

# ARMES, ARMURES ET MATÉRIEL, (RDJ p435 à 459)

ARMES DE JET P <sub>138</sub>	Dmg	Fo mini	Taille	Portée (m)		Prix	Poids (kg)
				C	L		
Bola	3	6*	2	2-12	13-24	10 M	0.5
Couteau	1	3	1	2-8	9-16	0.3 Q	0.25
Dague	2	4	1	2-10	11-20	0.8 M	0.25
Dague de jet	2	4	1	2-16	17-32	2 M	0.4
Dague filante	2	4	1	2-20	21-40	25 P	0.4
Filet	NA	4-8*	3-6	2-6	7-12	15 M	2.5
Filet sylphelin	NA	3*	2	2-6	7-12	15 M	0.4
Flasque d'huile enflammée	5**	4	3	2-6	7-12	6 M	0.25
Hache de jet	3	7	3	2-12	13-24	25 M	0.5
Hache faucon	4	8	3	2-24	25-48	75 P	1
Lance	4	9	3	2-10	11-20	9 M	1
Lance sylpheline	2	4	1	2-8	9-16	25 P	0.5
Sadoor	NA	3-6*	2-5	2-6	7-12	30 R	0.5

\* Dextérité minimum de 9

\*\* Ce niveau correspond au niveau de dommage, ne pas ajouter la force.

ARMES DE TIR P <sub>137</sub>	Dmg	Fo mini	Taille	Portée (m)		Prix	Poids (kg)
				C	L		
Arbalète légère	4	9	3	2-32	33-64	50 M	2.5
15 carreaux légers						15 M	1.5
Arbalète de guerre	5	12	4	2-40	41-80	100 P	3.5
15 carreaux lourds						20 P	1.5
Arc court	3	8	3	2-30	31-60	15 M	1.5
20 flèches arc court						5 M	1
Arc de guerre elfique	5	12*	5	2-48	49-96	200 R	2
20 flèches elfiques						25 R	2
Arc long	4	11*	5	2-40	41-80	60 M	2
20 flèches arc long						10 M	1.5
Arc sylphelin	3	5	2	2-24	25-48	25 M	0.4
20 flèches sylphelines						5 M	0.25
Carquois						2 M	1
Fronde	2	5	2	2-20	21-40	3 M	1
Fronde trolle	4	10	4	2-30	31-60	15 M	2
Sarbacane	1	3	1	2-8	9-16	2 P	0.3
Boîte de 10 dards						1 P	0.25

\* Nécessite une dextérité mini de 15 pour l'arc de guerre elfique. Pour l'arc long, il faut 13 mini en dextérité.

ARMURES P <sub>140</sub>	Ar Phys	Ar Myst	Malus init	DE	Prix	Poids (kg)
Armure de cristal vivant	6	3	-2	22	1 100 R	NA
Armure de cuir	3	0	0	--	10 M	6
Armure de cuir bouilli	5	0	-1	--	40 M	10
Armure de cuir rembourré	4	0	0	--	20 M	10
Armure de peau	5	1	-1	--	50 M	11
Armure de peau vivante	4	4	-1	16T	350 R	NA
Armure de plaques	9	0	-4	--	3 000 P	30
Armure de plaques en cristal	7	7	-5	22	12 000 R	40
Cape en écailles d'espagra	3	1	0/1*	--	200 R	5
Cotte de maille	7	0	-3	--	180 M	18
Écorce	3	3	-2	14	100 P	10
Galets de sang	5	3	-1	20	300 R	NA
Haubert d'anneau	6	0	-2	--	110 M	14
Jaseran de cristal	4	4	-2	16	500 R	20
Peau de wyvern	8	1	-3	17E	2 000 R	22
Peau d'obsdien	3	1	0	--	100 R	10
Tressellerie	2	3	0	13	125 P	7
Tunique rembourrée	2	0	0	--	2 M	2

\* le malus ne s'applique que si la cape est portée sur une autre armure.

DE : Difficulté d'Enchantement (p275). E=eau élémentaire, T=terre élémentaire

BOUCLIERS P <sub>141</sub>	Flex	Ar Phys	Ar Myst	Init	Seuil destruc	DE	Prix	Poids (kg)
Bouclier de cavalerie	2/0	3	0	-1	19	--	20 M	2.5
Bouclier tressellerie	1/2	1	2	-1	16	11	22 P	1.5
Bouclier d'infanterie	2/0	3	0	-1	19	--	15 M	3.5
Bouclier en cristal	3/3	3	3	2	18	14	150 R	5
Écorce	2/1	2	1	-1	14	11	15	1.5
Écu	4/0	5	0	-2	21	--	50 P	5
Targe	1/0	1	0	0	17	--	5 M	1
Targe en cristal	1/1	1	1	0	17	10	50 R	1.5

Flex (ED3) : bonus déflexion (phys/mag) s'ajoute aux tests de Parade et pour éviter les critiques.

Les heaumes donnent un Flex de 2/2, mais un malus de 1 aux tests basés sur la Perception.

## MINI INDEX MATÉRIEL

Charmes de sang RDJ p443-447 (Rupture de trame p446),

Objet magique commun RDJ p447-450,

Potion RDJ p450-451,

Gîtes et couvert RDJ p454

ARMES P <sub>136</sub>	Dmg	Fo Min	Taille	Prix (dispo)	Poids (kg)
Armes d'hast	8	15-17	5-6	100-175	4-6
Bâton	2	9*	5	5 M	2
Couteau	1	3	1	0.3 Q	0.3
Dague	2	4	1	0.8 M	0.5
Épée à deux mains	7	15	5	125 P	3
Épée courte	4	8	2	16 M	1.5
Épée large	5	10	3	25 M	1.5
Épée naine	3	6	2	6 M	1
Épée trolle	6	13	4	50 M	2.5
Fléau	5	10*	3	35 M	2
Fouet**	3	7*	3	10 M	0.5
Grande hache d'armes	8	18	6	150 P	4.5
Hache d'armes	6	13	4	35 M	2.5
Hachette	4	8	2	15 M	1
Lance	4	9	3	9 M	1.5
Lance cavalerie	6	16	6	150 P	4.5
Marteau de guerre	7	15	5	95 P	3.5
Masse	4	9	3	20 M	2
Masse d'armes	6	13	4	40 M	3
Massue	3	7	2	2 M	1.5
Matraque	1	3*	1	1 M	0.25
Trident	5	11	4	25 M	1.5

\* Nécessite une dextérité minimale de 7

\*\* fouet peut être utiliser pour enchevêtrer adversaire à moins de 3m

Taille : bonus aux tests de Parade (ED3)

## RESTRICTIONS RACIALES (p 434 pour les armes)

Armes et armures sylphelines, coût +10%, armures poids /5

Armures trolls et obsidiennes, coût +10%, niveau, poids +25%.

Restriction de taille des armes

Race	1 main	2 mains	Observations
Elfes	3	6	
Hommes	3	6	
Nains*	3	6	ne peuvent pas utiliser armes de tir de taille 4 ou plus
Obsidiennes**	4	6	
Orks	3	6	
Sylphelins	1	2	
Trolls**	4	6	pas d'armes de tailles 1
T'skrang***	3	6	armes caudale taille 2 maxi

COMMERCE P <sub>238</sub>	Diff	DISPONIBILITÉ P <sub>132</sub>	Degrés mini
Capitale	5	(Q)uotidien	Médiocre
Cité	6	(M)oyen	Moyen
Ville	8	(P)eu fréquent	Bon
Village	10	(R)are	Excellent
		(T)rès rare	Extraordinaire

Par jour d'attente : -1 à la Diff, mini 2. Pour les objets R ou T, Diff -3 maxi.

Qualité : Bonne : +50-100% prix / Excellente : x3 prix (voir x4 ou x5)

Valeurs monnaies : Pièces pré châtimet : 75% (théra 60%)

Poids monnaies : 100pc=1kg, 200pa=1kg, 500po=1kg

LOGEMENT P <sub>153</sub>	Prix
Asile de nuit (pas de lit)	0.1 Q
Auberge bon marché, chambre commune	0.5 Q
Auberge bon marché, chambre individuelle	1 M
Auberge guilde, chambre + salle eau	8 M
Auberge guilde, chambre serrure sécurité	12 M
Auberge marchande, chambre individuelle	3 M
Auberge marchande, chambre + salle eau	5 P
Auberge luxe de 25 M à 55 R, selon options	

REPAS P <sub>157</sub>	Prix
Simple	0.3 Q
Moyen	1 M
Bon	3 M
Festin	50 P
Ration naines (1 semaine, 3kg)	25 P
Ration voyage (1 semaine, 3.5kg)	10 M
Bière ordinaire	0.5 Q
Bière naine	2 M



# EARTHDAWN 3

## APPRENDRE UN NOUVEAU

### SORT

P283

PL comme si le sort était un talent de cercle 1 (à payer que si sort appris), +100pa/Niv sort

1 Test lecture écriture magie

(test supplémentaire par jet de récupération sacrifié)

Élève fait test incantation contre Diff apprentissage. Si réussit, ajoute Rg

Tissage Professeur au résultat du test Lecture et écriture de la magie de l'élève.

Cercle du sort	Difficulté apprentissage
1	12
2	13
3	14
4	15
5	17
6	18
7	20
8	21
9	22
10	24
11	25
12	26
13	27
14	28
15	29

Sorts **Élémentaliste** : p295

Sorts **Illusioniste** : p322

Sorts **Nécromancien** : p345

Sorts **Sorcier** : p374

## DISSIPATION

P291

Dissipation sort nommés p291-292 :

C1-4 : 1 connaissance clef,

C5-8 : 2 connaissances clefs,

C9-12 : 3 connaissances clefs,

C13-15 : 4 Connaissances clefs

Cercle du sort	EDC	ED3
1	12	9
2	13	11
3	14	13
4	15	15
5	17	16
6	18	17
7	20	18
8	21	20
9	22	21
10	24	23
11	25	24
12	26	25
13	27	26
14	28	28
15	29	29

## PASSIONS P460

**Astendar** : Amour, Art, Musique

**Chorrolis** : Richesse, Commerce, Jalousie, Envie

**Dis (passion folle)** : Esclavage, Bureaucratie, Travail inutile, confusion, Autorité

**Florannus** : Énergie, Victoire, Dynamisme, Réjouissance, Mouvement

**Garlen** : Santé, Protection, Foyer

**Jaspree** : Protection de la Nature, Croissance, Amour des grands espaces, Gardien de la flore et des plantations

**Lochost** : Rébellion, Liberté, Changement

**Mynbruje** : Justice, Compassion, Vérité, Connaissance, Compréhension

**Raggok (passion folle)** : Vengeance, Amertume, Jalousie

**Thystonius** : Courage, Conflit, Valeur

**Upandal** : Construction, Organisation, Édification

**Vestrial (passion folle)** : Manipulation, Traîtrise, Duperie

## LANCEMENT DE SORT P287

**Harmonisation** : 10mn ou

test de tissage (voir description sort, deuxième seuil indiqué, 1 point dmg)

**Tissage** : 1 filament par test et par tour, possibilité de cumul de filament en cumulant les seuils de tissage. Si résultat Excellent, +1 Filament de tissé.

**Incantation** : test contre la défense magique de la cible (6 mini)

## LANCEMENT À PARTIR D'UN GRIMOIRE P290

**Harmonisation** : test de tissage, +2 au seuil

**Tissage** : test avec malus de 2

**Incantation** : test avec malus de 2

**Test distorsion magie brute** contre défense magique grimoire (égale à Difficulté de dissipation du plus haut cercle des sorts présent).

Voir table pour effet :

Niv résultat	Effet
Moyen	Sort lancé détruit
Bon	10% des sorts (dont Sort lancé) détruit
Excellent	25% de sorts (dont Sort lancé) détruits
Extraordinaire	50% de sorts (dont Sort lancé) détruits

## MAGIE BRUTE P289

Lancement : harmonisation inutile

Attribuer un niveau de corruption à la région (saine, dégagée, souillée, corrompue).

**MJ fait test contre la défense magique du lanceur => dommages.**

Type de région	Niv distorsion	Niv dommages	Niv marquage
Saine	Cercle sort lancé	Cercle +4	1
Dégagé	Cercle +5	Cercle +8	Cercle +2
Souillé	Cercle +10	Cercle +12	Cercle +5
Corrompue	Cercle +15	Cercle +16	Cercle +15

Niv marquage max = Niv incantation horreur

## COMPÉTENCES ET VOYAGE

### CONNAISSANCE/RECHERCHE P232-248 :

Difficulté et succès requis

Information	Seuil	Compétence	Succès
Générale	5	Générale	Extraordinaire
Détaillé	7	Indirecte	Bon
Complexe	9	Apparentée	Moyen
Obscure	11	Spécifique	+3 Niv

COMPÉTENCE P230	Attribut par défaut
Armes de jet	Dextérité
Armes de mêlée	Dextérité
Armes de tir	Dextérité
Combat à mains nues	Dextérité
Conduite d'animaux	Volonté
Corruption	Charisme
Détection des armes	Perception
Éloquence	Charisme
Escalade	Dextérité
Esquive	Dextérité
Étiquette	Charisme
Flirt	Charisme
Marchandage	Charisme
Natation	Force
Pistage	Perception
Recherche	Perception
Rejet de responsabilité	Charisme
Sang-froid	Volonté
Séduction	Charisme
Survie	Perception

## ILLUSION P322

Pour **refuser une illusion**, le personnage effectue un test de **Volonté** et + 1 pt dmg d'effort.

La **détection** intervient lors de l'interaction avec l'illusion. Ce test passif est effectué par n'importe quel test d'action interagissant avec l'illusion.

Cercle du sort	Difficulté réfutation	Difficulté détection
1	7	15
2	8	16
3	9	18
4	10	19
5	11	21
6	12	22
7	13	24
8	14	26
9	15	27
10	16	29
11	17	30
12	18	32
13	19	33
14	20	34
15	21	35

Il est possible d'aider les autres à réfuter une illusion.

Le bonus est de +1 par degrés de succès de son propre test de réfutation (+1 pour Moyen, +2 pour Bon, +3 pour Excellent, +4 pour Extraordinaire).

## PROBLÈMES CHARMES DE SANG P446

À chaque utilisation d'un charme de sang, le MJ fait un test de Volonté contre le niveau de Seuil de Rupture de trame.

Si échec, +1 au SR. Si SR = valeur Volonté alors mort au prochain test raté.

VOYAGE RDM P112	Vitesse
À pied	40 km/j (8h)
À pied (caravane)	30 km/j (8h)
Monté	65 km/j (8h)
Monté (caravane)	50 km/j (8h)
Navire du ciel	400 km /j (16h)
Navire sur eau	260 km /j (8h)

ORIENTATION P246	Diff
Nuit claire	5
Faibles nuages	7
Nuageux	9
Temps couvert	12

CHASSE & SURVIE P238	Nourriture
Arrière pays	6
Basses montagnes	5
Forêts	5
Hautes montagnes	8
Jungles	7
La Forêt empoisonnée	12
Le Bois de Sang	10
Plaines	7

1 test = 4h (2/jour maxi)

1 jour de nourriture, pour 1 personne, par degrés de réussite.

Bonus +1 à +3 si utilisation talents/compétences complémentaire (Pistage, Analyse créature, etc.)

## CALENDRIER THROALITE

**Célébration du retour**, le 18/12, en commémoration de la victoire sur Théra en 1454 TH

**Achat des livres des héros** par la grande bibliothèque de Throal : Sollus (8) et Riag (9)

Gagne 10% des PL des exploits relatés en pièces d'argent et la moitié de cette somme en PL

TARIF MATÉRIEL	MAGIE	SEUILS ET DIFFICULTÉS	MANŒUVRE DE COMBAT	COMPÉTENCES ET PERCEPTION
----------------	-------	-----------------------	--------------------	---------------------------

### SEUILS DE DIFFICULTÉ RDM P87-88

Personnage	Facile	Moyenne	Difficile	Très difficile	Héroïque
Ordinaire	1-2	3-5	6-9	10-12	13-15
Classe 1 (1-4)	1-2	3-7	8-12	13-16	17-20
Classe 2 (5-8)	3-6	7-12	13-18	19-22	23-27
Classe 3 (9-12)	6-8	12-16	18-24	25-29	30-35
Classe 4 (13-15)	8-11	17-20	25-28	29-34	35-41

Classe 4 (13-15)	Classe 3 (9-12)	Classe 2 (5-8)	Classe 1 (1-4)	Ordinaire	Difficulté de la tâche	Degrés de réussite				
						Facile	Moyenne	Difficile	Très difficile	Héroïque
						Médiocre	Moyen	Bon	Excellent	Extraordinaire
					3	1	2	5	7	9
					4	1	3	6	8	10
					5	2	5	8	11	14
					6	2	6	9	13	17
					7	3	7	11	15	19
					8	4	8	13	16	20
					9	5	9	15	18	22
					10	6	10	16	20	24
					11	6	11	17	21	25
					12	7	12	18	23	27
					13	7	13	20	25	29
					14	8	14	21	26	32
					15	9	15	23	27	33
					16	10	16	24	28	35
					17	11	17	25	30	37
					18	12	18	26	31	38
					19	12	19	28	33	39
					20	13	20	29	34	41
					21	14	21	30	36	42
					22	15	22	31	37	44
					23	16	23	33	38	45
					24	16	24	34	39	47
					25	17	25	35	41	48
					26	18	26	36	42	49
					27	19	27	37	43	51
					28	19	28	39	45	52
					29	21	29	40	46	54
					30	21	30	41	47	55
					31	22	31	42	48	56
					32	23	32	43	49	58
					33	24	33	45	51	59
					34	24	34	46	52	61
					35	25	35	47	53	62
					36	26	36	48	54	64
					37	27	37	49	56	65
					38	28	38	51	57	67
					39	29	39	52	58	68
					40	30	40	53	59	70
					41	31	41	54	61	71
					42	32	42	55	62	72
					43	33	43	56	64	73
					44	34	44	57	65	75
					45	35	45	58	67	78
					46	36	46	59	68	78
					47	37	47	60	68	79
					48	38	48	61	70	80
					49	39	49	62	71	81
					50	40	50	63	72	83
					51	41	51	64	74	84
					52	42	52	65	74	85
					53	43	53	66	76	86
					54	44	54	67	77	88
					55	45	55	68	78	89
					56	46	56	69	79	90
					57	47	57	70	81	92
					58	48	58	71	82	94
					59	49	59	72	83	95
					60	50	60	73	85	96
					61	51	61	74	86	97
					62	52	62	75	87	99
					63	53	63	76	88	100
					64	54	64	77	89	101
					65	55	65	78	90	102
					66	56	66	79	92	104
					67	57	67	80	93	105
					68	58	68	81	94	106
					69	59	69	82	95	107
					70	60	70	83	96	109
					71	61	71	84	97	110

NI	EDC	ED3	NI
1	1d4-2	D6-3	1
2	1d4-1	D6-2	2
3	1d4	D6-1	3
4	1D6	D6	4
5	1D8	D8	5
6	1D10	D10	6
7	1D12	D12	7
8	2D6	2D6	8
9	1D8+1D6	D8+D6	9
10	1D10+1D6	2D8	10
11	1D10+1D8	D10+D8	11
12	2D10	2D10	12
13	1D12+1D10	D12+D10	13
14	1D20+1D4	2D12	14
15	1D20+1D6	D12+2D6	15
16	1D20+1D8	D12+D8+D6	16
17	1D20+1D10	D12+2D8	17
18	1D20+1D12	D12+D10+D8	18
19	1D20+2D6	D12+2D10	19
20	1D20+1D8+1D6	2D12+D10	20
21	1D20+1D10+1D6	3D12	21
22	1D20+1D10+1D8	2D12+2D6	22
23	1D20+2D10	2D12+D8+D6	23
24	1D20+1D12+1D10	2D12+2D8	24
25	1D20+1D10+1D8+1D4	2D12+D10+D8	25
26	1D20+1D10+1D8+1D6	2D12+2D10	26
27	1D20+1D10+2D8	3D12+D10	27
28	1D20+2D10+1D8	4D12	28
29	1D20+1D12+1D10+1D8	3D12+2D6	29
30	1D20+1D10+1D8+2D6	3D12+D8+D6	30
31	1D20+1D10+2D8+1D6	3D12+2D8	31
32	1D20+2D10+1D8+1D6	3D12+D10+D8	32
33	1D20+2D10+2D8	3D12+2D10	33
34	1D20+3D10+1D8	4D12+D10	34
35	1D20+1D12+2D10+1D8	5D12	35
36	2D20+1D10+1D8+1D4	4D12+2D6	36
37	2D20+1D10+1D8+1D6	4D12+D8+D6	37
38	2D20+1D10+2D8	4D12+2D8	38
39	2D20+2D10+1D8	4D12+D10+D8	39
40	2D20+1D12+1D10+1D8	4D12+2D10	40
41	2D20+1D10+1D8+2D6	5D12+D10	41
42	2D20+1D10+2D8+1D6	6D12	42
43	2D20+2D10+1D8+1D6	5D12+2D6	43
44	2D20+2D10+2D8	5D12+D8+D6	44
45	2D20+3D10+1D8	5D12+2D8	45
46	2D20+1D12+2D10+1D8	5D12+D10+D8	46
47	2D20+2D10+2D8+1D4	5D12+2D10	47
48	2D20+1D10+2D8+1D6	6D12+D10	48
49	2D20+2D10+3D8	7D12	49
50	2D20+3D10+2D8	6D12+2D6	50
51	2D20+1D12+2D10+2D8	6D12+D8+D6	51
52	2D20+2D10+2D8+2D6	6D12+2D8	52
53	2D20+2D10+3D8+1D6	6D12+D10+D8	53
54	2D20+3D10+2D8+1D6	6D12+2D10	54
55	2D20+3D10+3D8	7D10+D10	55
56	2D20+4D10+2D8	8D12	56
57	2D20+1D12+3D10+2D8	7D12+2D6	57
58	3D20+2D10+2D8+1D4	7D12+D8+D6	58
59	3D20+2D10+2D8+1D6	7D12+2D8	59
60	3D20+2D10+3D8	7D12+D10+D8	60
61	3D20+3D10+2D8	7D12+2D10	61
62	3D20+1D12+2D10+2D8	8D12+D10	62
63	3D20+2D10+2D8+2D6	9D12	63
64	3d20+2d10+3d8+1d6	8D12+2D6	64
65	3d20+3d10+2d8+1d6	8D12+D8+D6	65
66	3d20+3d10+3d8	8D12+2D8	66
67	3d20+4d10+2d8	8D12+D10+D8	67
68	3d20+1d12+3d10+2d8	8D12+2D10	68
69	3d20+3d10+3d8+1d4	9D12+D10	69
70	3d20+3d10+3d8+1d6	10D12	70
71	3d20+3d10+4d8	9D12+2D6	71
72	3d20+4d10+3d8	9D12+D8+D6	72
73	3d20+1d12+3d10+3d8	9D12+2D8	73
74	3d20+3d10+3d8+2d6	9D12+D10+D8	74
75	3d20+3d10+4d8+1d6	9D12+2D10	75
76	3d20+4d10+3d8+1d6	10D12+D10	76
77	3d20+4d10+4d8	11D12	77
78	3d20+5d10+3d8	10D12+2D6	78
79	3d20+1d12+4d10+3d8	10D12+D8+D6	79
80	4d20+3d10+3d8+1d4	10D12+2D8	80

## TABLE DES OPTIONS DE COMBAT

Option de combat*	Effet/modificateur
Attaque agressive (1 par attaque) (p.403)	Bonus de +3 aux tests d'attaque et de dommages, malus de -3 à la Défense physique et magique
Attaque caudale [T'skrang uniquement] (p.48)	Permet d'effectuer une attaque supplémentaire (malus de -2 à tous les tests d'action) ou bonus de +1 à la Défense physique en échange d'un malus de -1 à tous les tests d'action (bonus maximum de +2, voir p.48).
Attaque étourdissante (p.403)	Les tests de dommages infligent des dommages étourdissants, un adversaire encaissant une blessure grave est Étourdi
Attaque précise (1) (p.404)	Malus de -3 au test d'attaque, si ce test est réussi, l'attaque touche la zone désignée
Bond de rétablissement (2) (p.404)	Permet à un personnage de se relever et d'accomplir une action ordinaire, pas d'autre déplacement autorisé
Céder du terrain (1) (p.404)	Bonus de +1 à la Défense physique par mètre cédé (jusqu'à un maximum égal au rang en Armes de mêlée ou en Combat à mains nues), -2 aux tests d'attaque
Contourner le bouclier (p.405)	Annule les bonus d'Armure offerts par le bouclier, malus de -2 aux tests d'attaque
Déplacement en deux temps (1)	(p.405) Autorise la combinaison déplacement/attaque/fin du déplacement, malus de -2 à la Défense physique et magique
Détruire un bouclier (1) (p.405)	Détruit le bouclier de l'adversaire
Garde défensive (p.406)	Bonus de +3 à la Défense physique et magique, malus de -3 à tous les tests d'action (sauf les tests d'équilibre)
Réceptionner une charge (p.406)	Permet au personnage de désarçonner un adversaire monté
Renverser (p.406)	Peut mettre l'adversaire À terre, n'inflige pas de véritables dommages à l'adversaire
Viser (1 par round) (p.406)	Bonus de +2 (1 round) ou +3 (2 rounds) au prochain test d'attaque à distance (voir texte)

\* Le nombre indiqué entre parenthèses ( ) après le nom de l'option de combat correspond aux points dommages d'effort infligés par l'utilisation de l'option concernée.

## TABLE DES MODIFICATEURS DE SITUATION

Situation	Modificateur de test d'action	Modificateur de Défense**
À terre (p.407)	-3	-3
Couvert (p.407)	--	Partiel : +2 Conséquent : +4 Total : NA Tendre : -1
Densité du couvert (p.407)	--	Convenable : NA Solide : +1
Déplacement ralentis (p.408)	Léger : 25%* Moyen : 50%* Difficile : 75%*	--
Étourdi (p.408)	Action simple uniquement	-2
Harcelé (p.408)	Harcelé (-2)	-2
Débordé (p.408)	-1 par source harcèlement	-1 par source harcèlement
Obscurité (aveuglement, éblouissement) (p.408)	Partiel : -1 Conséquent : -3 Totale : -3 Courte : NA	--
Portée (p.409)	Longue : -2	--
Pris au dépourvu (p.409)	--	-2
Surpris (p.409)	Aucun test d'action autorisé	-3
Changer action (p.398)	+2 seuil Diff nouvelle action	--
Changer option de combat (p.398)	Cumul coût effort	--
Action retardées (p.397)	+2 seuil Diff	--
Tir dans mêlée (p.412)	Échec : comparer test att avec Def obstacles à partir du tireur	--

\* Les déplacements sont réduits par le pourcentage indiqué.

\*\* S'applique éventuellement à la Défense sociale, à la discrétion du maître de jeu

## TABLE DES RÈGLES OPTIONNELLES

Référence	U* ?	Nom de la règle
Principe de jeu	<input type="checkbox"/>	La règle des trois (p.18)
	<input type="checkbox"/>	Les modifications de niveaux (p.18)
Création de personnage	<input type="checkbox"/>	Méthode aléatoire (p.44)
	<input type="checkbox"/>	Traits cachés et traits de surface (p.53)
Les disciplines	<input type="checkbox"/>	Les crises de talents (p.62)
	<input type="checkbox"/>	Rituel de progression (p.63)
Talents	<input type="checkbox"/>	Riposter contre les armes plus grandes (p.204)
Spécialisations de talents	<input type="checkbox"/>	Apprendre des spécialisations en changeant de cercle (p.214)
Compétences	<input type="checkbox"/>	Langue = une compétence à part entière (p.234)
La magie des filaments	<input type="checkbox"/>	Les tests de Tissage de filament ratés (p.267)
	<input type="checkbox"/>	Dénouer un filament (p.270)
La magie des sorts	<input type="checkbox"/>	Le prix de l'apprentissage des sorts (p.284)
	<input type="checkbox"/>	Le prix des sorts en points de légende (p.284)
	<input type="checkbox"/>	Apprendre un sort sans professeur (p.284)
	<input type="checkbox"/>	Traverser un couvert (p.286)
Combat	<input type="checkbox"/>	Prendre l'initiative (p.396)
	<input type="checkbox"/>	Déplacement basé sur l'initiative (p.396)
	<input type="checkbox"/>	Limitation du nombre d'actions (p.397)
	<input type="checkbox"/>	Dommages maximum des armes (p.399)
	<input type="checkbox"/>	Dommages minimum des armes (p.399)
	<input type="checkbox"/>	Dommages aux armes et aux armures (p.400)
	<input type="checkbox"/>	Blessures et saignements (p.401)
	<input type="checkbox"/>	Dommages à un membre (p.401)

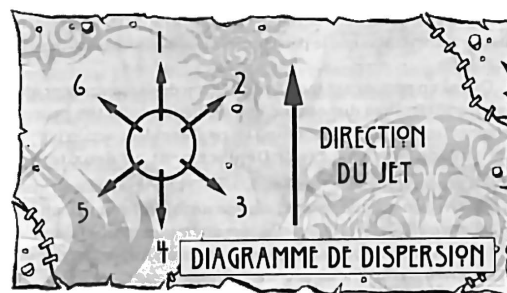
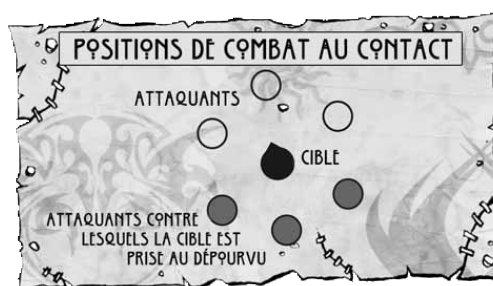
# RÉFÉRENCE DE COMBAT

## LE ROUND DE COMBAT

- 1 Déclarer les actions (p.395)
- 2 Déterminer les initiatives (p.395)
- 3 Résoudre les actions (p.396)
- 4 Passer au round suivant (p.396)

## RÉSOLUTION DES ATTAQUES

- 1 Effectuer le test d'attaque (p.398)
- 2 Déterminer le degré de résultat du test (p.398)
- 3 Effectuer le test de dommages (p.399)
- 4 Ajuster les dommages en fonction de l'armure (p.399)
- 5 Vérifier si l'attaque inflige une blessure grave (p.400)
- 6 Effectuer le test d'équilibre (p.400)
- 7 Vérifier si la cible tombe inconsciente ou meurt (p.401)



# RÈGLES OPTIONNELLES

## TABLE DES RÈGLES OPTIONNELLES

Référence	U* ?	Nom de la règle	
Combat, suite	<input type="checkbox"/>	Bouclier et coups critiques (p.402)	
	<input type="checkbox"/>	Bond de rétablissement (p.404)	
	<input type="checkbox"/>	Déplacement en deux temps (p.405)	
	<input type="checkbox"/>	Détruire un bouclier (p.405)	
	<input type="checkbox"/>	Densité du couvert (p.407)	
	<input type="checkbox"/>	Débordé (p.408)	
	<input type="checkbox"/>	Fuir le combat (p.410)	
	<input type="checkbox"/>	Allonge des armes (p.410)	
	<input type="checkbox"/>	Lutte contre adversaires de grande taille (p.411)	
	<input type="checkbox"/>	Arracher un membre (p.417)	
	Bâtir sa légende	<input type="checkbox"/>	Augmentation attribut basé sur le cercle (p.420)
<input type="checkbox"/>		Apprendre talents de cercle supérieur (p.422)	
<input type="checkbox"/>		Aligner les talents et les compétences (p.422)	
<input type="checkbox"/>		Tests d'initiation (p.426)	
Biens et services	<input type="checkbox"/>	Aligner talents des nouvelles disciplines (p.427)	
	<input type="checkbox"/>	Aligner les talents de discipline (p.427)	
	<input type="checkbox"/>	Réaligner l'Endurance (p.428)	
	<input type="checkbox"/>	Visions personnelles (p.429)	
	<input type="checkbox"/>	Actes de rédemption (p.429)	
	<input type="checkbox"/>	Rituels karma pour disciplines multiples (p.429)	
	<input type="checkbox"/>	Objets de Bonne et Excellente facture (p.433)	
	<input type="checkbox"/>	Rupture de trame et charme de sang (p.446)	
	Passions et questeurs	<input type="checkbox"/>	Rang basé sur les points de dévotion (p.470)
		<input type="checkbox"/>	Dévotion involontaire (p.471)

U\* ? : Règle optionnelle utilisée ?

## INTERACTION SOCIALE RDM P23

Degré de réussite requis		
<b>Mensonge</b>		
Exagération		Moyen
Demi-vérité		Moyen
Invention		Bon
<b>Intuition</b>		
Analyse des émotions de base		Moyen
Détection du mensonge		Bon
Détection du mensonge quand le visage de l'interlocuteur reste caché		Excellent
<b>Intimidation (nécessite ligne de vision)</b>		
« Bouge pas ! »		Moyen
Commandement		Bon
<b>Impression</b>		
Améliore l'attitude d'un degré.		Moyen +
Détériorer l'attitude d'un degré		Médiocre -

## OBTENTION DE FAVEUR RDM P94

1 test et 1 faveur/jour

Attitude	Petite faveur	Grande faveur
<b>Émerveillé</b>	Médiocre	Moyen
<b>Loyale</b>	Moyen	Bon
<b>Amicale</b>	Bon	Excellent
<b>Neutre</b>	Excellent	Extraordinaire
<b>Inamicale</b>	Extraordinaire	--
<b>Hostile</b>	--	--
<b>Antagoniste</b>	--	--

Si PJ accorde faveur avant d'en demander une, l'attitude s'améliore d'un cran (possibilité d'effectuer 2 tests)  
Si échange grande faveur contre petite, alors attitude s'améliore de 2 crans.

## RENOMMÉE ED3

Statut légendaire	Bonus interaction	Difficulté test de Connaissance
Initié (C1)	NA	21
Novice (C2-4)	+1	15
Compagnon (C5-8)	+2	11
Gardien (C9-12)	+3	9
Maître (C13-15)	+5	7

## BARRIÈRES RDM P106

Type de barrière	Arm Phys	Seuil mort
Lierre de sang	3	15
Bois < 5 cm	7	20
Bois > 5 cm	9	30
Mur de mortier, pierre	12	45
Blocs de pierre	20	85
Paroi de grotte	30	150

Équivalent « Défense » = 7. Aucun critique possible

## MINI INDEX :

**Compétences :** RDJ p231  
**Créatures :** RDM p267  
**Dragons :** RDM p379  
**Esprits :** RDM p359  
**Guérison :** RDM p129  
**Horreurs :** RDM p435  
**Magie du sang :** RDM p136-  
**Maladies :** RDM p125  
**Navires :** RDM p141  
**Pièges :** RDM p109-110  
**PNJ :** RDM p215  
**Spécialisation de talents :** RDJ p215  
**Talents :** RDJ p167

**Peur** RDM p400 (empêche d'agir contre la cible de la peur, tente de fuir)  
**Terreur** RDM p446 (paralyse, comme le lapin qui regarde les phares de la voiture qui lui fonce dessus)  
 1 test de volonté (ou équivalent) par round, bonus cumulatif de +1/round

## ESCALADE RDM P106

**Matériel :** bonus +4

**Vitesse :** talent Rg+3m, compétence (Rg+3)/3m

**Degré Pathétique**=chute

Surface	Seuil
Arbre	5
Mât	7
Falaise	9
Mur	12
Surface à pic	15

## CHUTES RDM P107

Hauteur chute	NI dmg
2-3	5
4-6	10
7-10	15
11-15	2x20
16-30	2x25
31-50	3x25
51-80	3x30
81-130	4x30
131-200	4x35
201+	5x35

## FEU RDM P108

Type de feu	Niv dmg
Torche	4 (contact)
Petit feu de camp	6 (contact)
Grand feu de camp	8 (contact)
Incendie de bâtiment	10
Incendie de forêt	12

## POISON RDM P121

Type de poison	Niv	Délai	Durée
Paralysie	5-9	0	Effet h
Affaiblissement	5-7	0	Effet j
Dommages	5-9	0/1-2 j	1-6 rd
Mort	10-13	0/1-2 j	0

## MALÉDICTION RDM P111

Type	Niv	Effet
Mineure	7-8	Malus aux niveaux, dommages mineurs
Majeure	9-15	Malus aux attributs, cicatrices
Horreur	Incant	Marquage, utilisation pouvoir de l'Horreur

## DIAGNOSTIQUE MÉDICAL P215

Affection	Diff
Rhume	4
Blessure	5
Grippe	6
Poison	6
Fracture	8
Poison violent	11
Peste noire	15

Si diagnostique réussit, prochaine récupération avec Rang Médecine en bonus  
 ED3 : test réussit annule malus aux tests de récupération des Blessures graves

## RÉCAPITULATIF ROUND COMBAT

Soit	Soit
1 action Maintenue (M)	1 action Ordinaire (O) + 3 actions Simples (S)
Une « infinité » d'actions Libres (L)	

Exemples d'actions :

**Ordinaires (O) :** Courir (2 déplacements de base, Harcelé), attaque, lancement sort, etc.  
**Simple (S) :** Déplacement de base, dégainer une arme, saisir ou mettre un objet dans la ceinture à poches...  
**Maintenue (Sou) :** Analyse des indices, Éloquence, Endurcissement, Vitalité, fouiller un sac (3-4 rd=), boire potion (1 rd), enfiler armure (9-10 rd), etc.  
**Libre (L) :** Esquive, Parade, Riposte, Sang Froid, Volonté de fer, Détermination, etc.

## PERCEPTION RDM p89

SITUATION	Seuil
Personne dissimulée	NI dex
Piège & porte secrète Facile	5
Moyenne	9
Difficile	15
Très difficile	21
Héroïque	25
Indices	5+
Détail inhabituel dans décor	6

VUE	Modif
Crépuscule/aube	-2
Obscurité	-5
Pluie/précipitation légère	-1
Pluie/précipitation dense	-3
Cible dissimulée à 25%	-1
50%	-2
75%	-3
95%	-5
Cible camouflée dans le décor	-3
Cible dont la couleur contraste	+3
Cible dont la forme contraste	+2
Cible connue, ayant été déjà vue	+2

OUÏE	Modif
Léger bruit de fond	-1
Bruits de conversation	-2
Discussions bruyantes/chants	-3
Grands bruits de bataille à 10-19m	-1
20-49m	-2
50m+	-4
Son plus grave que fond sonore	-2
Son plus aigu que fond sonore	+2
Son rythmé en contraste	+2
Son déjà entendu et connu	+2
Seul son audible	+3

ODORAT	Modif
Odeur puissante	+2
Présence d'autres effluves	-2

TOUCHER	Modif
Température extrême	+3
Port de gants	-3

GOÛT	Modif
Goût fort	+3
Goûteur enrhumé	-3

SOURCE LUMIÈRE	Distance
Bougie	3 m
Torche	10 m
Feu de camp	15 m
Lanterne	30 m

## ATTRIBUTION DES POINTS DE LÉGENDES RDM p94

### Récompense

**Accomplissement séance**  
**Accomplissement aventure** (double récompense)  
**Victoire créature**/adversaire (une fois par adversaire, quelque soit le nombre de fois d'affrontements)  
**Acquisition de trésors**  
**Héroïsme** (demi récompense)  
**Interprétation** (demi récompense)

Cercle	Récomp ED3	Par session
1	25-75 (50)	100-300 (200)
2	100-300 (200)	400-1,2k (800)
3	200-500 (350)	800-2 k (1,4 k)
4	250-700 (475)	1 k-2,8 k (1,9 k)
5	500-1,5 k (1 k)	2 k-6 k (4 k)
6	900-2,7 k (1,8 k)	3,6 k-10,8 k (7,2 k)
7	1,6 k-4,9 k (3 k)	6,6 k-19,6 k (13 k)
8	2 k-7 k (5 k)	9 k-28 k (19 k)
9	5 k-14 k (9 k)	19 k-57 k (38 k)
10	8 k-25 k (17 k)	34 k-103 k (69 k)
11	15 k-46 k (30 k)	61 k-185 k (123 k)
12	23 k-69 k (45 k)	91 k-275 k (183 k)
13	42 k-127 k (85 k)	170 k-510 k (340 k)
14	77 k-232 k (155 k)	310 k-930 k (620 k)
15	120 k-360 k (240 k)	480 k-1,4 M (960 k)