

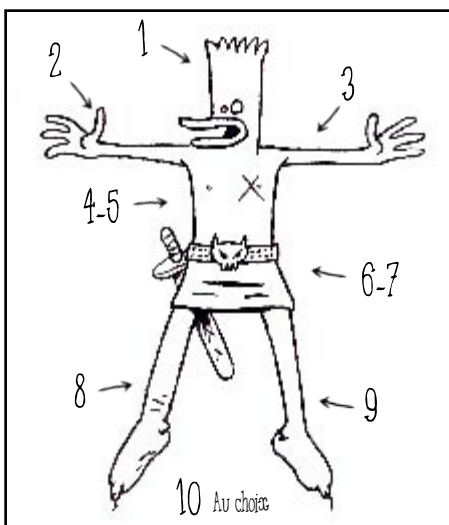
Les Armures

Type d'armure	Protection	Resistance	Malus
Pièces d'armure	2	2	-
Armure légère	4	4	-1 rang en Acrobatie
Armure moyenne	8	8	-2 rang en Acrobatie
Armure lourde	10	10	-3 rang en Acrobatie
Casque	3	3	-1 rang en Acuité (Perception)
Heaume	5	5	-2 rang en Acuité (Perception)

Déplacement

Catégorie	Vitesse
Poussif	X2
Lent	X5
Rapide	X10
Nerveux	X20
Vélocé	X40
Fulgurant	X80

Localisation



Renommée

Renommée	Difficulté associée
Inconnu (0 à 9 pts)	Infaisable
Rumeur (10 à 49 pts)	Hyper dur
Connu (50 à 99 pts)	Coton
Renommé (100 à 249 pts)	Faisable
Célèbre (250 à 499 pts)	Fastoche
Légendaire (500 et plus)	Hyper facile

Aléas

Aléas	Dégâts
Mineur	1 pt de dégâts
Ordinaire	1 pt de dégâts
Dangereux	2 pt de dégâts
Méchant	3 pt de dégâts
Critique	4 pt de dégâts
Exceptionnel	5 pt de dégâts

Les tests opposés

1er perso \ 2nd perso	Nul	Pas très doué	Bon	Habile	Balaise	Super Fortiche
Nul	50%	30%	10%	5%	1%	1%
Pas très doué	70%	50%	30%	10%	5%	1%
Bon	90%	70%	50%	30%	10%	5%
Habile	95%	90%	70%	50%	30%	10%
Balaise	99%	95%	90%	70%	50%	30%
Super Fortiche	99%	99%	95%	90%	70%	50%



On est pas seulement là pour distraire et éduquer les gens, il faut leur offrir une vraie aventure...

Talents et Pouvoirs

Talents professionnels	
Artisanat	Fermier
Astrologie	Forge
Bricolage	Géographie
Construction	Herboristerie
Dressage	Ingénierie
Droit	Médecine
Economat	Mineur
Elevage	Navigation
Engins de guerre	Pistage
Explosifs	Spécialiste
Faire peur	Tir
Talents personnels	
Artiste	Lettre
Bricolage	Natation
Couture	Pêche
Cuisine	Pratiquer un sport
Déguisement	Pratiquer un jeu
Équitation	Prestidigitation
Équitation en vol	Raconter des histoires
Histoires et légendes	Secourisme
Jouer aux cartes	

Pouvoirs génériques	
Costaud	Héros
Dur à cuire	Santé de fer
Gros veinard	Minus
Pouvoirs spécifiques	
Amphibie	Minus
Apparence de combat	Odeur pestilentielle
Forme effrayante	Passe muraille
Forme dangereuse	Peau oxydante
Avalement	Poigne de troll
Carnogénèse	Poison paralysant
Camouflage	Prestance
Chef de bande	Prodigieusement
Détaler	agaçant
Ecailles / épines	Reflexes fulgurants
Elastique	Secretions acides
Glacé	Survie
Griffes / crocs	Télébougeotte
Incroyablement coriace	Terreur des
Incroyablement discret	profondeurs
Inventeur de génie	Toiles
Invulnérabilité au feu	Transe éthylique
Lévitacion	Vois dans le noir
Magie	Vol
Pouvoirs extraordinaires	
Maîtrise de la plume	Vornir des araignées
Tong deum	
Acquis sociaux	
Economies	Relations
Noble	

Les tests simples

Niveau \ Difficulté	Hypra facile	Fastoche	Faisable	Coton	Hyper dur	Infaisable
Nul	50%	30%	10%	5%	1%	1%
Pas très doué	70%	50%	30%	10%	5%	1%
Bon	80%	70%	50%	30%	10%	5%
Habile	90%	80%	70%	50%	30%	10%
Balaise	95%	90%	80%	70%	50%	30%
Super Fortiche	99%	95%	90%	80%	70%	50%

Et puis un don jon porte la marque de celui qui l'a construit...



Un don jon, c'est un état d'esprit et l'esprit du don jon, c'est moi.

Les prix en Terra Amata

Armes et armures	PO		PO
Les armes qui cognent		Couteau de jet	5
Baton	1	Fleches (20)	10
Fleau d'arme	20	Fronde	3
Nunchaku	30	Hache de jet	10
Marteau de guerre	20	Javelot	15
Masse d'arme	20	Souribien	5
Masse gourdin	3	Bolas	15
Les armes qui tranchent		Filet	15
Gimeterre	25	Jasso	5
Couteau	2	Les boucliers	
Daqne	5	Petit bouclier	10
Epee	25	Bouclier moyen	20
Epee courte	20	Pavois	40
Epee a deux mains	30	Les armes exotiques	
Fleuret	25	Canne a pyramide	45
Hache	30	Casse tete	30
Kallicbarie	30	Dynamite	60
Katana	40	Epee Fouet a 2 lames	120
Mains gauche	5	Fouet	20
Rapete	30	Marteau babare	25
Sabre	25	Marteau luxerne	-
Wakissachi	35	Nitro	100
Les armes qui piquent		Les très grosses armes	
Epieu	3	Baliste	200
Fouche	5	Baliste a negation	500
Lance de fantassin	20	Cataapulte	400
Lance de cavalier	25	Trebuchet	800
Poche	15	Canon de navire	500
Triplet	25	Les armures	
Les armes qu'on lance		Piece d'armure	200
Arbalète	30	Armure legere	500
Arbalète de poche	60	Armure moyenne	400
Arbalète lourde	40	Armure lourde	800
Arc court	20	Casque	40
Arc long	30	Heaume	100
Carquois	5		
Carreaux (10)	10		
Les vêtements	PO	La popote	PO
Bottes	6	Vivres	
Chausses	6	Rations sechees (1 jour)	0.2
Sabots	2	Biere (litre)	0.1
Sandaals	1	Vin (litre)	0.2
Capot	12	Lait (litre)	0.05
Chapeau	5	Legumes a grignoter	0.05
Chemise de nuit	3	Métail	
Tunique	4	Poulet	1
Manteau	16	Mouton	10
Pantalonn ou salopette	5	Boeuf	20
Robe	15/30	Porc	8
Vêtements de		A l'auberge	
berger	10	Repas (fruste)	0.3
Paysan	10	Repas (bon)	0.8
Noble	50	Repas (excellent)	2
Guerrier	10	Chambre minable	0.5
Valet	10	Chambre convenable	1
Magé	15	Chambre luxueuse	5
Savant	15	Pichet de vin ou biere	0.05
Artisan	10		
Shaman / Moine	5		
Aventurier	20		
Artiste	30		
Employé / Page	15		

Materiel d'expédition	PO	Materiel professionnel	PO
Materiel de campagne		Trousse de medecin	27
Tente (2 pers.)	5	Materiel de camouflaje	30
Couverture	1	Outils de volerie	25
Torche	0.05	Necessaire de charpentier	15
Bougies (6)	0.01	Necessaire de ferronnier	20
Sripnet a silens	1	Livre imprimé	9/200
Sac a dos	6	Livre vierge	4
Citronelle	0.05	Necessaire d'écriture	2
Cantine	1	Instrument de musique	5/100
Outre	1	Montures	PO
Materiel de chasse		Terrestres	
Petite cage	2	Cheval	80
grande cage	5	Oiseau	40
Canne a peche	2	Hyppobonte	60
Filet	10	Yack Kochaque	80
Nasse	7	Hypra-cane	70
Materiel pour collets	0.5	Monture monstrueuse rampante	20/200
Tige a bouq	10	Moissonneuse	40
Bazar		Hypra-puce	70
Corde	1	Ver des neiges	170
Greggim	8	Volantes	
Miroir	10	Hypra-pigeon	100/200
Roussie	100	Hypra-poule	100/200
Materiel d'équitation		Monture monstrueuse	60/200
Barie	200	Encomel-libellule	60
Calèche	50	Gros porteur of	300
Charrue	10	Cheuve-souris géante	100/200
Charriotroulote	30	Vanderbock	60
Selle et arriachement	5/12		
Sacoches de selle (2)	70		

Les tests de Magie

	1	2	3	4	5	6
Nul	50%	30%	impossible	impossible	impossible	impossible
Pas très doué	70%	50%	30%	impossible	impossible	impossible
Bon	80%	70%	50%	30%	impossible	impossible
Habile	90%	80%	70%	50%	30%	impossible
Balaise	95%	90%	80%	70%	50%	30%
Super Fortiche	99%	95%	90%	80%	70%	50%

A chaque seconde, je dois incarner la pérenité des institutions. Ma conduite doit être irréprochable.







