

CHRONIQUES
OUBLIÉES



CARL
07.15

REDNEMOS
181

Équipement et biens

Armes

p. 63

Armes de Contact	DM	Prix
Gourdin	(1d4)	1 pa
Bâton ¹	(1d4)	-
Bâton ferré ¹	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Épée bâtarde ^{1,3}	1d12	9 pa
Épée courte	1d6	5 pa
Épée longue, hache	1d8	6 pa
Épée, hache à 2 mains ¹	2d6	10 pa
Masse, marteau	1d6	4 pa
Rapière ²	1d6	6 pa
Vivelame, Katana ^{1,2}	1d10	12 pa

(1d4) : DM temporaires possibles

¹ Arme tenue à 2 mains

² Critique sur 19-20

³ DM 1d8 à une main, 1d12 à 2 mains

Armes à Distance	DM	Portée	Prix
Arbalète de Poing ¹	1d6	10 m	8pa
Arbalète Légère ^{1,2}	2d4	30 m	10 pa
Arbalète Lourde* ²	3d4	60 m	12 pa
Arc Court ²	1d6	30 m	4 pa
Arc Long ^{2,4}	1d8	50 m	5 pa
Dague (5 m)	1d4	5 m	3 pa
Fronde	1d4	20 m	-
Hachette	1d6	5 m	2 pa
Javelot	1d6	20 m	6 pa
Mousquet* ^{2,3}	2d6	50 m	20 pa
Pétoire* ³	1d10	20 m	15 pa

¹ Nécessite une action simple pour être rechargée.

² Arme tenue à 2 mains

³ Arme à poudre, soumise à l'autorisation du MJ.

⁴ Nécessite d'avoir un score minimum de 13 en FOR

* Nécessite une action limitée pour être rechargée.

Armures

p. 64

Armures & boucliers	DEF	Prix
Tissus matelassé	+1	2 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir Renforcé	+3	8 pa
Chemise de Maille	+4	15 pa
Cotte de Maille	+5	20 pa
Demi-plaque ¹	+6	50 pa
Plaque Complète ^{1,2}	+8	200 pa
Petit Bouclier	+1	2 pa
Grand Bouclier	+2	4 pa

¹ Très rare

² Fabriquée sur mesure, au départ seul le chevalier peut porter cette armure.

Matériel

p. 65

Matériel	Prix
Briquet à silex	1 pa
Carquois de 20 flèches	3 pa
Corde 15m	2 pa
Couverture	1pa
Grappin	2pa
Lanterne à huile	3 pa
Matériel d'écriture	5 pa
Huile (6 heures)	1 pa
Torches (3) (1 heure)	1pa
Outils de crochetage*	5 pa
Potion de Soins° (1d8 PV)	10 pa
Ration (1 semaine)	4 pa
Sac à dos	1 pa

* Sans ces outils, une pénalité de -10 est infligée aux tests de DEX.

° Soumis à autorisation du MJ

Montures

p. 65

Monture	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

À l'auberge

p. 65

À la carte	Prix
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cervoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit (dortoir)	5-10 pc
Nuit (chambre de 4)	1-2 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-50 pa

Généralités et combat

Tests de Caractéristiques

p. 68

Acrobatie (DEX)	Désamorcer un piège (DEX)
Baratiner (CHA)	Escalade (DEX)
Bluffer (CHA)	Intimider (FOR ou CHA)
Connaissance (INT)	Se cacher ou se déplacer en silence (DEX)
Crocheter (DEX)	Sauter (DEX)
Chercher un piège ou une embuscade (INT)	Retenir son souffle (CON)
Détecter un piège (SAG)*	* Par opposition à chercher activement.

Table des difficultés p. 68

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25

Tests en coopération : Test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. Si réussite, donne un bonus de +2 (le double s'il fait une réussite critique).

Attaque concertée : Test d'attaque au contact contre une difficulté de 15. Si réussite, donne un bonus de +2 au prochain test d'attaque contre la créature désignée, le double s'il atteint 25 ou obtient une réussite critique.

Combat à deux armes (L) : Chacune des deux attaques utilise 1d12 au lieu du d20 habituel et inflige des DM normaux. Un combattant à deux armes doit manier une arme légère dans sa main faible (1d6 de DM maxi).

Défense simple (A) : sacrifier une action d'attaque simple pour obtenir un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : ne faire que de se défendre à ce tour, bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.

DM temporaires : -2 en attaque sauf si le PJ emploie une arme adaptée (mains nues, gourdin, etc.). Retrancher aux DM temporaires le Mod. de FOR de la cible. Les DM temporaires ne sont pas retranchés aux PV, mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restant de la créature, elle est assommée. Une créature récupère 1 point de DM temporaire par minute.

PJ incompetent

Arme : -3 au test d'attaque.

Bouclier ou armure : -3 en init., en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.

Équipement interdit : ne peut utiliser ses capacités.

Inconscience, mort et repos

p. 73

Un personnage à 0 PV tombe au sol, inconscient. S'il ne bénéficie pas d'une aide (sort, potion, soins [test d'INT 10]) dans l'heure qui suit, il meurt définitivement.

Nuit de repos (8 heures) ou Point de récupération =

[1 Dé de Vie + Mod. de CON + niveau] PV

Surprise : Test de SAG difficulté [10 + Mod. de DEX + bonus de discrétion des assaillants]. En cas d'échec, la créature est Surprise au premier tour de combat.

Tour de jeu

p. 70

- 1 action limitée ;
- OU 1 action de mouvement et 1 action d'attaque ;
- OU 2 actions de mouvement.

L'action limitée (L) : utiliser une capacité limitée.

L'action de mouvement (M) : se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, boire une potion, dégainer une arme.

L'action d'attaque (A) : effectuer une attaque normale de son choix.

L'action gratuite : cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage.

Stats préjudiciables

p. 70

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Affaibli* : utiliser un d12 pour tous les tests.

Étourdi : aucune action possible et -5 en DEF.

Immobilisé* : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests.

Paralysé : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.

Ralenti : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).

Renversé : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.

Surpris : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

Modificateurs d'attaque

p. 71

À Couvert

Un tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 à -5 (-5 si un allié masque la cible, -2 autrement).

Pluies fortes : -2 aux tests physiques (attaques incluses)

Pénombre : -5 aux attaques à distance.

Noir total : voir l'état préjudiciable « aveuglé ». Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Portée longue

-5 en attaque jusqu'au double de la portée (applicable aux sorts).

Voyager

p. 74

[12 + Mod. de CON - DEF armure] km par période de 4 heures (2 périodes par jour).

Armure dans le sac : pénalité réduite de moitié.

Hors des chemins : diviser le déplacement par deux.

Animal de bât : + 2 km et aucun malus d'armure si l'animal la transporte.

A cheval : 18 km par période (15 km pour un poney).

Marche forcée : Test de CON difficulté 12, en cas d'échec, la moitié de la distance prévue est couverte. Pénalité cumulable de -2 à toute les actions jusqu'à repos de 10 heures consécutives (ou dépenser 1 PR).

Monture : Test de CHA au lieu de CON, sa difficulté augmente de +4 par période de marche forcée. Pénalité pour le cavalier réduite à -1 par période.

Terrains difficiles : divisez par 2 la distance parcourue (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4 et parfois même plus. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher).

En combat : les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.

Monture : Monter et descendre de monture est une action de mouvement. Combattre sur un cheval de selle demande une action de mouvement à chaque tour. Un cheval de guerre permet d'employer des actions limitées.

Saut en longueur avec élan : DEX difficulté = mètres x 3.

Saut en longueur sans élan : DEX difficulté = mètres x 6.

Chute : 1d6 DM / 3 mètres (test DEX difficulté 10 pour ignorer les 3 premiers mètres).

Soulever une charge au-dessus de sa tête : test de FOR difficulté 10 (la moitié de son poids), 15 (son propre poids), 20 (le double de son poids). Porter sur quelques mètres bonus de +5, trainer bonus de +10.

Poursuite

p. 73

Test de DEX (modifié par la DEF en cas d'armure) à chaque tour. Si au moins 10 points de différence, le vainqueur obtient une action supplémentaire (mouvement ou attaque). Si la différence est inférieure à 10 points, la distance est réduite ou augmentée de cette valeur en mètres.

30 mètres par action de mouvement	+10
Action de mouvement supplémentaire	+10
Créature volante	+5
Quadrupède	+2
Créature de taille très petite ou inférieure	-5
Créature de taille énorme ou supérieure	+5

Poisons & pièges

p. 76

Affaiblissant : Test de CON difficulté 10*, Affaibli pendant 1d6 heures. Effet après 1d6 tours.

Lent : Test de CON difficulté 10* (à faire chaque jour), le poison inflige 1d6 de DM. Effet après une journée.

Rapide : 2d6 de DM, Test de CON difficulté 10* pour 1/2 DM. Effet immédiat.

Violent : Test de CON difficulté 10*, mort en cas d'échec ou 2d6 de DM en cas de réussite. Effet après 10 minutes.

* peut varier en fonction de la virulence du poison.

Enduire une arme de poison : Test d'INT difficulté 14, en cas d'échec la dose est gaspillée. Un échec critique signifie que le personnage s'empoisonne lui-même.

Seule la première attaque réussie avec une arme enduite de poison permet d'appliquer les effets du poison.

Piège à loup : Détecter SAG 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et victime Immobilisée. Test de FOR 15 pour se délivrer.

Chasse-trappe : Détecter SAG 5 ou 15, désamorcer INT 5. Effet : 1 point de DM et cible Ralentie jusqu'aux soins.

Fosse à pieu : Détecter SAG 15, désamorcer INT 5. Effet : 2d6 DM, test de DEX 15 pour 1/2 DM. Test de DEX 15 pour s'échapper.

Trappe et lames : Détecter SAG 20, désamorcer INT 15. Effet : 5d6 DM, test de DEX 15 pour 1/2 DM. Test de DEX 20 pour s'échapper.

Balancier : Détecter SAG 15, désamorcer INT 10. Effet : 3d6 DM, test de DEX 15 pour 1/2 DM.

Aiguille empoisonnée : Détecter SAG 20, désamorcer INT 10. Effet : selon le poison.

Lasso ou filet : Détecter SAG 15, désamorcer INT 10. Effet : Immobilisé et Renversé.

DM aux structures

p. 76

PV = solidité. Retranchez la RD à tous les DM infligés. Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs).

Structures	(Solidité/RD)
Porte simple en bois	15/5
Porte épaisse	20/7
Porte renforcée	25/10
Porte blindée	30/15
Barreaux simples	25/20
Barreaux croisés	30/20
Cloison de bois et plâtre	20/5
Cloison en brique	25/10
Mur de pierre, par 30 cm	30/20

Enfoncer, tordre : Test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité.

Tableau des monstres, rang de boss & PM

Table des Points de Monstre p216

Niveau	0	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pm	3	5	10	20	40	70	100	150	200	250	320	400	500	600	700	850	1 000	1 200	1 400	1 600	1 800	2 000

Taille des créatures p212

Taille	Exemple	Hauteur humanoïde	Poids max
Minuscule	Souris, fée.	10 cm	0.5 kg
Très petite	Chat, aigle, lutin.	50 cm	5 kg
Petite	Gobelin, kobold, chien.	1m	50 kg
Moyenne	Humain, orque, loup, léopard.	2m	200 kg
Grande	Ogre, ours, troll, tigre, taureau.	3m	2 tonnes
Énorme	Géant, éléphant, dragon.	6m	10 tonnes
Colossale	Dragon ancien, titan, diplodocus.		

Minuscule

NC 0
FOR -4 DEX +4* CON -4
DEF 16 PV 1 Init 19
Attaque +1 DM 1
 Déplacement 10 mètres par action de mouvement.

Très petite

NC 0
FOR -3 DEX +3*
CON -3
DEF 15 PV 2 Init 17
Attaque +3 DM 1

Tableau des Archétypes p221

	Inférieur	Rapide	Standard	Puissante
Petite	NC 0 FOR -2 DEX +1 CON -2 DEF 12 PV 2 Init 15 Attaque +1 DM 1d4-2	NC 0 FOR -2 DEX +4* CON -2 DEF 15 PV 2 Init 19 Attaque +4 DM 1d4-2	NC 0 FOR -1 DEX +2 CON -1 DEF 14 PV 3 Init 15 Attaque +2 DM 1d4-1	NC 0 FOR +1* DEX +1 CON +1 DEF 13 PV 4 Init 13 Attaque +1 DM 1d4+1
Moyenne	NC 0 FOR +0 DEX +0 CON +0 DEF 10 PV 4 Init 10 Attaque +1 DM 1d4	NC ½ FOR +0 DEX +4* CON +0 DEF 16 PV 6 Init 18 Attaque +5 DM 1d6	NC ½ FOR +1 DEX +1 CON +1 DEF 14 PV 9 Init 12 Attaque +2 DM 1d6+1	NC 1 FOR +3* DEX +0 CON +3 DEF 15 PV 15 Init 10 Attaque +4 DM 1d6+3
Grande	NC 1 FOR +4 DEX +0 CON +4 DEF 13 PV 15 Init 10 Attaque +5 DM 1d6+4	NC 2 FOR +5 DEX +4* CON +5 DEF 18 PV 30 Init 18 Attaque +7 DM 2d6+5	NC 2 FOR +6 DEX +1 CON +6 DEF 16 PV 30 Init 12 Attaque +8 DM 2d6+6	NC 3 FOR +8* DEX +0 CON +8 DEF 18 PV 50 Init 10 Attaque +10 DM 2d6+8
Enorme	NC 3 FOR +7 DEX +0 CON +7 DEF 16 PV 60 Init 10 Attaque +8 DM 2d6+7	NC 4 FOR +9 DEX +3* CON +9 DEF 20 PV 70 Init 16 Attaque +13 DM 3d6+9	NC 5 FOR +11 DEX +0 CON +11 DEF 20 PV 90 Init 10 Attaque +15 DM 3d6+11	NC 6 FOR +13* DEX -1 CON +13 DEF 22 PV 110 Init 8 Attaque +17 DM 3d6+13

Les Boss (+1 NC/rang) p217

Rang	Puissance	Bonus	Type de boss
1	Remarquable	+2 en att, en DEF et aux DM, +20 PV	Vétéran, mâle solitaire, prédateur exceptionnel
2	Supérieure	+4 en att, en DEF et aux DM, +40 PV	Sergent, chef de meute, chef de tribu
3	Majeure	+6 en att, en DEF et aux DM, +60 PV	Grand chef, champion, démon majeur
4	Exceptionnelle	+8 en att, en DEF et aux DM, +80 PV	Général, héros, créature très ancienne
5	Légendaire	+10 en att, en DEF et aux DM, +100 PV	Némésis, héros majeur, prince-démon

Boss berserk : +4 en attaque, +1d6 DM et +10 PV. Boss résistant : +1 en attaque, +3 en DEF et +30 PV.

Boss rapide ou puissant : Mod. de DEX ou de FOR augmenté.

Voies de créatures : +1 NC/rang. Voie de profils : +1/NC pour toute la Voie.

Conditions extrêmes, NC +1 : malus de -5 aux tests de FOR et DEX, en attaque et en DEF (ténèbres, milieu aquatique).

Sous l'eau, NC +2 : en plus des malus ci-dessus, déplacements divisés par 2 et malus de -5 aux DM sauf armes perçantes. Retenir son souffle [3+Mod. de CON] tours puis 1d6 DM temporaire par tour. Une fois inconscient, décès en 1d4 tours.