



Actions par Tour (p.189, 192)

- Déplacement
- **Une action:**
 - Aider un allié (=> *Avantage*)
 - Attaquer
 - Chercher (*Perception* | *Investigation*)
 - Esquiver (*Désavantage* *Ennemi*, *Avantage Sauvegarde Dex*).
 - Lancer un Sort
 - Se cacher (*Discretion*)
 - Se désengager (*Évite attaque opport.*)
 - Se précipiter (*double vitesse*)
 - Se tenir prêt (retarde une action pour en faire une réaction)
 - Utiliser un Objet
- (Une Action Bonus)
- (Une Réaction)

Attaques de Fouines (p. 195)

- **Attaque d'Opportunité:** Déplacement dans la zone d'Allonge d'une Créature => Attaque d'Opportunité.
- **Attaque à Distance:**
 - Si distance cible < 1,5m => **Désavantage.**
 - Si distance cible < Portée => Attaque normale.
 - Si distance cible < Portée 2 => **Désavantage.**
 - Si distance cible > Portée 2 => Pas d'attaque.
- **Attaquant non visible:** **Avantage** au jet d'attaque. La position est dévoilée lors de l'attaque, qu'elle touche ou non.
- **Cible non visible:** **Désavantage** au jet d'attaque. Si la cible n'est pas à l'endroit visé, échec automatique.
- **Attaque Sournoise:** La créature doit utiliser une arme avec la propriété finesse ou une arme à distance. Elle doit ensuite (avoir **l'avantage** au jet d'attaque), ou (ne pas avoir un **désavantage** au jet d'attaque et qu'un autre ennemi de la cible soit à 1,50 mètre ou moins de la cible).

Abri (p.195)

Effet

Exemple

Partiel (50%)

+2 CA et jets de sauv. Dex.

Muret, grand meuble, tronc d'arbre, créature...

Important (75%)

+5 CA et jets de sauv. Dex.

Herse, meurtrière, gros arbre...

Total (100%)

Ne peut être visée directement par une attaque ou un sort.

Attaques de Louffiat (p. 195, 198)

- **Armes improvisées (ou coup de bouclier):** Armes non maîtrisée (For), Dégâts 1d4 + For.
- **Assommer:** Pour assommer une créature, réduire ses PV à 0 et annoncer dans l'attaque la volonté d'assommer plutôt que tuer.
- **Attaque + compétence:** Attaque combinée avec l'utilisation d'une compétence (Athlétisme, Acrobatie, Intimidation...): Difficulté de la manœuvre accrue (+5) mais **Avantage** en cas de succès.
- **Attaque à deux armes:** Uniquement avec des armes légères, attaque sur Action Bonus. Dégâts de la 2^{ème} arme ne prennent pas en compte le modificateur de carac (For/Dex) sauf si il est négatif.
- **Attaque à mains nues:** Arme toujours maîtrisée (For), Dégâts: modificateur Force +1.
- **Bousculer:** Utiliser l'action Attaquer pour faire tomber à terre ou faire reculer de 1,50 m une créature qui n'est pas plus grande que d'une taille. Jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties), au choix de la cible.
- **Empoigner:** Utiliser l'action Attaquer pour agripper une créature qui n'est pas plus grande que d'une taille. Jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties), au choix de la cible. Jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) opposé à un jet de Force (Athlétisme) pour s'échapper. Possibilité de traîner une créature empoignée avec soi mais vitesse divisée par 2.

La Vie, La Mort et Les Dégâts

- **Pts de Vie Temporaires (p.198):** Ajout temporaire par un sort ou un effet, sont détruit en premier en cas de dégâts, non cumulable (un seul effet à la fois), non soignable.
- **Résistance au Dégâts (p.196):** dégâts divisés par deux. Arrondis toujours à l'entier inférieur.
- **Vulnérabilité au Dégâts (p.196):** dégâts multiplié par deux.
- **Perte de Concentration (p.203):**
 - Lancer un autre sort qui demande de la concentration.
 - Prendre des dégâts et rater un JdS de Constitution DD=Dégâts/2 (min 10).
 - Être incapable d'agir ou mort.
- **Mort (p.197):** À 0 pv, lancer à chaque tour un JdS DD 10. 3 succès stabilisent, 3 échecs provoquent la mort. Un 20 redonne directement 1 pv, un 1 compte pour 2 échecs. Si stable regagne 1pv en 1d4 heures.
 - De nouveaux dégâts comptent pour 1 échec, un coup critique pour 2 échecs.
 - Mort instantanée si à 0 pv les dégâts d'une seule attaque sont supérieurs aux pv max.



Déplacement spéciaux (p.182, 190)

- **Se jeter à terre:** Action Gratuite.
 - **Se faufiler dans un espace réduit**
 - **Ramper**
 - **Escalader**
 - **Nager**
 - **Terrain Difficile**
- } Coût déplacement x2
Peut nécessiter un test d'Athlétisme ou Acrobatie.
- **Se relever:** Utilise la moitié de la capacité de déplacement.
 - **Passer à travers un espace occupé par:**
 - Des alliés: coût déplacement x2.
 - Des ennemis: impossible.
 - **Sauter:**
 - Longueur, avec élan (3m d'élan mini): Force / 3.
 - Hauteur, avec élan (3m d'élan mini): 1m + Modificateur Force / 3.
 - Sans élan : /2.
 - **Chute:** 1d6 dégât par tranche de 3m de chute, max 20d6. => A terre.
 - **Retenir sa respiration:** 1 min + Modificateur Constitution (min 30 sec).

Actions Gratuites (max 1)

- Ouvrir / Fermer une porte
- Tourner une clef dans une serrure
- Dégainer une arme
- Sortir un objet du sac
- Sortir des pièces de la bourse
- Ramasser un objet
- Planter un drapeau au sol
- Mettre / Retirer un anneau
- Prendre une bouchée / boire
- Tendre / Attraper un objet
- Eteindre une petite flamme
- Pousser quelque chose du pied
- Actionner un levier
- Masquer son visage
- Ecouter à la porte...

Visibilité (p.183)

- **Réduite: Désavantage** aux jets de Perception. (ex. Lumière Faible, Brouillard, Feuillage).
- **Nulle:** Vision bloquée, créature aveugle.

Source	Lumière Vive	Lumière Faible	Durée
Bougie	1,5m	+1,5m	1 heure
Lampe	4,5m	+9m	6 heure
Lanterne à capote	9m	+9m	6 heure
Lanterne sourde	18m (cone)	+18m (cone)	6 heure
Torche	6m	+6m	1 heure

Caractéristiques Physiques (p. 174-177)

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Force : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Athlétisme: sauter, nager, escalader... - Casser des trucs. - Forcer une porte, un passage. - Se libérer en cassant ses liens. - Soulever, Porter des charges. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dextérité : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Acrobaties: équilibre, cascades... ❖ Discrétion, dissimulation. ❖ Escamotage, vol à la tire. - Artisanat divers. - Conduite de véhicules. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Constitution: <ul style="list-style-type: none"> - Rester éveillé. - Retenir sa respiration. - Marcher, travailler sans repos. - Survivre sans manger / boire. |
|--|---|--|

Roublardises Diverses

- **Se cacher (p.177) :**
 - Test de Discrétion (difficulté = Perception Passive de la cible).
 - Si adversaire effectue une recherche : Test en opposition Discrétion vs Perception.
 - Impossible de se cacher si un ennemi te voit.
- **Effet de la surprise (p.189):** Pas de déplacement, ni action, ni réaction dans le tour.
- **Trouver trucs cachés :** Test de Perception. *Nécessite de préciser ce qu'on cherche, où et comment...*
- **Pister :** Test de Survie.
- **Ouvrir une Porte (p.154):**
 - Test de Force enfoncer la porte (éventuellement en opposition).
 - Crochetage: Dex + Outils de Voleurs (nécessaires).
- **Pièges (p.154):**
 - Détection: Perception passive.
 - Recherche: Test de Perception ou Arcane (piège magiques).
 - Désamorcer:
 - Test d'Investigation (comprendre).
 - Test de Dex + Outils de Voleurs.
 - Eviter les dégâts: Jet de Sauvegarde de Dex.
 - Poser un piège: *Nécessite une description précise de l'idée.*
 - Test d'investigation (conception).
 - Text Dex + Outils de Voleurs et/ou Artisans (réalisation).



Test de Caractéristiques / Compétences p.174-175

▪ Règle de base:

- D20 + Bonus.
- Supérieur ou égal à la difficulté pour réussir.
- **Avantage:** 2 lancer, garder le meilleur.
- **Désavantage:** 2 lancer, garder le pire.



▪ Jet de Sauvegarde:

- D20 + Bonus.
- Difficulté (pour les sort: 8 + bonus carac + bonus maîtrise).

▪ Test passif (sans dés):

- 10 + Bonus (+ 5 /-5 **avantage** / **désavantage**).
- Supérieur ou égal à la difficulté pour réussir.

▪ Test en Opposition :

- D20 + Bonus vs D20 + Bonus.

▪ Aider:

- Possibilité d'aider un autre personnage dans un test de compétence.
- Personnage aidé => D20 avec **Avantage**.
- Possible uniquement si une aide apporte quelque chose à l'action (certaines actions ne peuvent être aidées).

▪ Test de Groupe

- Pour déterminer si tout un groupe réussi collectivement une action.
- Tous les personnages font le test.
- Si au moins la moitié des membres ont réussi le test => tout le groupe réussit.
- Sinon => échec.

Difficulté	DD
Très Facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Presque Impossible	30

Caractéristiques Mentales (p. 178-179)

- | | | |
|--|--|---|
| ▪ Int: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Arcanes: connaissance magie. ❖ Histoire, légendes. ❖ Investigation, recherche indice, raisonnement... ❖ Nature: faune, flore, climat... ❖ Religions: dieux, symboles, prières... - Langues. - Jeux. - Estimation d'objets(prix, capacités). | ▪ Sagesse: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dressage, et autres maîtrises des animaux ❖ Médecine: diagnostique, soins et stabilisation. ❖ Perception. ❖ Perspicacité: comprendre l'intention de l'autre, empathie. ❖ Survie: s'orienter, pister, chasser, recherche de nourriture et d'eau, etc. | ▪ Charisme: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Intimidation, menace. ❖ Persuasion, convaincre poliment. ❖ Représentation: musique, danse, théâtre, autre divertissements... ❖ Supercherie: mentir, tromper, déguisement, fausses promesses. - Trouver une personne en ville. - Ecouter les conversations dans une foule. |
|--|--|---|

Repos p.186-187

▪ Repos Court

- 1 heure.
- Activités possibles: manger, boire, lire, se soigner.
- Peut lancer 1 ou plusieurs Dés de Vie. (max = niveau).
- Regagne Points de Vie = Dé + Modificateur de Constitution.

▪ Repos Long

- 8 heure minimum, dont 6 à dormir minimum.
- Utilisable 1 seule fois par période de 24h.
- Activités possible (2h) : manger, boire, lire, se soigner, monter la garde.
- Toute interruption d'une durée > 1h => tout recommencer.
- A la fin du long repos =
 - Regagne tous les points de vie perdus.
 - Récupère Dés de Vie = moitié du total (min 1).

Caractéristique Modificateur

Caractéristique	Modificateur
1	- 5
2 - 3	- 4
4 - 5	- 3
6 - 7	- 2
8 - 9	- 1
10 - 11	+ 0
12 - 13	+ 1
14 - 15	+ 2
16 - 17	+ 3
18 - 19	+ 4
20 - 21	+ 5
22 - 23	+ 6
24 - 25	+ 7



Voyage (p. 157, 181)

Rythme	Minute	Heure	Jour	Effet
Lent	60m	3 km	27 km	Discrétion possible
Normal	90m	4,5 km	36 km	
Rapide	120m	6 km	45 km	Perception passive à -5
Ane / Poney	120m	6 km	45 km	Arrêt dans un relai toutes les 2h pour changer de monture
Cheval	180m	9 km	67 km	Arrêt dans un relai toutes les 2h pour changer de monture
Chariot	120m	7 km	52 km	Arrêt dans un relai toutes les 2h pour changer de monture

▪ Marche Forcée:

- Une journée de marche = 8h.
- Pour chaque heure en plus, Jet de Sauvegarde de Constitution.
- DD = 10 + 1 pour chaque heure au-delà de la huitième heure.
- Echec => +1 Niv. Epuisement.

▪ Monture

- Test de Dressage pour la maitriser.
- Monter: coûte la moitié du mouvement d'un tour.
- Test pour rester en selle : Dextérité.

Boire et Manger (p. 185)

▪ Nourriture

- Un personnage a besoin de 500g de nourriture par jour.
- Jeun possible pendant nombre jour = 3+ modificateur de Constitution.
- Au-delà : +1 Niv. Epuisement par jour.

▪ Boisson

- Un personnage a besoin de 3,5L d'eau par jour, 7L par temps chaud.
- Si le personnage boit la moitié => Jet de Sauvegarde de Constitution.
- DD15, Echec = +1 Niv. Epuisement.
- Si le personnage boit moins que la moitié => +1 Niv. Epuisement automatique.
- Si il avait déjà un niveau d'épuisement => +1 Niv. Epuisement.

▪ Auberges, Tavernes, etc.

- Les prix indiqués sont indicatifs et pourront varier localement.
- Les échanges monétaires ne sont pas nécessairement la norme dans les terres de Grörst, certaines contrées préféreront le troc, le don/contre-don, les devoirs et obligations réciproques, etc.

Trains de Vie Coût/Jour

Mendiant	-
Misérable	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po

Objets Prix

Banquet	10 po
Bière	
- Chope	4 pc
- Cruche	2 pa
Vin	

- Ordinaire (pichet) 2 pa
- Raffiné (bouteille) 10 po

Fromage	1 pa
Pain (Miche)	2 pc
Viande	3 pa

Repas (par jour)	
- Misérable	3 pc
- Pauvre	6 pc
- Modeste	3 pa
- Confortable	5 pa
- Riche	8 pa
- Aristocratique	2 po

Hébergement	
- Misérable	7 pc
- Pauvre	1 pa
- Modeste	5 pa
- Confortable	8 pa
- Riche	2 po
- Aristocratique	4 po

Artisanat (p. 187)

- Requier la Maitrise des Outils.
- Requier l'accès aux Outils.
- Permet de fabriquer objets dont la valeur est équivalente à 5 po / jour de travail.
- Requier matière première : la moitié du coût de l'objet.

Services	Prix
Employé	
- Non qualifié	2 pa par jour
- Qualifié	2 po par jour
Messenger	2 pc par 1,5 km
Péage (route / porte)	1 pc
Transport	
- En ville	1 pc
- Entre deux ville	3 pc par 1,5 km
Voyage Maritime	1pa pour 1,5 km

Epuisement (p. 291)

- Repos Long + Nourriture et Boisson pour réduire de 1 niv. d'épuisement

Niveau	Effet (cumulatifs)
1	Désavantage lors des tests de caractéristique / compétences.
2	Vitesse réduite de moitié.
3	Désavantage pour jets d'attaque et de sauvegarde.
4	Max HP divisé par 2.
5	Vitesse réduite à 0.
6	Décès.