

JETS DE DES GENERIQUES

Action	1d20 + Compétence 1d20 + Caractéristique (si aucune compétence ne correspond)
Difficulté	Déterminée par le conteur
Difficulté	1d20 + bonus : pour chacun des personnages, avantage au vainqueur

KRASSES (p. 94)

Dés de krâsse (dK = 1d6) :

- Nombre de dés à choisir
- Si un ou plusieurs dés font **6** : ajouter le ou les 6 au résultat du d20
- Mettre le nombre de dK choisis dans le pot adverse

Contre Krâsses :

Si MJ et PJ font appel au dK :

- Celui qui obtient le meilleur jet au d20 (avant bonus) reçoit l'ensemble des dK et ajoute les 6 obtenus à son jet de d20.

DISTANCES DE VOYAGES (p. 155)

	Par heure	Par jour
Humanoïde de petite taille	3 km	25 km
Humanoïde de taille moyenne	5 km	40 km
Monture légère	10 km	80 km
Monture lourde	8 km	65 km
Poney	6,5 km	50 km
Ane ou Mulet	5 km	40 km
Chariot	3 km	25 km
Coche	8 km	65 km
Bateau lent (grande barque...)	2,5 km	20 km
Bateau moyen (marchand...)	5 km	40 km
Bateau rapide	15 km	60 km
Dragon (d'Eckmül...)	25 km	200 km
Dragon gros porteur	16 km	130 km
Monorail du Darshan	50 km	400 km

DIFFICULTES

Facile	- 5
Moyen	- 10
Ardu	- 15
Difficile	- 20
Impensable	- 25
Presque impossible	- 30
Tu veux 1 cape rouge ?	- 35

COOPERATION (p.112)

Même test pour tous les joueurs :

Plus haut score retenu avec :
+ 2 par personnage au-dessus de 15

SAUT

1d20 + acrobatie.

Par tranche de 5 au résultat, il saute :

Longueur avec élan	Sa taille
Longueur sans élan	Sa taille/2
Hauteur	Sa taille/4

NAVIGATION

Sortir d'un port	Diff. 15
Manœuvre simple	Diff. 10
Manœuvre dangereuse	Diff. 15
Gros temps	Voir Effets du vent
Pertes	Diff.10 + dégâts subis
Réparer bateau	Diff. 15
Eteindre un incendie	Diff. 25*

* moins nombre de participants

EFFETS DU VENT (p. 155)

Force du Vent	Vitesse du Vent	Arme de Jet/Artillerie	Diff. navigation*	Dégâts sur transport**
Léger	0-15 km/h	-/-	-	-
Modéré	0-15 km/h	-/-	5	1d3
Important	30-50 km/h	-2/-	10	1d4
Violent	50-80 km/h	-4/-	15	1d6
Tempête	80-120 km/h	Cape rouge/-4	18	1d8
Ouragan	120-280 km/h	Cape rouge/-8	20	1d10
Tornade	280-500 km/h	Cape rouge/cape rouge	25	1d12

* A faire toutes les 2 heures

** En cas d'échec du jet