(*Magical Attack Bonus*)
modificateur de caractéristique + bonus de maîtrise
(**Désavantage** si le sort est lancé à 1,5m ou moins d'un adversaire)
DD DE SAUVEGARDE D'UN SORT =
(*Spell Save DC*)
8 + modificateur de caractéristique + Bonus de maîtrise + Modificateurs de situation

CONDITIONS (<i>Conditions</i>)	
À TERRE (<i>Prone</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Le seul mouvement possible est de ramper, à moins de se relever et mettre fin à la condition. Désavantage aux jets d'attaque. Un attaquant contre la créature a l'avantage si l'attaquant est à 1,50 m ou moins. Sinon, il a un désavantage au jet d'attaque.
AGRIPPÉ (<i>Grappled</i>)	<ul style="list-style-type: none"> La vitesse passe à 0, ne peut bénéficier d'aucun bonus à la vitesse. La condition prend fin si la créature qui agrippe est incapable d'agir. La condition se termine également si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe.
ASSOURDI (<i>Deafened</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Ne peut entendre et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.
AVEUGLE (<i>Blinded</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue. Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, ceux de la créature ont un désavantage.
CHARMÉ (<i>Charmed</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature charmée ne peut pas attaquer le charmeur ou le cibler avec des capacités offensives ou magiques. Le charmeur a l'avantage sur ses jets de caractéristique en interaction sociale avec la créature.
EFFRAYÉ (<i>Frightened</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature effrayée a un désavantage aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue. La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.
EMPOISONNÉ (<i>Poisoned</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature empoisonnée a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.
ENTRAVÉ (<i>Restrained</i>)	<ul style="list-style-type: none"> La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse. Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, ceux de la créature ont un désavantage. La créature a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité.
ÉTOURDI (<i>Stunned</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Incapable d'agir, ne peut plus bouger et parle de manière hésitante. Rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
INCAPABLE D'AGIR (<i>Incapacitated</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Ne peut réaliser une action ou une réaction.
INCONSCIENT (<i>Unconscious</i>)	<ul style="list-style-type: none"> 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. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage. Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 m ou moins de la créature.
INVISIBLE (<i>Invisible</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier. En ce qui concerne le fait de se cacher, la créature est considérée dans une zone à visibilité nulle. L'emplacement de la créature peut être détecté par un bruit qu'elle fait ou par les traces qu'elle laisse. Les jets d'attaque contre la créature ont un désavantage, et les jets d'attaque de la créature ont l'avantage.
PARALYSÉ (<i>Paralyzed</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature paralysée est incapable d'agir (voir la condition) et ne peut plus bouger ni parler. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage. Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 m ou moins de la créature.
PETRIFIÉ (<i>Petrified</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en une substance inanimée solide (généralement en pierre). Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse. La créature est incapable d'agir, ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle. Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage. La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. La créature obtient la résistance contre tous les types de dégâts. La créature est immunisée contre le poison et la maladie, mais un poison ou une maladie déjà dans son organisme est seulement suspendu, pas neutralisé.

FACTEURS DE PUISSANCE (Challenge Rating)		
Facteur de puissance	Bonus de maîtrise	Points d'expérience
0	+ 2	0 ou 10
1/8	+ 2	25
1/4	+ 2	50
1/2	+ 2	100
1	+ 2	200
2	+ 2	450
3	+ 2	700
4	+ 2	1 100
5	+ 3	1 800
6	+ 3	2 300
7	+ 3	2 900
8	+ 3	3 900
9	+ 4	5 000
10	+ 4	5 900
11	+ 4	7 200
12	+ 4	8 400
13	+ 5	10 000
14	+ 5	11 500
15	+ 5	13 000
16	+ 5	15 000
17	+ 6	18 000
18	+ 6	20 000
19	+ 6	22 000
20	+ 6	25 000
21	+ 7	33 000
22	+ 7	41 000
23	+ 7	50 000
24	+ 7	62 000
25	+ 8	75 000
26	+ 8	90 000
27	+ 8	105 000
28	+ 8	120 000
29	+ 9	135 000
30	+ 9	155 000

VOYAGES (Journeys)

Rythme	Distance parcourue par...			Effet
	Minute	Heure	Jour	
Rapide	120 mètres	6,4 km	48 km	Malus de -5 à la perception passive
Normal	90 mètres	4,8 km	38 km	-
Lent	60 mètres	3,2 km	28 km	Peut utiliser la compétence Discrétion

Terrain difficile : Diminue de moitié les distances parcourues.
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.

SOURCES DE LUMIÈRE (Light Sources)

Source	Vive	Faible	Durée
ORDINAIRE (Mundane)			
Bougie	Candle	1,5 m	+1,5 m 1 heure
Lampe	Lamp	4,5 m	+9 m 6 heures
Lanterne à capote	Lantern, bulleye	9 m	+9 m 6 heures
Lanterne sourde	Lantern, hooded	18 m	+18 m 6 heures
Torche	Torch	6 m	+6 m 1 heure

MAGIQUE (Magic)

Flamme éternelle	Continual Flame	6 m	+6 m	Jusqu'à dissipation
Couleurs dansantes	Dancing lights	-	3 m	Jusqu'à 1 min
Lueur féérique	Faerie Fire	-	3 m	Jusqu'à 1 min
Lame enflammée	Flame Blade	3 m	+3 m	Jusqu'à 10 min
Sphère de feu	Flaming sphere	6 m	+6 m	Jusqu'à 1 min
Aura sacrée	Holy aura	-	1,5 m	Jusqu'à 1 min
Lumière	Light	6 m	+6 m	1 heure
Rayon de lune	Moonbeam	-	Cylindre 1,5 m	Jusqu'à 1 min
Mur prismatique	Prismatic wall	30 m	+30 m	10 min
Mur de feu	Wall of fire	18 m	+18 m	Jusqu'à 1 min

VISIBILITÉ (Vision)

Visibilité	Effet
Visibilité réduite	Les créatures ont un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) qui dépendent de la vision. <i>Exemples : Lumière faible, brouillard irrégulier, feuillage clairsemé.</i>
Visibilité nulle	La vision est bloquée. Les créatures sont considérées comme aveuglées. <i>Exemples : Ténèbres, épais brouillard, feuillage dense.</i>

SAUTER (Jumping)

Type de saut	Distance
Longueur	0,3 m par point de FOR avec 3 m d'élan, la moitié sans élan
Hauteur	1 m + 30 cm par point de mod de FOR avec 3 m d'élan, la moitié sans élan. <i>Hauteur touchée</i> : Distance sautée en hauteur + 1,5 x taille du personnage.

SUFFOCATION (Suffocating)

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.

CATÉGORIES DE TAILLE (Size categories)

Taille	Espace	Dé de vie	Exemples
Très petite	Tiny 75 x 75 cm	d4	Diablotin, esprit follet
Petite	Small 1,5 x 1,5 m	d6	Rat géant, gobelin
Moyenne	Medium 1,5 x 1,5 m	d8	Orque, loup-garou
Grande	Large 3 x 3 m	d1	Hippogriffe, ogre
Très grande	Huge 4,5 x 4,5 m	d1	Géant de feu, sylvanien
Gargantuesque	Gargantuan 6 x 6 m ou +	d20	Kraken, ver pourpre

CONCENTRATION (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 QUE CELUI QUI REQUIERT 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 INCAPABLE D'AGIR OU ÊTRE TUÉ.**
- **ÊTRE PERTURBER PAR UN PHÉNOMÈNE À PROXIMITÉ.** Exemple : ^'été 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.