

ARMES, ARMURES ET MATÉRIEL

ARMES DE JET P438	Niv Dom	FOR mini	Tai	Portée (m)			Prix (dispo)	Poids (kg)
				C	M	L		
Bola	3	6*	2	2-12	13-20	21-24	10 M	0.5
Couteau	1	3	1	2-6	7-10	11-12	0.3 Q	0.25
Dague	2	4	1	2-9	10-15	16-18	0.8 M	0.25
Dague de jet	2	4	1	2-15	16-25	26-30	2 M	0.4
Dague filante	2	4	1	2-21	22-35	36-42	25 P	0.4
Filet	NA	4-8*	3-6	2-6	7-10	11-12	15 M	2.5
Filet sylphelin	NA	3*	2	2-6	7-10	11-12	15 M	0.4
Flasque d'huile enflammée	5**	4	3	2-6	7-10	11-12	6 M	0.25
Hache de jet	3	7	3	2-12	13-20	21-24	25 M	0.5
Hache faucon	4	8	3	2-24	25-40	41-48	75 P	1
Lance	4	9	3	2-18	19-30	31-36	9 M	1
Lance sylpheline	2	4	1	2-9	10-15	16-18	25 P	0.5
Sadoor	NA	3-6*	2-5	2-6	7-10	11-12	30 R	0.5

* Dextérité minimum de 9

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

ARMES DE TIR P437	Niv Dom	FOR mini	Tai	Portée (m)			Prix (disp)	Poids (kg)
				C	M	L		
Arbalète légère	4	9	3	2-50	51-100	101-200	50 M	2.5
15 carreaux légers							15 M	1.5
Arbalète de guerre	5	12	4	2-70	71-140	141-280	100 P	3.5
15 carreaux lourds							20 P	1.5
Arc court	3	8	3	2-30	31-60	61-120	15 M	1.5
20 flèches courtes							5 M	1
Arc de guerre elfiq.	5	12*	5	2-80	81-160	161-320	200 R	2
20 flèches elfiques							25 R	2
Arc long	4	11*	5	2-60	61-120	121-240	60 M	2
20 flèches longues							10 M	1.5
Arc sylphelin	3	5	2	2-12	13-24	25-48	25 M	0.4
20 fl. sylphelines							5 M	0.25
Carquois							2 M	1
Fronde	2	5	2	2-20	21-40	41-80	3 M	1
Fronde trolle	4	10	4	2-30	31-60	61-120	15 M	2
Sarbacane	1	3	1	2-4	5-8	9-16	2 P	0.3
Boite 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 P440	Arm Phys	Arm Myst	Malus init.	DE	Prix (dispo)	Poids (kg)
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 wyverne	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

BOUCLERS P441	Arm. Phys	Arm. Myst	Malus init.	SD	DE	Prix	Flex*	Poids (kg)
Bouclier tressellerie	1	2	-1	16	11	22 P	1/2	1.5
Bouclier d'infanterie	3	0	-1	19	--	15 M	2/0	3.5
Bouclier en cristal	3	3	2	18	14	150 R	3/3	5
Écorce	2	1	-1	14	11	15	2/1	1.5
Écu	5	0	-2	21	--	50 P	4/0	5
Targe	1	0	0	17	--	5 M	1/0	1
Targe en cristal	1	1	0	17	10	50 R	1/1	1.5

* Flex (ED3) : bonus déflexion (phys/mag) s'ajoute aux tests de Parade et pour éviter les critiques. Le heaume donne un Flex de 2/2, mais un malus de 1 aux tests basés sur la Perception.

ARMES P436	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	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

** peut être utilisé pour enchevêtrer adversaire à moins de 3m

Taille : bonus aux tests de Parade (ED3)

RESTRICTIONS RACIALES (p 434 pour les armes)

Armes-armures sylphelines : coût +10%, armures poids /5

Armures trolles-obsidiennes : coût +10%, poids +25%.

Restriction de taille :

Race	1 main	2 mains
Elfes	3	6
Humains	3	6
Nains*	3	6
Obsidiens**	4	6
Orks	3	6
Sylphelins	1	2
Trolls**	4	6
T'skrangs***	3	6

* ne peuvent pas utiliser armes de tir de taille 4 ou +

** pas d'armes de tailles 1 *** armes caudale taille 2 maxi

COMMERCE P238

Localisation	Difficulté	Disponibilité	Degrés
Capitale	5	(Q) Quotidien	Médiocre
Cité	6	(M) Moyen	Moyen
Ville	8	(P) Peu fréquent	Bon
Village	10	(R) Rare	Excellent

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

Qualité : Bonne : +50-100% prix / Excellente : x3 prix (et +)

Monnaies : Pièces pré-châtiment : 75% (théra 60%)

100 PC = 1kg. 200 PA = 1kg. 500 PO = 1kg

LE GÎTE ET LE COUVERT P453-454

Logements et repas	Prix (dispo)
Asile de nuit (pas de lit)	0.1 Q
Auberge bon marché (chambre commune)	0.5 Q
Auberge bon marché (chb individuelle)	1 M
Auberge guilde (chb + salle d'eau)	8 M
Auberge guilde (chb + serrure sécurité)	12 M
Auberge marchande (chb individuelle)	3 M
Auberge marchande (chb + salle d'eau)	5 P
Auberge de luxe (selon options)	25 M à 55 R
Repas simple	0.3 Q
Repas moyen	1 M
Bon repas	3 M
Festin	50 P
Ration naines (3kg)	25 P
Ration voyage (3.5kg)	10 M
Bière ordinaire	0.5 Q
Bière naine	2 M

NIVEAUX, SEUILS ET DIFFICULTÉS

SEUILS DE DIFFICULTÉ RDM P87-88

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

DEGRÉS DE RÉSULTAT RDM P88

Difficulté de la tâche	Facile	Moyenne	Difficile	Très difficile	Héroïque
Degrés de résultat	Médiocre	Moyen	Bon	Excellent	Extra-ordinaire
Seuil de difficulté					
2	1	2	5	7	9
3	1	3	6	8	10
4	1	4	7	10	12
5	1	5	9	11	14
6	2	6	10	13	17
7	2	7	12	15	19
8	3	8	13	16	20
9	4	9	14	18	22
10	5	10	15	19	24
11	5	11	17	21	25
12	6	12	18	22	27
13	6	13	20	24	29
14	7	14	21	26	32
15	8	15	22	27	33
16	8	16	24	29	35
17	9	17	25	30	37
18	10	18	26	32	38
19	11	19	27	33	39
20	12	20	28	34	41
21	13	21	29	35	42
22	13	22	31	37	44
23	14	23	32	38	45
24	15	24	33	40	47
25	16	25	34	41	48
26	17	26	35	42	49
27	18	27	36	43	51
28	18	28	38	45	52
29	18	29	40	47	54
30	20	30	40	47	55
31	21	31	41	48	56
32	22	32	42	49	58
33	23	33	43	51	59
34	23	34	45	53	62
35	24	35	46	53	62
36	25	36	47	55	64
37	26	37	48	56	65
38	26	38	50	58	67
39	27	39	51	59	68
40	28	40	52	60	70
41	29	41	53	61	71
42	30	42	54	62	72
43	31	43	55	64	73
44	32	44	56	65	75
45	32	45	58	67	78
46	33	46	59	68	78
47	34	47	60	68	79
48	35	48	61	70	80
49	36	49	62	71	81
50	37	50	63	72	83

ATTRIBUTION DES RÉCOMPENSES RDM P94

Accomplissement de la séance	
Accomplissement de l'aventure (double récompense)	
Victoire créature/adversaire (une fois par adversaire)	
Acquisition de trésors	Interprétation (demi-récompense)
	Héroïsme (demi-récompense)

NIVEAUX / DÉS D'ACTION P17

Niv.	Dé d'action EDC	Dé d'action ED3	Niv.
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

RÉCOMPENSES DE LÉGENDE RDM P 95

Cercle	Récompense de légende	Maximum attribué par session
1	25-75 (50)	100-300 (200)
2	100-300 (200)	400 - 1.200 (800)
3	200-500 (350)	800 - 2.000 (1.400)
4	250-700 (475)	1.000 - 2.800 (1.900)
5	500-1.500 (1.000)	2.000 - 6.000 (4.000)
6	900-2.700 (1.800)	3.600-10.800 (7.200)
7	1.650-4.900 (3.300)	6.600-19.600 (13.100)
8	2.350-7.000 (4.675)	9.400-28.000 (18.700)
9	4.800-14.200 (9.500)	19.200-56.800 (38.000)
10	8.600-25.800 (17.250)	34.400-103.200 (68.800)
11	9.000-26.900 (17.950)	36.600-107.600 (71.800)
12	9.400-28.150 (18.775)	37.600-112.600 (75.100)
13	15.200-45.500 (30.350)	60.800-182.000(121.400)
14	21.800-65.500 (43.650)	87.200-262.000(174.600)
15	25.600-77.000 (51.300)	102.400-308.000(205.200)

(la récompense moyenne figure entre parenthèse)

INTERACTIONS SOCIALES

DEGRÉ DE RÉUSSITE REQUIS RDM P 93

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

OBTENTION D'UNE FAVEUR RDM P 94

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

1 test et 1 faveur/jour maximum
 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.

LA RENOMMÉE TD 3

Difficulté test de Connaissance :

Initié (C1) : 21
Novice (C2-4) : 15
Compagnon (C5-8) : 11
Gardien (C9-12) : 9
Maître (C13-15) : 7

LES PASSIONS P 460

- Astendar :** Amour, Art, Musique
- Chorrolis :** Richesse, Commerce, Jalousie, Envie
- Dis (passion folle) :** Esclavage, Bureaucratie, Travail inutile, confusion, Autorité
- Florannuus :** 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, Edification
- Vestrial (passion folle) :** Manipulation, Traîtrise, Duperie

LA PERCEPTION

DIFFICULTÉS DE PERCEPTION RDM P 89

Situation	Seuil
Personne dissimulée	Niv DEX
Indices	5+
Détail inhabituel dans décor	6
Piège & porte secrète <small>RDM p108</small>	
Facile	5
Moyenne	9
Difficile	15
Très difficile	21
Héroïque	25

CONDITIONS RDM P 89

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
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

*Modificateurs à appliquer au seuil de difficulté

SOURCES DE LUMIÈRE

Type de matériel	Distance
Bougie	3 m
Torche	10 m
Feu de camp	15 m
Lanterne	30 m

MINI INDEX :

Talents : RDJ p167
 Spécialisations talent : RDJ p215
 Compétences : RDJ p231
 Magie du sang : RDM p136-
 Guérison RDM p129

PNJ : RDM p215
 Créatures : RDM p267
 Esprits : RDM p359
 Dragons : RDM p379
 Horreurs : RDM p435

Navires : RDM p141
 Pièges RDM p109-110
 Maladies RDM p125
 Terreur RDM p446
 Peur RDM p400

LES DANGERS

L'ESCALADE RDM P 106

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

Matériel : bonus +4
Vitesse : talent Rg+3m, compétence (Rg+3)/3m
Degré Pathétique=chute

LES CHUTES RDM P 107

Hauteur chute	Niv. dommage
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

LE FEU RDM P 108

Dommage de feu	Niv. dommage
Torche	4 (contact)
Petit feu de camp	6 (contact)
Grand feu de camp	8 (contact)
Incendie de bâtiment	10
Incendie de forêt	12

LES POISONS RDM P 121

Poison	Niv	Délai	Durée
Paralyse	5-9	0	Effet h
Affaiblissement	5-7	0	Effet j
Dommage	5-9	0/1-2 j	1-6 rd
Mort	10-13	0/1-2 j	0

LES MALÉDICTIONS RDM P 111

Type	Niveau	Effet
Mineure	7-8	Malus aux niveaux, dommage mineurs
Majeure	9-15	Malus aux attributs, cicatrices
Horreur	Niveau Incantation	Marquage, utilisation pouvoir de l'Horreur

LES BARRIÈRES RDM P 106

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

LA MAGIE

LANCEMENT DE SORT P287

Harmonisation : 10 mn ou test de Tissage (voir description du sort, deuxième seuil indiqué, 1 point de dommage d'effort)

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

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

APPRENDRE DES SORTS P283

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

Coût PL = talent de 1^{er} cercle (à payer que si sort appris), +100 PA/Niv sort

1 Test **Lecture & écriture de la magie** (+1 test supplémentaire par jet de récupération sacrifié)

Aide : test **Incantation** (élève) contre Diff apprentissage. Si réussi, ajoute Rg Tissage du Professeur au résultat du test Lecture et écriture de la magie de l'élève.

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, p152 Vo, p155 VF).

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

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

* le niv de marquage ne peut dépasser le niv d'Incantation de l'Horreur

DISSIPATION DE LA MAGIE P291

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

SORTILÈGES

Sorts d'**Elémentaliste** : p295

Sorts d'**Illusioniste** : p322

Sorts de **Nécromancien** : p345

Sorts de **Sorcier** : p374

ILLUSION P322

Pour **réfuter une illusion**, le personnage effectue un test de **Volonté** et paye **1 point de dommage 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 degré de succès de son propre test de réfutation (+1 pour Moyen, +2 pour Bon, +3 pour Excellent, +4 pour Extraordinaire).

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.

LES COMPÉTENCES

COMPÉTENCES 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

CONNAISSANCE/RECHERCHE P232-248

Information	Seuil	Compétence	Succès
Générale	5	Générale	Extraord.
Détaillée	7	Indirecte	Bon
Complexe	9	Apparentée	Moyen
Obscure	11	Spécifique	+3 Niv

MÉDECINE P245

Diagnostic médical	Diff*
Rhume	4
Blessure	5
Grippe	6
Poison	6
Fracture	8
Poison violent	11
Peste noire	15

*si réussi : Bonus de récupération = Rang en médecine

ORIENTATION P246

Conditions	Difficulté
Nuit claire	5
Faibles nuages	7
Nuageux	9
Temps couvert	12

LE VOYAGE

VITESSE DE VOYAGE RDM P112

Méthode de voyage	Vitesse
A pied	40 km (8h/j)
A pied (caravane)	30 km (8h/j)
Monté	70 km (8h/j)
Monté (caravane)	50 km (8h/j)
Navire du ciel	400 km (16h/j)
Navire fluvial	160 km (16h/j)

CHASSE & SURVIE P238

Environnement	Difficulté
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 tests/jour maxi). Fournit 1 jour de nourriture, pour 1 personne, par degré de réussite. Bonus +1 à +3 si utilisation de talents/compétences complémentaire (Pistage, Analyse créature, etc.)

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
Densité du couvert (p.407)	--	Tendre : -1 Convenable : NA Solide : +1
Déplacement ralenti (p.408)	Léger : 25%* Moyen : 50%* Difficile : 75%*	--
Étourdi (p.408)	Action simple uniquement	-2
Harcelé (p.408)	Harcelé (-2)	-2
Déborder (p.408)	-1 par source harcèlement	-1 par source harcelé.
Obscurité (aveuglement, éblouissement) (p.408)	Partiel : -1 Conséquent : -3 Totale : -3	--
Portée (p.409)	Courte : NA Moyenne : -2 Longue : -3	--
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)	Def phy augmentée du nb obstacle. Échec : comparer test att avec Def obstacles à partir du tir	--

* 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

Utilisé ?	Nom de la règle optionnelle	Référence
<input type="checkbox"/>	La règle des trois	Principes de jeu, p. 18
<input type="checkbox"/>	Les modificateurs de niveau	Principes de jeu, p. 18
<input type="checkbox"/>	La méthode aléatoire	Création des perso., p. 44
<input type="checkbox"/>	Traits cachés et traits de surface	Création des perso., p. 53
<input type="checkbox"/>	Les crises de talent	Les disciplines, p. 62
<input type="checkbox"/>	Rituels de progression	Les disciplines, p. 63
<input type="checkbox"/>	Riposter contre des armes plus grandes	Talents, p. 204
<input type="checkbox"/>	Apprendre des spécialisations en changeant de cercle	Spécialisations de talent, p. 214
<input type="checkbox"/>	Spécialisations indépendantes	Spécialisations de talent, p. 215
<input type="checkbox"/>	Langue = une compétence à part entière	Compétences, p. 234
<input type="checkbox"/>	Les tests de Tissage de filament ratés	La magie des filaments, p. 267
<input type="checkbox"/>	Dénouer un filament	La magie des filaments, p. 270
<input type="checkbox"/>	Le prix de l'apprentissage des sorts	La magie des sorts, p. 284
<input type="checkbox"/>	Le pris des sorts en point de légende	La magie des sorts, p. 284
<input type="checkbox"/>	Apprendre un sort sans professeur	La magie des sorts, p. 284
<input type="checkbox"/>	Traverser un Couvert	La magie des sorts, p. 286
<input type="checkbox"/>	Prendre l'initiative	Combat, p. 396
<input type="checkbox"/>	Déplacement basé sur l'initiative	Combat, p. 396
<input type="checkbox"/>	Limitation du nombre d'actions	Combat, p. 397
<input type="checkbox"/>	Dommages maximum des armes	Combat, p. 399
<input type="checkbox"/>	Dommages minimum des armes	Combat, p. 399
<input type="checkbox"/>	Dommages aux armes et aux armures	Combat, p. 400
<input type="checkbox"/>	Blessures et saignements	Combat, p. 401
<input type="checkbox"/>	Dommages à un membre	Combat, p. 401

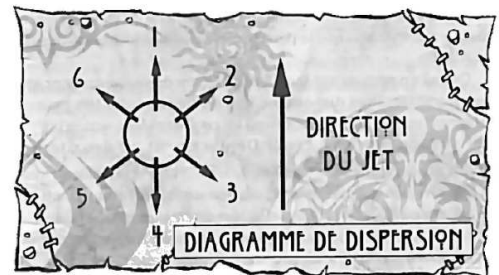
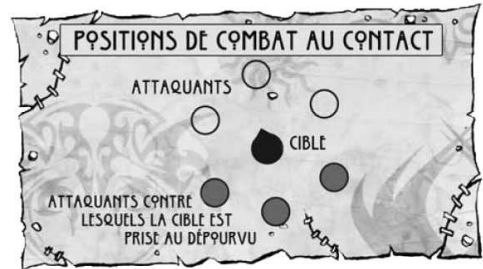
RÉFÉRENCE DE COMBAT

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 des blessures graves (p.400)
- 6 Effectuer le test d'équilibre (p.400)
- 7 Vérifier si la cible tombe dans l'inconscience ou meurt (p.400)



RÈGLES OPTIONNELLES

TABLE DES RÈGLES OPTIONNELLES

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