



Tableaux Divers

EQUIPEMENTS	PRIX (en Aris)
SAC	30
NOURRITURE + EAU (1 journée)	10
CORDE (10 mètres)	10
TORCHES (les trois) (1 heure chacune)	10
MIROIR	100
OUTILS (pour ouvrir serrure...)	200
ROUE DE FEU (briquet)	10
COUVERTURE	30
PARCHEMIN + FUSAIN	10
FILET	60
TROUSSE DE SECOURS	200
FIOLE REVITALISANTE	200
FIOLE D'ACIDE	200 (dégâts = 2 D10 sans armure)
FIOLE DE POISON	100 (— 2 PDV par tour)
FIOLE ANTI-POISON	100 (+ 2 PDV par tour)

PRIX DIVERS SUR LYNAIS

UN MOIS DE NOURRITURE	environ 300 Aris
UNE NUIT D'AUBERGE (dîner + petit déjeuner)	50 Aris
GUIDE : 1 semaine	200 Aris
CHEVAL	environ 600 Aris
DEPENSES MINIMUM PAR JOUR DE VOYAGE	20 Aris à pied
	30 Aris à cheval
	50 Aris en bateau

BOIRE

TEMPS PASSE SANS BOIRE NI MANGER	EFFETS
1 jour	aucun
2 jours	— 30 % sur tous les potentiels
3 jours	— 50 % sur tous les potentiels
4 jours	— 70 % sur tous les potentiels
5 jours	Mort du personnage

DORMIR

TEMPS PASSE SANS DORMIR	EFFETS
1 nuit (ou équivalent)	— 10 % sur tous les potentiels
2 nuits	— 30 % sur tous les potentiels + tests *
3 nuits	— 50 % sur tous les potentiels + tests *
4 nuits	Le personnage s'endort !

TABLEAU TEST EQUILIBRE : DUREE

TEMPS	DISTANCE	MODIFICATIONS
— de 6 secondes	2,5 m	bonus de + 20 %
de 7 à 12 secondes	3 à 5 m	+ 10 %
de 13 à 20 secondes	5,5 à 7,5 m	+ 00 %
30 secondes	10 m	malus de — 10 %
45 secondes	15 m	— 15 %
1 minute	20 m	— 20 %
2 minutes	40 m	— 30 %
5 minutes et +	80 m et +	— 40 %

TABLE DE MOUVEMENT

En extérieur :

- 40 km à pied (en une journée : 10 heures de marche).
- 80 km à cheval (en une journée : 10 heures de marche).
- 120 km par bateau

Malus :

- 30 % en forêt,
- 50 % en forêt dense,
- 50 % en montagne.

En intérieur :

- Par tour :
 - 500 m en marche normale
 - 150 m en marchant avec précaution
 - 1 km en courant
- Par round :
 - 25 m en courant
 - 7 m en marchant

TABLEAU TEST EQUILIBRE : LARGEUR

LARGEUR	MODIFICATIONS
2 cm ou —	malus de — 50 %
3 cm	— 40 %
4 cm	— 30 %
5 cm	— 20 %
10 cm	— 10 %
15 cm	— 05 %
20 cm	— 00 %
25 cm	bonus de + 20 %
30 cm	+ 30 %
35 cm	+ 40 %

Au-delà de 35 cm on n'applique plus le talent d'équilibre.

DEFONCER UNE PORTE

Pot d'un aventurier + 10 % de bonus par personnage, dans les limites possibles (taille de la porte).

VITESSE ET CHARGE

CHARGE PORTEE	DISTANCE MAXI
(F x 1) kg	25 m/round
(F x 2) kg	12 m/round
(F x 3) kg	Actions courantes interdites

CAPACITES PHYSIQUES

SAUTER :

- Hauteur :
 - Malus de — 10 % par 20 cm au-dessus de 1 mètre.
 - Malus de — 10 % par objet encombrant.
- Longueur :
 - Malus de — 10 % par mètre, au-dessus de 3 mètres (maxi = 9 m)
 - Bonus de + 20 % par mètre, au-dessous de 3 mètres
 - Malus de — 10 % par objet encombrant.

Dégâts suivant la nature du terrain et la profondeur.

GRIMPER :

- escalade facile = pourcentage du joueur
- escalade difficile =
 - 10 type I (escalade de montagne)
 - 20 type II (escalade de haute-montagne)
 - 30 type III (escalade spéciale : murs ou parois)

En cas de chute : — 6 PDV tous les 5 mètres. Une chute supérieure à 20 m est mortelle.

MANGER

TEMPS PASSE SANS MANGER	EFFETS
1 jour	aucun
de 2 à 3 jours	— 10 % sur tous les potentiels
de 4 à 7 jours	— 30 % sur tous les potentiels
de 8 à 14 jours	— 50 % sur tous les potentiels
de 15 à 21 jours	— 60 % sur tous les potentiels
de 21 jours à 1 mois	— 80 % sur tous les potentiels
+ de 1 mois	Mort du personnage

ARMES

TYPE	DEGATS	FORCE MINI	PRIX
POING	1 D 3	— — —	— — —
COUTEAU	1 D 6	— — —	50 Aris
EPEE	1 D 10	9	80 Aris
EPEE LONGUE	1 D 10 + 2	12	120 Aris
HACHE DE COMBAT	1 D 6 + 2	10	60 Aris
LANCE	1 D 6 + 2	9	60 Aris
MASSUE (bois)	1 D 6	— — —	10 Aris
MASSE D'ARME	2 D 10	20 + 20 (D)	400 Aris
EPEE 2 MAINS	3 D 6	20 + 20 (D)	300 Aris
FLEAU D'ARME	2 D 6 + 1	15 + 20 (D)	100 Aris

ARMES DE JET

TYPE	DEGATS	FORCE MINI	DISTANCE (mini-maxi)	PRIX
ARC	1 D 6 + 2	11	5 m à 60 m	300 Aris
ARC LONG	1 D 10	13	5 à 100 m	500 Aris
HACHE A LANCER	1 D 6 + 1	10	5 à 20 m	60 Aris
LANCE	1 D 6 + 1	9	5 à 30 m	60 Aris
COUTEAU	1 D 6	— —	5 à 20 m	50 Aris
FRONDE (12 billes)	1 D 3 + 2	— —	5 à 60 m	15 Aris
PIERRE	1 D 3	— —	5 à 20 m	—
ARBALETE	2 D 10	50 mini en tir	5 à 120 m	600 Aris

BOUCLIER

TYPE	FORCE MINIMUM	POINTS DE DEFENSE	PRIX
PETIT	8	+ 3	100 Aris
MOYEN	12	+ 5	200 Aris
GRAND	16	+ 7	300 Aris

DOUBLE ATTAQUE :

MAIN DIRECTIVE :	Malus — 10 %
MAIN NON DIRECTIVE :	Malus — 10 % + Malus de la main non directive

TABEAU DE SEDUCTION

A = force du séduction
B = force du personnage à séduire
Au croisement des deux forces ; pourcentage à réaliser sur le D100
Si le pourcentage est réalisé tout juste = coup de foudre.

A	16 à 30	31 à 35	36 à 40	41 à 45	46 à 50	51 à 55	56 à 60	61 à 65	66 à 70	71 à 75	76 à 80	81 à 85	86 à +
B	16 à 30	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
31 à 35	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
36 à 40	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
41 à 45	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
46 à 50	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
51 à 55	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
56 à 60	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
61 à 65	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
66 à 70	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
71 à 75	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
76 à 80	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
81 à 85	05	05	05	10	5	20	25	30	35	40	45	50	55
86 à +	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Si jet de dé réussi : voir tableau positif (D100 lancé par le personnage séduit)
Si jet de dé rate : voir tableau négatif (D100 lancé par le personnage non-séduit)

ARMURES

TYPE	PROTECTION	FORCE MINI	DEXT MINI	RESISTANCE	PRIX
HABITS	— —	— —	— —	— —	— —
CUIR	1	— —	— —	60	150 Aris
CUIR RENFORCE	2	— —	— —	80	200 Aris
COTTE DE MAILLES	3	15	15	120	300 Aris
METAL EN PLAQUE	4	20	20	200	500 Aris

CASQUES

TYPE	PROTECTION	RESISTANCE	PRIX
CUIR	1	20	50 Aris
CUIR RENFORCE	2	30	70 Aris
METAL TRESSE	3	40	100 Aris
HEAUME	4	60	150 Aris

TABEAU DES MODIFICATIONS AU COMBAT

SITUATIONS	ATTAQUANT	REMARQUES	TIR
1 - surprise	+ 10 %	non cumulables avec 2	oui
2 - par derrière	+ 10 %	non cumulable avec 1	oui
3 - cible à terre	+ 20 %		non
4 - cible inconsciente	95 %	pourcentage plafond	oui
5 - attaquant à cheval	+ 10 %	la cible doit être à pied	non
6 - attaquant encombré	— 20 %		oui
7 - attaquant surpris	— 20 %	non cumulable avec 8	oui
8 - cible derrière	— 20 %	non cumulable avec 7	non
9 - attaquant à terre	— 30 %		non
10 - cible à cheval	— 30 %	l'attaquant doit être à pied	oui

TABEAU DES BOTTES

POT D'ATTAQUE	D 100	DEGATS
Entre 20 et 35	01 à 05	DG max de l'arme + 1
	06 à 10	DG max de l'arme + 2
Entre 36 et 50	01 à 05	DG max de l'arme + 2
	06 à 10	DG max de l'arme + 1
Entre 51 et 70	01 à 05	DG max de l'arme + 3
	06 à 10	DG max de l'arme + 2
71 et plus	01 à 05	DG max de l'arme + 4
	06 à 10	DG max de l'arme + 3

TABEAU POSITIF	TABEAU NEGATIF
Résultat du D100	Etat de la relation
01 à 20	COPAIN
21 à 40	CONNIVENCE
40 à 60	AMICAL
61 à 80	AMANT
81 à 00	AMOUREUX
	REPULSION
	DEGOUT
	ANTIPATHIE
	MEFIANCE
	INDIFFERENCE

BONUS et MALUS sur D100 (à rajouter après consultation du tableau de séduction)
+ 10 % si même peuple. + 10 % si même croyance. + 10 % si même métier.
— 20 % si peuple non aimé. — 40 % si ennemi (modulable par le MJ).
Ces bonus ou malus peuvent être cumulables.

TABLEAU DES MODIFICATIONS AUX TENTATIVES D'APPROVOISER

Note : si par hasard le jeu des bonus amène votre personnage à avoir 100 ou plus, n'oubliez pas que tous les jets de pourcentage ont un plafond de 95 %.

CONDITIONS	MODIFICATIONS AU D100
Le personnage fait partie du peuple de la Forêt	+ 5 %
Il utilise un sort "Langage des animaux"	+ 10 %
Si l'animal est sauvé par le personnage	+ 30 %
Si le personnage a un pouvoir compris entre 20 et 24	+ 05 %
Pouvoir entre 25 et 29	+ 10 %
Pouvoir de 30 ou +	+ 15 %
Si le personnage est un éleveur	+ 05 %
Si le personnage est sauterellier (10 % sur les sauterelles géantes)	+ 05 %

TABLE D'EFFETS DES COUPS

KO	: Le personnage reste inconscient pendant 1D6 tours, pendant ce laps de temps il ne peut faire aucune action ni dire quoi que ce soit.
COMA	: Le personnage est inconscient, il doit être immédiatement soigné, s'il n'est pas soigné dans les 6 tours il meurt. Dès que le personnage regagnera 1 point de vie il sera considéré comme KO. Voir plus haut.
INVALIDE	: Le personnage ne peut plus se servir de son membre, s'il est touché une nouvelle fois dans le cours de l'aventure à cette partie du corps il tombe KO. Aucun soin sauf magique ne pourra le guérir, mais il regagnera normalement ses points de vie comme il est dit dans les règles de base.

TABLE DE LOCALISATION DES COUPS

DÉ	BLESSURE AU...
1	— tête
2	— torse
3	— bras droit
4	— bras gauche
5	— jambe droite
6	— jambe gauche

TABLE DE MODIFICATIONS DE TIRS/TAILLE

TAILLE	MODIFICATIONS
grosueur d'une tête	— 20 %
1/2 d'un homme	— 10 %
0	— 0 %
1 fois et demi un homme	+ 10 %
2 fois un homme	+ 20 %

TABLE DE MODIFICATIONS DES TIRS/PORTEES

PORTEE	MODIFICATIONS
0 à 5 m	+ 30 %
6 à 9 m	+ 20 %
10 à 20 m	pas de modifications
21 m et +	- 20 %

MALUS A LA MAIN NON DIRECTIVE

DEXTERITE	MALUS
de 6 à 20	— 30 %
de 21 à 25	— 20 %
de 26 à 30	— 15 %
+ de 30	— 10 %

LES RENCONTRES

ANIMAL	P. Att.	PdV	Dg	Pr.N	Vd	Chance d'approviser
AIGLE	20 à 50	7 à 15	1D6	0	+++	15 %
ARAIGNEE	20 à 40	1	1	0	--	20 %
ARAIGNEE géante	30 à 60	10 à 20	1D6	1	id	10 %
CHAT SAUVAGE	30 à 50	10 à 20	1D6 + 1	0	+	15 %
CHEVAL SAUVAGE	30 à 60	10 à 25	1D10	1	++	35 %
CHIEN SAUVAGE	20 à 50	8 à 16	1D6	0	id	40 %
CROCODILE	30 à 70	10 à 30	1D6 + 2	3	-	05 %
DRAGON (petit)	40 à 50	20 à 40	2D6.2D10	3	++ (vol)	01 %
DRAGON ADULTE	50 à 100	40 à 60	2D10.2D10	4	+++ (vol)	0 %
FAUCON	20 à 40	6 à 14	1D6-1	0	+++	20 %
GRIFFON	50 à 80	15 à 30	1D10	2	++	05 %
LICORNE	30 à 60	10 à 30	1D10	1	++	10 %
LION	30 à 70	10 à 20	1D6 + 2	1	++	05 %
LOUP	30 à 60	10 à 20	1D6 + 2	1	+	15 %
OURS	40 à 80	15 à 30	1D10	2	id	03 %
RAT	20 à 40	3 à 6	1D3	0	id	20 %
RAT géant	30 à 70	10 à 20	1D6 + 2	2	+	10 %
SALAMANDRE	30 à 70	8 à 20	1D6.1D6 + 1	1	-	01 %
SAUTERELLE géante	20 à 60	6 à 12	1D6	0	++	10 %
SERPENT	20 à 40	4 à 10	1D6	1	-	10 %
VER GEANT	40 à 80	10 à 30	1D10	2	-	01 %

TABLEAUX DES DISTANCES

Le tableau ci-dessous vous donne la distance en kilomètres entre les principaux lieux du Continent. En plus de cette distance trois temps sont donnés T1, T2 et T3, ils correspondent aux temps de voyage à pied, à cheval et en bateau si possible. Les temps sont donnés en jours.

	ALIA	FLORIA	ISBUR	KORIS	LYN	SAAR	MONT DU FEU
ALIA	*	300 km	100 km	700 km	450 km	650 km	900 km
T1		7.5 j	2.5 j	18 j	11 j	16 j	22 j
T2		3.5 j	1 j	9 j	6 j	8 j	11 j
T3		3.5 j	*	8 j	5 j	7 j	9 j
FLORIA	300 km	*	300 km	400 km	150 km	350 km	600 km
T1	7.5 j		7.5 j	10 j	4 j	9 j	15 j
T2	3.5 j		3.5 j	5 j	2 j	5 j	7.5 j
T3	3.5 j		\$	\$	\$	\$	6 j
ISBUR	100 km	300 km	*	700 km	300 km	400 km	650 km
T1	2.5 j	7.5 j		18 j	7.5 j	10 j	16 j
T2	1 j	3.5 j		9 j	3.5 j	5 j	8 j
T3	\$	\$		\$	\$	\$	\$
KORIS	700 km	400 km	700 km	*	400 km	400 km	350 km
T1	18 j	10 j	18 j		10 j	10 j	9 j
T2	9 j	5 j	9 j		5 j	5 j	4.5 j
T3	8 j	\$	\$		\$	\$	\$
LYN	450 km	150 km	300 km	400 km	*	200 km	450 km
T1	11 j	4 j	7.5 j	10 j		5 j	11 j
T2	6 j	2 j	3.5 j	5 j		2.5 j	6 j
T3	5 j	\$	\$	\$		2 j	5 j
SAAR	650 km	350 km	400 km	400 km	200 km	*	250 km
T1	16 j	9 j	10 j	10 j	5 j		6 j
T2	8 j	4.5 j	5 j	5 j	2.5 j		3 j
T3	7 j	\$	\$	\$	2 j		2 j
MONT	900 km	600 km	650 km	350 km	450 km	250 km	*
T1	22 j	15 j	16 j	9 j	11 j	6 j	
T2	11 j	7.5 j	8 j	4.5 j	5.5 j	3 j	
T3	9 j	6 j	\$	\$	5 j	2 j	

* : moins d'une journée de voyage.
 ≠ : voyage par la mer.
 \$: non applicable.

