

Cout d'achat des compétences :		
1ère à 10ème	1 point	sauf celles de base
11ème à 12ème	2 points	
13ème à 15ème	4 points	
16ème à 18ème	8 points	
19ème	12 points	
20ème et +	24 points	
Augmentation des Degrés de Maîtrise (D.M.)		
Degré	Niveau	Coût/niveau
Novice	1 à 5	1 point
Initié	6 à 8	2 points
Connaisseur	9 à 12	4 points
Professionnel	13 à 15	8 points
Petit Maître	16 à 18	16 points
Maître	19	32 points
Grand Maître	20	64 points
Limite du total en points de niveau :		
400 points. Toutes compétences confondues, y compris celles de combat.		
Expérience suivant l'âge à la création		
Age (cycle)	Niveau +	Compétence s +
1	aucun	aucune
2	1	1
3	2	2
4	4	4
5	8	6
au-delà... trop risqué !		

Taille et Poids :
Choix libre au gré du joueur. (voir table page 79)
APParence : 3D6
CHARisme : (COM + PSY)/2
EQUilibre : PSY/2
Points de chocs : FOR + END + 2D6
Vitalité : 10
Points de POUvoir : (PSY + Pts de Choc) x 20
Nombre Sacré : 3 fois 1D6 (Centaine, Dizaine, Unité)

Protections contre les armes		
Nom	Prot.	Résist.
Casque cuir	1D625
Casque métal	1D6+245
Corset cuir	1D6+135
Cotte de maille	1D6+465
Brassière cuir	1D615
Jambière cuir.....	1D615
Bottes	1D620
Bouclier bois.....	1D6+250
Bouclier métal.....	1D6+4100
<i>à noter que les boucliers peuvent aussi servir d'arme - voir table des armes.</i>		

Divisions d'un cycle :		
Hiver (période d'hibernation)	XnemRul	96 P.A.
Printemps	N'Memrol	8 P.A.
Été	Y'nenruyl	8 P.A.
Automne	Ph'nemrod	8 P.A.
<i>Longueur de la Petite Année : 286 jours de 27 heures</i>		

Localisation des dommages corporels									
Dégâts aux dés (arme - armure)				1 à 5	6 à 10	11 à 15	16 à 20	20 et +	
Perte minimale en VITalité ⁽¹⁾				-2	-3	-4	-5	Séquelles	
3D6 (général)	1D100 (précision)	Localisation générale	Localisation précise	Pertes supplémentaires en points de Vitalité ⁽²⁾ ou conséquences directes					
03-04	01-50	Tête	Cuir chevelu	Eraflure	-1	-2	-3	Mort	
-	51-68	-	Front	-1	-2	-4	-6	Mort	
-	69-85	-	Face	-1	-2	-3	-4	Mort	
	86-00	-	Yeux	-1	-2	-3	-4	Mort	aveugle
05-07	01-40	Bras	Peau	Eraflure	Plaie	-1	-2	-3	brûlure
-	51-60	-	Epaule	-1	-2	-3	-4	-5	fracture
-	61-65	-	Bras (muscle)	-1	-1	-2	-3	-4	immobilisé
-	66-70	-	Bras (os)	-1	-2	-3	-4	-5	fracture
-	71-75	-	Av.b (muscle)	-1	-1	-2	-3	-4	immobilisé
-	76-80	-	Av.b (os)	-1	-2	-3	-4	-5	fracture
-	81-95	-	Main	-1	-2	-3	-4	-5	fract/amputé
-	96-00	-	Arme/main	détruite	-1	-2	-3	-4	fracture (main)
08-13	01-20	Corps	Peau	Eraflure	Plaie	-1	-2	-3	brûlure
-	21-50	-	Buste	-1	-2	-3	-4	-5	
-	51-55	-	Cou	-1	-2	-4	-6	Mort	
-	56-60	-	Cœur	-2	-4	-6	Mort	Mort	
-	61-70	-	Colonne vert.	-2	-4	-6	Mort	Mort	paralysie
-	71-95	-	Abdomen	-1	-2	-4	-6	Mort	
-	96-00	-	Reins	-1	-2	-3	-4	-5	esquintés
14-18	01-60	Jambe	Peau	Eraflure	Plaie	-1	-2	-3	brûlure
-	61-72	-	Muscle	-1	-2	-3	-4	-5	immobilisé
-	73-84	-	Os	-1	-2	-3	-4	-5	Fract/amputé
-	85-00	-	Pied	-1	-2	-3	-4	-5	Fract/amputé

(1) A cumuler avec les pertes de la localisation
(2) A cumuler avec les pertes dues aux dégâts

NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%
1	20	5%	2	20	8%	3	20	12%	4	20	16%	5	20	20%
1	19	5%	2	19	8%	3	19	12%	4	19	16%	5	19	21%
1	18	5%	2	18	8%	3	18	13%	4	18	17%	5	18	21%
1	17	5%	2	17	8%	3	17	13%	4	17	17%	5	17	21%
1	16	5%	2	16	9%	3	16	13%	4	16	18%	5	16	22%
1	15	5%	2	15	9%	3	15	14%	4	15	18%	5	15	23%
1	14	6%	2	14	9%	3	14	14%	4	14	19%	5	14	24%
1	13	6%	2	13	10%	3	13	15%	4	13	20%	5	13	25%
1	12	6%	2	12	10%	3	12	16%	4	12	21%	5	12	26%
1	11	6%	2	11	11%	3	11	16%	4	11	22%	5	11	27%
1	10	7%	2	10	12%	3	10	17%	4	10	23%	5	10	29%
1	9	7%	2	9	12%	3	9	19%	4	9	25%	5	9	31%
1	8	8%	2	8	14%	3	8	20%	4	8	27%	5	8	34%
1	7	9%	2	7	15%	3	7	22%	4	7	30%	5	7	37%
1	6	10%	2	6	17%	3	6	25%	4	6	33%	5	6	42%
1	5	11%	2	5	18%	3	5	28%	4	5	37%	5	5	46%
1	4	14%	2	4	22%	3	4	33%	4	4	44%	5	4	55%
1	3	17%	2	3	28%	3	3	42%	4	3	56%	5	3	70%
1	2	28%	2	2	36%	3	2	54%	4	2	72%	5	2	90%
1	1	30%	2	1	40%	3	1	60%	4	1	80%	5	1	100%

NIV : Niveau du Degré de Maîtrise de la compétence, possédé par le personnage.

DIF : Difficulté ou facilité de l'action • 1 = très facile • 10-11 = difficulté ordinaire • 20 = très difficile

% : Jet maximum à obtenir sur les D100. Au dessus = Echec. Au dessous = Réussite.

NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%	NIV	DIF.	%
11	20	44%	12	20	48%	13	20	52%	14	20	56%	15	20	60%
11	19	45%	12	19	49%	13	19	53%	14	19	57%	15	19	62%
11	18	46%	12	18	51%	13	18	55%	14	18	59%	15	18	63%
11	17	47%	12	17	51%	13	17	55%	14	17	59%	15	17	64%
11	16	48%	12	16	53%	13	16	57%	14	16	61%	15	16	66%
11	15	50%	12	15	54%	13	15	59%	14	15	63%	15	15	68%
11	14	52%	12	14	57%	13	14	61%	14	14	66%	15	14	71%
11	13	54%	12	13	59%	13	13	64%	14	13	69%	15	13	74%
11	12	57%	12	12	62%	13	12	67%	14	12	72%	15	12	78%
11	11	60%	12	11	65%	13	11	71%	14	11	76%	15	11	82%
11	10	64%	12	10	70%	13	10	75%	14	10	81%	15	10	87%
11	9	68%	12	9	75%	13	9	81%	14	9	87%	15	9	93%
11	8	74%	12	8	81%	13	8	88%	14	8	95%	15	8	101%
11	7	82%	12	7	89%	13	7	97%	14	7	104%	15	7	111%
11	6	92%	12	6	100%	13	6	108%	14	6	117%	15	6	125%
11	5	101%	12	5	110%	13	5	120%	14	5	129%	15	5	138%
11	4	121%	12	4	132%	13	4	143%	14	4	154%	15	4	165%
11	3	154%	12	3	168%	13	3	182%	14	3	196%	15	3	200%
11	2	198%	12	2	200%	13	2	200%	14	2	200%	15	2	200%
11	1	200%	12	1	200%	13	1	200%	14	1	200%	15	1	200%

NIV DIF.	%	NIV DIF.	%	NIV DIF.	%	NIV DIF.	%	NIV DIF.	%					
6	20	24%	7	20	28%	8	20	32%	9	20	36%	10	20	40%
6	19	25%	7	19	29%	8	19	33%	9	19	37%	10	19	41%
6	18	25%	7	18	30%	8	18	34%	9	18	38%	10	18	42%
6	17	25%	7	17	30%	8	17	34%	9	17	38%	10	17	42%
6	16	26%	7	16	31%	8	16	35%	9	16	39%	10	16	44%
6	15	27%	7	15	32%	8	15	36%	9	15	41%	10	15	45%
6	14	28%	7	14	33%	8	14	38%	9	14	42%	10	14	47%
6	13	30%	7	13	34%	8	13	39%	9	13	44%	10	13	49%
6	12	31%	7	12	36%	8	12	41%	9	12	47%	10	12	52%
6	11	33%	7	11	38%	8	11	44%	9	11	49%	10	11	55%
6	10	35%	7	10	41%	8	10	46%	9	10	52%	10	10	58%
6	9	37%	7	9	44%	8	9	50%	9	9	56%	10	9	62%
6	8	41%	7	8	47%	8	8	54%	9	8	61%	10	8	68%
6	7	45%	7	7	52%	8	7	59%	9	7	67%	10	7	74%
6	6	50%	7	6	58%	8	6	67%	9	6	75%	10	6	83%
6	5	55%	7	5	64%	8	5	74%	9	5	83%	10	5	92%
6	4	66%	7	4	77%	8	4	88%	9	4	99%	10	4	110%
6	3	84%	7	3	98%	8	3	112%	9	3	126%	10	3	140%
6	2	108%	7	2	126%	8	2	144%	9	2	162%	10	2	180%
6	1	120%	7	1	140%	8	1	160%	9	1	180%	10	1	200%

Actions difficiles au delà de la norme : Diviser par 2 de Degré de Maîtrise de la compétence

Actions suicidaires : NIV 1. DIF 20, quel que soit le NIV du DM du personnage... Bonne chance !

Actions strictement impossibles : C'est impossible...

NIV DIF.	%	NIV DIF.	%	NIV DIF.	%	NIV DIF.	%	NIV DIF.	%					
16	20	64%	17	20	68%	18	20	72%	19	20	76%	20	20	80%
16	19	66%	17	19	70%	18	19	74%	19	19	78%	20	19	82%
16	18	68%	17	18	72%	18	18	76%	19	18	80%	20	18	84%
16	17	68%	17	17	72%	18	17	76%	19	17	80%	20	17	85%
16	16	70%	17	16	74%	18	16	79%	19	16	83%	20	16	88%
16	15	73%	17	15	77%	18	15	82%	19	15	86%	20	15	91%
16	14	75%	17	14	80%	18	14	85%	19	14	90%	20	14	94%
16	13	79%	17	13	84%	18	13	89%	19	13	94%	20	13	98%
16	12	83%	17	12	88%	18	12	93%	19	12	98%	20	12	103%
16	11	87%	17	11	93%	18	11	98%	19	11	104%	20	11	109%
16	10	93%	17	10	99%	18	10	104%	19	10	110%	20	10	116%
16	9	100%	17	9	106%	18	9	112%	19	9	118%	20	9	124%
16	8	108%	17	8	115%	18	8	122%	19	8	128%	20	8	135%
16	7	119%	17	7	126%	18	7	134%	19	7	141%	20	7	149%
16	6	133%	17	6	142%	18	6	150%	19	6	158%	20	6	167%
16	5	147%	17	5	156%	18	5	166%	19	5	175%	20	5	184%
16	4	176%	17	4	187%	18	4	198%	19	4	200%	20	4	200%
16	3	200%	17	3	200%	18	3	200%	19	3	200%	20	3	200%
16	2	200%	17	2	200%	18	2	200%	19	2	200%	20	2	200%
16	1	200%	17	1	200%	18	1	200%	19	1	200%	20	1	200%

Désignation	Type	Bonus ou malus sur				Duo	Force mini	LANcer	VISer	Portée optim/maxi	Prépar/tir/séq.	Coups (lancer)	Prix*
		ATT	PAR	RIP	ESQ								
Pieu, bâton, branche...	Courant	0	1	0	-1	-	-	x	x	x	-	1D6-1	x
Fléau à blé	Courant	1	1	0	-2	-1	6	-	-	-	-	1D6	50
Fourche, rateau, pelle...	Courant	2	1	0	-1	-3	4	-3	-	5-10 m	-	1D6(+1)	50
Fouet...	Courant	1	2	0	0	0	-	-	-	-	-	1D6	450
Masse, marteau...	Courant	2	0	0	0	oui	4 à 6	1	-2	15-50 m	-	1D6(+2)	50
Fronde	Courant	3	-	-	0	-1	0	0	-1	25-50 m	1-1	1D6+1	x
Epée courte	Courant	1	1	1	-1	5	-	-	-	-	-	2D6	950
Epée de route	Courant	1	0	0	0	0	4	-2	0	30 m	0	1D6+2	600
Epée courte noble	Courant	2	1	1	0	1	5	-	-	-	-	1D6+2	2000
Epée bâtarde	Courant	2	1	0	-1	-1	6	-	-	-	-	2D6	3000
Epée d'infanterie	Milice	2	2	1	0	-1	5	-	-	-	-	2D6	3500
Epée longue	Milice	2	2	1	-2	-	8	-	-	-	-	2D6+4	4500
Sabre	Rare	2	2	1	-2	-	7	-	-	-	-	2D6+2	4900
Dague ordinaire	Courant	1	2	0	0	2	-	0	-1	10-20 m	-	1D6(+1)	750
Dague de Voleur	Rare	2	2	1	0	2	-	1	0	15-30 m	-	1D6(+2)	1500
Dague Noble	Rare	2	1	0	0	2	-	1	0	20-30 m	-	1D6+1 (+1)	2500
Main gauche	Moyen	-1	2	1	0	1	-	0	-2	10-15 m	-	1D6	400
Poignard	Courant	1	1	0	0	1	-	0	0	15-25 m	-	1D6(+1)	500
Couteau Lourd	Courant	1	0	0	0	0	-	0	-2	10-15 m	-	1D6	300
Lance d'infanterie	Milice	2	1	0	-2	-	4	0	-1	25-40 m	-	1D6(+2)	600
Hallebarde	Milice	1	1	0	0	-	4	-1	-2	15-30 m	-	1D6(+1)	800
Etoile du Matin	Milice	2	2	-2	-1	-1	6	6	-	-	-	2D6-1	600
Hache de combat	Milice	0	-1	0	0	0	6	1	-1	20-40 m	-	2D6(+2)	750
Bouclier bois	Milice	1	2	0	-1	-1	-	-	-	-	-	1D6-1	500
Bouclier métal	Milice	2	2	0	-2	-1	-	-	-	-	-	1D6+1	750
Poing de métal	Milice	2	-	0	0	-	-	-	-	-	-	1D6	200
Sarbacanne	Moyen	-	-	-	-	-	3	-	2	20-50 m	1-1	1D6*	x
Arc de chasseur	Courant	-	-	-	-	-	5	-	2	30-60 m	1-1	2D6+2	2.500(30)
Arc court	Moyen	-	-	-	-	-	6	-	1	30-50 m	1-1	2D6+4	3.500(35)
Arc long de guerre	Rare	-	-	-	-	-	8	-	2	50-100 m	1-1	3D6	5.000(40)
Arbalestrie	Rare	-	-	-	-	-	12	-	1	100-150 m	2-1	3D6+2	12.000(50)

* Possibilité de projectile empoisonné

Les chiffres donnés entre parenthèses correspondent :

- Pour les armes de LANcer ou VISer, les dégâts supplémentaires lorsque l'arme est utilisée ainsi.

- Pour les prix : le prix de chaque projectile.

Protections contre les sortilèges

• **Protection contre un sortilège offensif :**
(PSY + PER)/2 - 5

• **Détection d'un sortilège offensif :**
(PSY + PER)/2 - 3

• **Détection de la présence d'un sortilège :**
(PSY + PER)/2 - 2

Degrés de protection :

Marge de réussite	Effets du sort*
0-5 %	Divisé par 2
6-10%	Divisé par 4
11-20%	Divisé par 6
21-30%	Divisé par 8
31 à +	Divisé par 10

Durée d'effet des sorts

Marge de réussite (%)	TEMPS				
	A	B	C	D	E
0-5	5 sec.	10 sec.	30 sec.	30 mn	1 h
6-10	30 sec.	1 mn	5 mn	1 h	1 jr
11-15	1 mn	10 mn	30 mn	1 jr	7 jrs
16-20	10 mn	30 mn	1 h	7 jrs	30 jrs
21-25	30 mn	1 h	2 h	14 jrs	1 an
26-30	1 h	2 h	5 h	30 jrs	10 ans
31-35	2 h	6 h	12 h	90 jrs	1 cycle
36-40	6 h	12 h	1 jr	1 an	2 cycles
41-45	12 h	1 jr	7 jrs	5 ans	3 cycles
46 et +	1 jr	7 jrs	30 jrs	10 ans	7 cycles