

## Attributs et scores

**FOR** : Force physique, sauter, pousser  
**DEX** : Dextérité, adresse manuelle, agilité  
**CH** : Chance, être au bon endroit  
**VIT** : Vitesse de réaction, réflexes  
**PER** : Perception avec les 5 sens  
**INT** : Intelligence, raisonnement, mémorisation  
**FLU** : Fluide et résistance magiques, santé mentale  
**CHR** : Charisme, force de caractère, persuasion  
**CONS** : Constitution, robustesse, santé, points de vie

**Bonus / malus de CBT** : somme des points supérieurs à 12 moins ceux inférieurs à 9 en **FOR, DEX, CH** et **VIT**.

**Bonus / malus de traits** (arcs, arbalètes, armes à feu) : somme des points supérieurs à 12 moins ceux inférieurs à 9 en **DEX, CH, VIT** et **PER**.

**PDS AUTO** : FOR x 100

**Talents** : un nouveau talent à chaque niveau avec un bonus immuable (+1D6) ou achat de talents en consommant 300, 600, 900 ou 1 200 PE (bonus de +3 / +5 / +7 ou +9)

| Puissance du PJ | Points d'attributs |
|-----------------|--------------------|
| Faible          | 55                 |
| Moyen           | 85                 |
| Bon             | 110                |
| Fort            | 225                |
| Surhumain       | 1 000              |

## Gains de PE

Le total de base du scénario (par ex. niveau du donjon x 1 000) auquel on rajoute :

- le CM ou une partie du CM des adversaires tués par le PJ (si plusieurs PJ coopèrent). Si l'adversaire a des attributs, remplacer le CM par la somme CON + DEX + INT ou FOR + CON + INT ou FLU + INT + CON.

- coup des 2D6 des MEP x niv. de la MEP

- nombre de points de magie dépensés

- action d'éclat, créativité, bonne idée, interprétation : + 20 à 50

## Classement Monstrueux (CM)

**Dés de combat** : 1 + CM / 10 (arrondi à l'inférieur). Ne change jamais. **Bonus de combat** : CM / 2 (arrondi au supérieur), évolue avec le CM

**FLU** : de CM / 10 à CM / 2 selon l'affinité à la magie et l'INT.

## Mises à l'Épreuve (MEP)

Lancer 2D6 + Attribut + bonus de talent éventuel en relançant les doubles (**règle du doublet** ou DARO ou **READ** : Relancer Et Additionner les Doubles).

Réussir à atteindre : 15 + (5 x niv. de la MEP) (20 minimum)

**N 1** : 20 / **2** : 25 / **3** : 30 / **4** : 35 / **5** : 40 / **6** : 45 / **7** : 50 / **8** : 55

## Règle optionnelle Niveau et PE

| Niv | PE min | Niv | PE min            |
|-----|--------|-----|-------------------|
| 1   | 0      | 8   | 28 000            |
| 2   | 1 000  | 9   | 36 000            |
| 3   | 3 000  | 10  | 45 000            |
| 4   | 6 000  | 11  | 55 000            |
| 5   | 10 000 | 12  | 66 000            |
| 6   | 15 000 | 13  | 78 000            |
| 7   | 21 000 | ... | + ((n-1) x 1 000) |

## Combat à distance niveaux de difficulté de la MEP de DEX

| Distance                  | Niv      | Total    |
|---------------------------|----------|----------|
| Bout portant (< 2 m)      | 1        | 20       |
| Proche (< 20 m)           | 2        | 25       |
| Moyenne (< 50 m)          | 3        | 30       |
| Lointaine (< 100 m)       | 4        | 35       |
| Très lointaine (> 100 m)  | 5        | 40       |
| Taille de la cible        |          |          |
| Fée, 20cm                 | +4       | + 20     |
| Lutin, 50 cm              | +2       | + 15     |
| Hobbit, 1 m               | +1       | + 5      |
| Taille humaine, 1,5 à 2 m | 0        | +0       |
| Grande taille, 3 m        | - 1      | - 5      |
| Très grande taille, 5 m   | - 2      | - 10     |
| Énorme, 10 m              | - 4      | - 20     |
| Position de la cible      |          |          |
| Cachée partiellement      | +1       | + 5      |
| Cachée « totalement »     | +2       | + 10     |
| Immobile                  | - 1      | - 5      |
| Esquive                   | +1       | + 5      |
| Luminosité                | + ou - 1 | + ou - 5 |

| Type de PJ              | Prérequis à la création   | Attributs de niveaux                       | Spécificités   |
|-------------------------|---|--|--|
| <b>Citoyen</b>          | Aucun<br>Impossible en cas de brelan à un attribut  | FOR, CH, CHR, PER ou 4 autres (cf. métier) | <b>Si lettré</b> : bonus de CBT et trait / 2, <b>sinon</b> bonus normaux<br>Pour lancer un sort, un citoyen doit réussir une <b>MEP d'INT</b> et un autre de <b>DEX</b> du niveau du sort.   |
| <b>Filou</b>            | Aucun   | DEX, CH, INT, FLU                          | Talent de <b>filouterie</b> au niv 1 basé sur INT, CH ou CHR.<br><b>Sorts</b> : Connaît <b>un sort</b> de sorcier de niv 1 à la création. Peut apprendre tout sortilège qu'un <b>professeur</b> accepte de lui enseigner (sort Prof) si les attributs (INT et DEX) sont suffisants. Peut apprendre un sort de niveau supérieur au sien si l'INT et la DEX le permettent.<br>Pour lancer un sort, doit réussir une <b>MEP d'INT</b> du niv du sort.<br><b>Coût en FLU</b> : toujours le total <b>maximum</b> (pas de réduction grâce au niveau ou à un bâton).<br><b>Pas d'utilisation de supports de concentration, pas d'invention de sorts ou d'objets.</b> Doivent <b>réapprendre</b> certains sorts aux niveaux supérieurs pour bénéficier <b>d'effets accrus</b> (cf. « <b>niveau supérieur</b> »).   |
| <b>Guerrier</b>         | Aucun   | FOR, DEX, CON, VIT                         | <b>Formation aux armes</b> : manie n'importe quelle arme si leurs totaux de FOR et DEX sont suffisants <b>Impossibilité de lancer des sorts</b><br><b>Bonus spécial de CBT et trait</b> : total + Niv <b>Bonus d'armure</b> : PP x 2   |
| <b>Sorcier</b>          | INT et DEX ≥ 10.<br>Les sorts nécessitent mots et gestuelles.   | DEX, INT, FLU, CHR                         | <b>Non-combattant</b> : arme utilisable ayant au maximum 2D + bonus sauf bâton magique de luxe (4D). <b>Combat</b> : peut combattre et lancer un sort simultanément si son arme est assez petite (cf. plus haut).<br>Sinon perte de cette aptitude et de son bonus de combat.<br><b>Sorts</b> : connaît tous les sorts de base de <b>niveau 1</b> .<br>Pour lancer un sort, doit réussir une <b>MEP d'INT</b> du niv du sort.<br><b>Coût en FLU</b> : est modifié de la différence entre le niv du sorcier et celui du sort, avec un minimum de 1.<br><b>Supports de concentration</b> : réduit encore la dépense en FLU du niv du sorcier (coût min en FLU 1). <b>Création de sorts</b> : à partir du 5e niv.   |
| <b>Mage spécialiste</b> | FLU ≥ 15  | FLU, INT, DEX, CHR                         | <b>Maîtrise</b> de manière <b>innée</b> une seule famille de sorts, issue d'une école de magie (combat, cosmique, conjuration ou métabolique). A accès à <b>tous les sorts</b> de cette école si ses attributs (DEX et INT) sont suffisants.<br>Dépense en <b>FLU</b> divisée par <b>2</b> par rapport aux sorciers.<br>Autres règles identiques à celles des sorciers.  |
| <b>Tireur d'élite</b>   | Brelan de DEX ≥ 15 :<br>3 « 5 » ou 3 « 6 ».   | DEX, PER, VIT, FLU                         | Réussit à toucher n'importe quelle <b>cible</b> à portée d'arme avec <b>un type d'arme</b> de jet à définir (arc ou arbalète ou couteau ou hache de jet, etc.) sur simple réussite d'une <b>MEP N1 de DEX</b> .  |
| <b>Meneur</b>           | Brelan de CHR ≥ 15 :<br>3 « 5 » ou 3 « 6 ».   | CHR, DEX, INT, CH                          | <b>Manipulateur</b> né, il réussit à convaincre, abuser, pousser <b>une</b> personne à faire ce qu'il veut sur avec la simple réussite d'une <b>MEP N1 de CHR</b> . Le meneur doit pouvoir parler le même langage que son interlocuteur, certains monstres sont insensibles car trop « simples » et ce don n'agit pas sur des groupes. Pour le reste, s'inspirer du type Filou.  |
| <b>Parfait</b>          | <b>12</b> au moins dans 6 attributs et aucun attribut inférieur à 9 <b>avant les modifications raciales</b> | FOR, DEX, INT, FLU                         | <b>Formation aux armes</b> : manie n'importe quelle arme si les totaux de FOR et DEX sont suffisants.<br><b>Bonus d'armure</b> : PP x 2 mais <b>pas de bonus spécial de CBT ou de trait</b><br><b>Sorts, coût en FLU, bâtons et supports</b> : cf. les sorciers.<br><b>Création de sorts</b> : à partir du 10e niveau.   |
| <b>Prêtre</b>           | INT ≥ 10.<br>Les miracles ne nécessitent aucun mot et peu de gestuelles.                                    | CHR, INT, FLU, CONS                        | <b>Combat</b> : pas de magie et combat simultanément. Pas de restriction d'arme. <b>Talent d'art martial accessible</b> : dommages de 2D6 + bonus (au lieu d'1D6).<br><b>Miracles</b> : pour les lancer, réussir au préalable une MEP de CHR puis d'INT du niv du miracle. En cas <b>d'échec</b> de la MEP de CHR, c'est le dernier sort du jour. En cas de <b>loupé</b> , ce dernier sort n'est même pas actif. Récupère l'accès aux miracles <b>au réveil</b> après un <b>rituel</b> au <b>calme</b> qui dure <b>1D6 min</b> . Connaît tous les miracles de base de <b>niveau 1</b> .<br><b>Ultime miracle</b> : s'il reste au-moins 1 en FLU, il peut dépenser <b>une fois par jour</b> plus que son total en descendant jusqu'à <b>-(2xNiv.)</b> en FLU au max. Mais malus au tirage de CHR et pour les MEP en duel de FLU.<br><b>Coût en FLU</b> : est modifié de la différence entre le niv. du prêtre et de celui du miracle, avec un minimum de 1, comme pour le sorcier.<br><b>Pas de supports de concentration.</b><br><b>Création de miracles</b> : à partir du 5e niv. |

## Espèces et coefficients

**Elfe** : FOR, DEX et TAI x 1 / CH, PER et INT x 1,5 / FLU et CHR x2 / CONS et PDS x 0,67 / Âge : 50 + 3D6.

**Fée** : FOR et CONS x 0,25 / DEX et CH x2 / PER x 1,5 / INT x 1 / FLU et CHR x 2 / TAI et PDS x 0,1 / Âge : 50 + 3D6.

Est capable de voler si son PDS PORT ne dépasse pas la moitié de son PDS AUTO.

**Hobbit** : FOR et TAI x 0,5 / DEX et CH x 1,5 / PER, INT, FLU, CHR et PDS x 1 / CONS x 2 / Âge : 30 + 3D6.

**Humain** : tous les attributs x1 / Âge : 10 + 3D6.

**Lutin** : FOR x 0,5 / DEX, CH et INT x 1,5 / PER, FLU, CHR et CONS x 1 / TAI x 0,25 / PDS x 0,33 / Âge : 30 + 3D6.

Ne peut être que sorcier, citoyen ou filou. A accès au sort **Clin d'aile ou Pouf!** (Conj., Niv. 4, FLU : 5) qui permet de se téléporter seul avec son équipement à une distance de 15 m dans toutes les directions.

**Nain** : FOR, CONS et PDS x 2 / DEX, INT, FLU et CHR x 1 / PER x 1,25 / CH et TAI x 0,67 / Âge : 50 + 3D6.

Est capable d'évaluer la valeur d'une gemme sur une MEP N1 d'INT.

### Taille et Poids

| 3D6 | TAI (m) | PDS (kg) |
|-----|---------|----------|
| 3   | 1,22    | 34       |
| 4   | 1,29    | 41       |
| 5   | 1,35    | 48       |
| 6   | 1,42    | 55       |
| 7   | 1,47    | 61       |
| 8   | 1,55    | 68       |
| 9   | 1,60    | 73       |
| 10  | 1,68    | 77       |
| 11  | 1,73    | 82       |
| 12  | 1,80    | 86       |
| 13  | 1,85    | 91       |
| 14  | 1,93    | 102      |
| 15  | 1,98    | 114      |
| 16  | 2,05    | 122      |
| 17  | 2,11    | 141      |
| 18  | 2,18    | 159      |

### Combat

**Tour de combat (T.c.)** : 2 min. en moyenne (1 tour = 5 T.c.), parfois 10 s.

**Total d'attaque** ou de **points de combat** =

points d'arme (dés + bonus d'arme) + bonus de combat

**Points de dommage (PDD)** ou **coups** = différence positive entre les points de combat des 2 camps, en tenant compte des **poisons**. Certains, voire tous, sont absorbés par les **protections** (voir PP) sauf les **dommages inévitables** (ceux amenés par des 6 aux dés d'arme ou de combat).

#### Phases du combat

**1) Attaque surprise** : 10 s. les adversaires surpris ne peuvent se défendre.

**2) Magie** : MEP réussie d'INT ou CHR du niv. du sort et duel de FLU réussi. Contribue au total d'attaque (ou points de combat) du groupe. Effet de choc.

**3) Armes de jet** : MEP de DEX de niv. variable suivant la distance et la taille de la cible. Peut contribuer aux points de combat du groupe (effet de choc) si simultanée.

**4) Déduire** les dommages liés aux **sorts** et aux **armes de jet**.

**5) Choix des adversaires** dans la mêlée et formation des groupes de combattants.

**6) Jet des dés de combat, calcul du total d'attaque** et des **points de dommage**, avec éventuellement les **poisons**.

**7) Prise en compte des armures** et des **dommages inévitables**.

**8) Modification des attributs et du matériel** : CONS, CM (seul le bonus de combat baisse, pas le nombre de dés), FLU, flèches et doses de poison utilisées.

#### Récupération

**CONS** : seulement par médecine ou magie. **FOR, FLU**, etc.: +1 par tour (10 min) de repos. **CM** : +5 par tour de repos

### Combattre comme un forcené

**Automatique** si INT ≤ 8 et le PJ ne peut s'arrêter de lui-même (voir plus bas). **Impossible** si INT ≥ 16. **Choix** dans les autres cas. Uniquement avec **arme de poing**. Si **bouclier** porté, bonus exceptionnel de +5.

En cas de **doublet**, ou brelan... au 1er coup de dés où le PJ souhaite être/devient forcené, on relance et additionne ces dés identiques par groupe de valeur, et ainsi de suite tant qu'il y a des doublets, brelans, etc. (règle du **doublet** ou **READ**). Si le PJ veut combattre comme un forcené et n'amène aucun doublet, on transforme ses deux plus mauvais dés en doublet (un 2 et un 3 deviennent un double 2 par exemple) et on les relance tant qu'il y a des doubles (**READ**).

Perte de **-2 points de FOR** par tour de combat jusqu'à atteindre 0 ou moins (évanouissement). Le PJ regagne 1 pt de FOR par tour de repos (10 min). Attention à la FOR néc. pour utiliser son/ses arme(s), sinon arme(s) lâchée(s).

**Stopper** un forcené ayant 8 ou moins en INT et qui risque de se retourner contre les PJ faute d'autres adversaires:

1) il lâche son arme quand sa FOR est trop faible. 2) Un PJ le raisonne avec une MEP N1 CHR réussie ou un sort adéquat.

### Monstres

Ridicule : CM ≤ 20 / Nuisance : CM ≤ 40 / Menace : CM ≤ 80 / Danger : CM ≤ 160 / Redoutable : CM ≤ 320 / Terreur : 320 +

**Facultés spéciales** : 1/1 (1 dommage inévitable par 6 obtenu); 1/2 (dommages inévitables doublés); n/ si n « 6 » obtenus  
sort lancé : Invocation du feu, Allez, va-t'en, Bouge pas, Confusion, Debout les morts, Lame de Vorpall, Patauge, Prends ça...

**Autre facultés** : armure, poison, œil de chat, double vue, vol, résistance magique accrue (FLU), régénération de n points de CM par tour ou tour de combat, invulnérable aux armes normales, poisons, maladies, envoûtement, etc.

Table simplifiée pour le combat de groupe

| CM                 | 01 - 09                |  | 10 - 19                       |  | 20 - 29 |      | 30 - 39 |      | 40 - 49 |      |
|--------------------|------------------------|--|-------------------------------|--|---------|------|---------|------|---------|------|
| Dés / Dom. inévit. | 1D6                    |  | 2D6                           |  | 3D6     | D.I. | 4D6     | D.I. | 5D6     | D.I. |
| 2                  | Voir le résultat du dé |  | Voir le résultat des deux dés |  | 4       | 0    | 6       | 0    | 8       | 0    |
| 3-4                |                        |  |                               |  | 6       | 0    | 8       | 0    | 11      | 0    |
| 5-6                |                        |  |                               |  | 8       | 0    | 11      | 0    | 15      | 1    |
| 7                  |                        |  |                               |  | 10      | 1    | 14      | 1    | 18      | 1    |
| 8-9                |                        |  |                               |  | 12      | 1    | 16      | 1    | 21      | 1    |
| 10-11              |                        |  |                               |  | 14      | 1    | 19      | 2    | 24      | 2    |
| 12                 |                        |  |                               |  | 17      | 2    | 22      | 2    | 27      | 2    |

| CM                 | 50 - 59 |      | 60 - 69 |      | 70 - 79 |      | 80 - 89 |      | 90 - 99 |      |
|--------------------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|------|
| Dés / Dom. inévit. | 6D6     | D.I. | 7D6     | D.I. | 8D6     | D.I. | 9D6     | D.I. | 10D6    | D.I. |
| 2                  | 9       | 0    | 11      | 0    | 12      | 0    | 14      | 0    | 15      | 0    |
| 3-4                | 13      | 1    | 15      | 1    | 17      | 1    | 20      | 1    | 22      | 1    |
| 5-6                | 17      | 1    | 20      | 1    | 23      | 1    | 26      | 1    | 29      | 1    |
| 7                  | 21      | 1    | 25      | 1    | 28      | 1    | 32      | 1    | 35      | 1    |
| 8-9                | 25      | 1    | 29      | 1    | 33      | 2    | 38      | 2    | 42      | 2    |
| 10-11              | 29      | 2    | 34      | 2    | 39      | 3    | 43      | 3    | 49      | 3-4  |
| 12                 | 33      | 3    | 38      | 3    | 44      | 4    | 49      | 4    | 55      | 5    |

| CM                 | 100 - 109 |      | 110 - 119 |      | 120 - 129 |      | 130 - 139 |      | 140 - 149 |      |
|--------------------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|
| Dés / Dom. inévit. | 11D6      | D.I. | 12D6      | D.I. | 13D6      | D.I. | 14D6      | D.I. | 15D6      | D.I. |
| 2                  | 16        | 0    | 18        | 1    | 20        | 1    | 21        | 1    | 22        | 1    |
| 3-4                | 24        | 1    | 26        | 1    | 28        | 1    | 30        | 1    | 32        | 1    |
| 5-6                | 32        | 1    | 35        | 1    | 37        | 1    | 40        | 1    | 42        | 2    |
| 7                  | 39        | 1    | 42        | 2    | 46        | 2    | 49        | 2    | 52        | 2    |
| 8-9                | 45        | 2    | 50        | 2    | 54        | 2    | 59        | 3    | 62        | 3    |
| 10-11              | 52        | 3-4  | 58        | 3-4  | 63        | 3-4  | 68        | 4-5  | 72        | 4-5  |
| 12                 | 60        | 5    | 66        | 6    | 71        | 6    | 77        | 7    | 82        | 7    |

| CM                 | 150 - 159 |      | 160 - 169 |      | 170 - 179 |      | 180 - 189 |      | 190 - 199 |      |
|--------------------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|
| Dés / Dom. inévit. | 16D6      | D.I. | 17D6      | D.I. | 18D6      | D.I. | 19D6      | D.I. | 20D6      | D.I. |
| 2                  | 24        | 1    | 25        | 1    | 27        | 1    | 28        | 1    | 30        | 1    |
| 3-4                | 35        | 1    | 37        | 1    | 39        | 1    | 41        | 2    | 44        | 2    |
| 5-6                | 45        | 2    | 48        | 2    | 51        | 2    | 53        | 2    | 57        | 3    |
| 7                  | 56        | 2    | 60        | 2    | 63        | 3    | 67        | 3    | 70        | 3    |
| 8-9                | 66        | 3    | 71        | 3    | 75        | 4    | 80        | 4    | 84        | 4    |
| 10-11              | 77        | 4-5  | 82        | 5-6  | 87        | 5-6  | 92        | 5-6  | 97        | 6-7  |
| 12                 | 88        | 8    | 93        | 8    | 99        | 9    | 104       | 9    | 110       | 10   |

| CM                 | 200 - 209 |      | 210 - 219 |      | 220 - 229 |      | 230 - 239 |      | 240 - 249 |      |
|--------------------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|
| Dés / Dom. inévit. | 21D6      | D.I. | 22D6      | D.I. | 23D6      | D.I. | 24D6      | D.I. | 25D6      | D.I. |
| 2                  | 31        | 1    | 33        | 1    | 34        | 1    | 36        | 2    | 37        | 2    |
| 3-4                | 46        | 2    | 47        | 2    | 49        | 2    | 52        | 2    | 54        | 3    |
| 5-6                | 60        | 3    | 62        | 3    | 65        | 3    | 68        | 3    | 71        | 3    |
| 7                  | 74        | 3    | 77        | 3    | 81        | 3    | 84        | 4    | 87        | 4    |
| 8-9                | 88        | 4    | 92        | 4    | 96        | 4    | 100       | 5    | 104       | 5    |
| 10-11              | 102       | 6-7  | 107       | 7-8  | 111       | 7-8  | 116       | 8-9  | 121       | 8-9  |
| 12                 | 115       | 10   | 121       | 11   | 126       | 11   | 132       | 12   | 137       | 12   |

| Armes<br>* utilisées à 2 mains | Dés+<br>bonus | FOR | DEX   | Prix en PO | Poids | Portée / notes / longueur                     |
|--------------------------------|---------------|-----|-------|------------|-------|---|
| Assommoir                      | 2D            | 3   | 2     | 6          | 50    | Bâton ferré                                   |
| Atl-atl                        | +2D           | 8   | 10    | 5          | 10    | +20 m pour sagaie, javeline, harpon           |
| Badelaire ou fauchon           | 4D+4          | 12  | 13    | 150        | 110   | 120 cm  |
| Bagh nakh (l'unité)            | 1D            | 2   | 10    | 30         | 15    | Une griffe de tigre (si paire, dgt x2)        |
| Barre de fer *                 | 3D+3          | 12  | 4     | 12         | 200   | 150 cm  |
| Bâton *                        | 2D            | 10  | 8     | 10         | 50    | 180 cm  |
| Bec de corbin *                | 6D            | 18  | 10    | 125        | 175   | Marteau à bec                                 |
| Chauve-souris *                | 6D+5          | 15  | 12    | 250        | 190   | Hast longue, 350 cm, 3 lames en lys           |
| Cimeterre                      | 4D            | 10  | 11    | 120        | 100   | 90 cm   |
| Dard                           | 3D            | 6   | 8     | 15         | 30    | 20 m / lance courte                           |
| Demi-lune *                    | 5D+4          | 12  | 20    | 100        | 150   | Hast longue, 350 cm                           |
| Dirk                           | 2D+1          | 1   | 4/10  | 18         | 16    | 10 m / dague                                  |
| Épée bâtarde                   | 5D            | 16  | 12    | 150        | 150   | 120 cm  |
| Épée de passot                 | 3D            | 7   | 3     | 35         | 30    | 60-75 cm                                      |
| Épieu à sanglier *             | 4D+2          | 13  | 8     | 90         | 100   | 150 cm  |
| Espadon *                      | 6D            | 21  | 18    | 240        | 170   | 180 cm  |
| Fauchon                        | 4D+1          | 11  | 7     | 110        | 130   | Arme d'hast, 90cm                             |
| Faux de guerre *               | 4D+2          | 11  | 7     | 80         | 150   | Hast longue, 180 cm                           |
| Fléau d'armes (bras)           | 4D+4          | 20  | 15    | 55         | 160   | Fléau à bras articulé                         |
| Fouet                          | 4D            | 15  | 14    | 40         | 80    | 350 à 450 cm, ne peut pas parer               |
| Francisque                     | 3D+2          | 9   | 12/12 | 70         | 60    | 25 m  |
| Glaive                         | 3D+2          | 10  | 7     | 50         | 70    | 75-90 cm                                      |
| Grande Hache 2 lames *         | 6D+3          | 21  | 10    | 140        | 220   |   |
| Hache d'armes                  | 4D            | 17  | 8     | 100        | 150   |   |
| Hache de guerre naine *        | 6D+2          | 25  | 8     | 180        | 240   | Avec crochet (escalade) + pique               |
| Haladie                        | 2D+4          | 2   | 4     | 25         | 15    | Dague double                                  |
| Hallebarde *                   | 6D            | 16  | 12    | 200        | 140   | Hast longue, 3 m, hache+bec+pique             |
| Javeline                       | 2D            | 5   | 7     | 10         | 30    | 10 m / 180 cm                                 |
| Javelot                        | 3D+1          | 8   | 8     | 15         | 30    | 15 m / 180 cm                                 |
| Kukri                          | 2D+5          | 6   | 6/30  | 30         | 20    | 15 m (dague)                                  |
| Kumade (râteau) *              | 3D+3          | 10  | 12    | 75         | 80    | Hast longue, 150 cm, 2 ou 3 dents             |
| Lance longue *                 | 5D            | 12  | 10    | 40         | 120   | 10 m / 250 cm                                 |
| Lasso                          | 1D+2          | 7   | 15    | 25         | 30    | Portée 10 m / longueur 30 m, <del>parer</del> |
| Mail d'armes *                 | 6D+1          | 19  | 6     | 100        | 220   | 150 cm  |
| Masse d'armes *                | 6D+4          | 18  | 4     | 150        | 230   |   |
| Massue                         | 3D            | 5   | 3     | 15         | 50    |   |
| Plommée                        | 5D+2          | 17  | 3     | 120        | 200   | Massue à pointes                              |
| Scramasaxe                     | 2D+5          | 7   | 10    | 30         | 25    | 50-60 cm                                      |
| Spathe                         | 3D+4          | 15  | 10    | 140        | 120   | 90-120 cm                                     |
| Trident                        | 4D+3          | 10  | 10    | 60         | 75    | 5 m / 150cm                                   |

| Armes de tir<br>* utilisées à 2 mains | Dés+<br>bonus | FOR | DEX     | Prix en PO | Poids   | Portée / notes / longueur  |
|---------------------------------------|---------------|-----|---------|------------|---------|--|
| Arbalète à baguette *                 | 5D            | 15  | 10      | 250        | 180     | 90 m, la plus courante   |
| Arbalète à étrier *                   | 6D+3          | 17  | 10      | 400        | 220     | 90 m, avec crochet de ceinture   |
| Arbalète à jalet *                    | 3D            | 16  | 10      | 200        | 100     | 30 m, projectile : pierre plate  |
| Arbalète légère *                     | 4D            | 12  | 10      | 170        | 120     | 80 m   |
| Arcs *(Ordinaire / Grand)             |               |     |         |            |         |  |
| Très puissant (O / G)                 | 6D/+3         | 25  | 17      | 200 / 250  | 70 / 80 | 90 m / 145 m   |
| Puissant (O / G)                      | 5D/+3         | 20  | 16      | 135 / 175  | 60 / 70 | 80 m / 140 m   |
| Moyen (O / G)                         | 4D/+3         | 15  | 15      | 80 / 100   | 50 / 60 | 75 m / 130 m   |
| Léger                                 | 3D            | 12  | 15      | 60         | 40      | 65 m   |
| Très léger                            | 2D            | 9   | 15      | 50         | 30      | 55 m   |
| Bolas de guerre                       | 2D            | 7   | 8       | 100        | 80      | 30 m, empêtre 1 t.c. des bipèdes ;<br>mais 50 % de chance si DEX ≤ 14.       |
| Boomerang                             | 2D+3          | 11  | 11      | 50         | 50      | 55 m, revient au lanceur si DEX ≥ 15   |
| Carreaux (10 pièces)                  | -             | -   | -       | 5          | 10      |  |
| Couteau à branches                    | 4D            | 8   | 15      | 180        | 125     | 30 m, couteau à lancer africain  |
| Cranequin *                           | 8D            | 15  | 10      | 600        | 250     | 90 m, arbalète à cric et crémaillère   |
| Étoiles métalliques                   | 1D            | 2   | 10      | 30         | 10      | 10 m, shuriken, on peut en lancer n<br>par t.c. si on réussit une MEP N1 DEX |
| Flèches (24)                          | -             | -   | -       | 40         | 10      |  |
| Fléchettes sarbacane (30)             | -             | -   | -       | 5          | 5       |  |
| Fronde / à manche *                   | 2D/3D         | 5/8 | 10 / 12 | 5 / 10     | 1 / 10  | 45 m / 90 m, 100 pierres : 3 PO, 50 u.                                       |
| Grand arc elfique *                   | 6D+5          | 15  | 18      | 500        | 50      | 200 m, utilisable que par les elfes  |

| Armures (* malus x 3 en<br>DEX pour la discrétion) | PP  | FOR | DEX* | Prix<br>en PO | Poids |
|--|-----|-----|------|---------------|-------|
| H C d'écaillés lamellées                           | 9   | 13  | - 2  | 200           | 320   |
| H C d'écaillés annelées                            | 13  | 14  | - 3  | 435           | 410   |
| H C de plates                                      | 18  | 16  | - 3  | 460           | 450   |
| H C de plates lourd                                | 20  | 19  | - 3  | 1 300         | 700   |
| H C de tissu                                       | 3   | 6   | 0    | 50            | 100   |
| Brigandine   | 8   | 10  | - 2  | 210           | 300   |
| Broigne (peau, cuir)                               | 5   | 7   | 0    | 50            | 75    |
| Broigne de cuir bouilli                            | 7   | 8   | - 1  | 170           | 160   |
| Broigne de cuir et mailles                         | 13  | 13  | - 3  | 320           | 450   |
| Cotte de mailles (haubert)                         | 12  | 12  | - 3  | 250           | 360   |
| Bouclier à lanterne                                | 3   | 4   |      | 80            | 110   |
| Bouclier de nain (2D)                              | 4   | 10  |      | 90            | 450   |
| Bouclier en forme de tour                          | 6   | 12  |      | 100           | 550   |
| Pavois   | 7   | 14  |      | 130           | 700   |
| Grand heaume (PER -9)                              | 3/9 | 2   |      | 20            | 50    |
| Bassinet/Camail (PER - 6)                          | 2/6 | 2   |      | 15 / 10       | 35/45 |
| Chapel de fer (PER -3)                             | 1/3 | 1   |      | 10            | 25    |

### Poisons

Les poisons à lame, pour agir, doivent pénétrer les chairs (donc au moins 1 PDD porté par l'arme, dégât inévitable ou normal). Le poison se dissipe à la fin du 3e tour de combat, qu'il ait agi ou non.

**Curare** : 35 PO et 1 up par dose.

Réduit les bonus de combat d'un nombre égal aux PDD subis par l'arme empoisonnée. Le bonus de combat peut devenir négatif.

**Venin de dragon** : 320 PO et 1 up par dose.

Multiplie par 5 les PDD infligés par l'arme.

**Feu de l'enfer** : 320 PO et 1 up par dose.

Fait subir nD6 PDD supplémentaires avec n = le nombre de fois où la victime est en contact avec ce poison.

**Pâte homicide** : 200 PO et 2 up par dose.

Fait perdre 2D6 de CONS et 1D6 dans ses 2 attributs les plus élevés (hors CONS).

**Venin de scorpion** : 40 PO et 1 up par dose.

Réduit les réflexes et le bonus de combat de la victime de 25 % durant 3 tours de combat.

**Venin d'araignée** : 50 PO et 1 up par dose.

Paralyse la victime. Total d'attaque divisé par 2 aux 1er et 5e tc. après empoisonnement. Paralyse complète des tc n°2 à 4. En forme au 6e tc.

**Antidotes** : PO x 0.75 et 1 up par dose, à ingérer avant que le poison ne fasse effet.