JETS DES PERSONNAGES POUR TOUCHER (sur 1D20)																				
Classe et Niveau des Personnages			**Classe d'Armure de l'Adversaire**																	
Guerriers*	**Clercs ****	**Magiciens**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**	**-4**	**-5**	**-6**	**-7**	**-8**	**-9**
	Homme Normal		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
7-9	9-12	11-15	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
10-12	13-16	16-20	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
13-15	17-20	21-35	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

* Comprend également les Nains, Elfes et Petites-Gens jusqu'à leur limite de niveau.

** Comprend également les Voleurs.

NB 1 résultat de 20 naturel (sans modificateur) touche toujours.

JETS DES MONSTRES POUR TOUCHER (sur 1D20)															
Dé de Vie des Monstres	**Classe d'Armure de l'Adversaire**														
	9	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**	**-4**	**-5**
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
1+ à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
2+ à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
3+ à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
4+ à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5+ à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6+ à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7+ à 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8+ à 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
9+ à 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11+ à 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
13+ à 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
15+ à 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
17+ à 19	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
19+ à 21	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21 et plus	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9



LA SEQUENCE DE COMBAT	
1	Chaque camp lance 1D6 pour déterminer l'initiative.
2	Tests de Moral pour les Monstres et PNJ.
4	Le camp qui gagne l'initiative agit en premier.
	a. Déplacements.
	b. Attaques par projectiles.
	c. Utilisation de la Magie.
	d. Attaques au corps-à-corps.
5	Le camp qui a perdu l'initiative agit (a, b, c, d).

ECHELLE DE TEMPS	
Unité	**Durée**
Round	10 sec
Tour	10 min



TABLE DES TIRS DE PROJECTILES			
	Portées Maximales en Mètres		
Armes	**Courte (+1)**	**Moyenne (0)**	**Longue (-1)**
Arbalète Légère	20	40	60
Arbalète Lourde	30	55	80
Arc Long	25	50	75
Arc Court	15	30	45
Fronde	12	25	35
Epieu	6	12	20
Huile ou Eau Bénite	3	10	15
Hache de Jet ou Dague	3	6	10





ARMURES		
Type d'armure	**Classe d'armure**	**Coût en PO**
Pas d'armure	9	NA
Cuir	7	20
Cotte de mailles	5	40
Caparaçon (Chevaux)	5	150
Armure de plates	3	60
Bouclier	Bonus de 1 *	10

*Un bouclier soustrait 1 à votre CA. Par exemple, la cotte de mailles seule donne une CA de 5, mais avec un bouclier la CA passe à 4.

EQUIPEMENT	
Objet	**Coût en PO**
Ail	5
Briquet (silex, amadou, copeaux et brindilles de bois sec)	3
Corde (20 m)	1
Eau bénite (1 fiole)	25
Feuilles d'Aconit	10
Grappin	25
Flasque d'huile	2
Lanterne	10
Marteau (Petit)	2
Miroir (à main, en acier)	5
Outils de voleur	25
Outre à eau (1 litre)	1
Perche en bois (3 m)	1
Ration de fer (nourriture en conserve pour 1 semaine)	15
Ration ordinaire (nourriture périssable pour 1 semaine)	5
Sac à dos	5
Sac (petit)	1
Sac (grand)	2
Symbole Religieux	25
Taquet de bois (3) avec Maillet	3
Taquet de Métal (12)	1
Torches (6)	1
Vin (1 litre)	1

TABLE DES MODIFICATEURS AUX JETS POUR TOUCHER	
Circonstances	**Modificateur**
Attaque par derrière	+2
L'attaquant ne peut voir sa cible	-4
Cible épuisée / Attaquant épuisé	+2 / -2
Cible abritée (à couvert, combat par projectiles uniquement)	-1 à -4

TABLE DE CONVERSION MONETAIRE	
Objet	**Coût en PO**
Pièce de Cuivre (PC)	1/100
Pièce d'Argent (PA)	1/10
Pièce d'Electrum (PE)	1/2
Pièce d'Or (PO)	1
Pièce de Platine (PP)	5

ARMES			
Objet	**Coût en PO**	**Dégâts**	**2 Mains**
Arbalète légère	30	1D6	X
Arbalète lourde	50	2D4	X
Carquois de 30 carreaux	10		
Arc court	25	1D6	X
Arc long	40	1D6	X
Carquois de 20 flèches	5		
Flèche d'argent (1)	5		
Dague normale	3	1D4	
Dague d'argent	30	1D4	
Epée courte	7	1D6	
Epée normale	10	1D8	
Epée Bâtarde	15	1D6+1	
Epée Bâtarde	15	1D8+1	X
Espadon	15	1D10	X
Hache de bataille	7	1D8	X
Hache de Jet	4	1D6	
Arme d'hast	7	1D10	X
Epieu	3	1D6	
Fronde avec 30 pierres *	2	1D4	
Bâton long *	2	1D6	
Lance ou Javelot	1	1D6	
Lance de Cavalier	10	1D10	
Marteau de guerre *	5	1D6	
Masse d'armes *	5	1D6	
Massue *	3	1D6	

2 Mains : cette arme doit être maniée à deux mains. L'attaquant ne peut pas se servir d'un bouclier et perd toujours l'initiative.

* Ces armes peuvent être employées par les clercs.



TABLE DE JETS DE PROTECTION DES GUERRIERS						
Niveau	**Homme Normal**	**01-03**	**04-06**	**07-09**	**10-12**	**13-15**
Rayon Mortel ou Poison	14	12	10	8	6	6
Bâtonnet Magique	15	13	11	9	7	6
Paralysie ou Pétrification	16	14	12	10	8	7
Souffle de Dragon	17	15	13	11	9	8
Bâton / Baguette / Sorts	17	16	14	12	10	9

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES CLERCS				
Niveau	**01-04**	**05-08**	**09-12**	**13-16**
Rayon Mortel ou Poison	11	9	7	6
Bâtonnet Magique	12	10	8	7
Paralysie ou Pétrification	14	12	10	8
Souffle de Dragon	16	14	12	10
Bâton / Baguette / Sorts	15	13	11	9

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES ELFES				
Niveau	**01-03**	**04-06**	**07-09**	**10**
Rayon Mortel ou Poison	12	8	4	2
Bâtonnet Magique	13	10	7	4
Paralysie ou Pétrification	13	10	7	4
Souffle de Dragon	15	11	7	3
Bâton / Baguette / Sorts	15	11	7	3

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES VOLEURS				
Niveau	**01-04**	**05-08**	**09-12**	**13-16**
Rayon Mortel ou Poison	13	11	9	7
Bâtonnet Magique	14	12	10	8
Paralysie ou Pétrification	13	11	9	7
Souffle de Dragon	16	14	12	10
Bâton / Baguette / Sorts	15	13	11	9

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES NAINS				
Niveau	**01-03**	**04-06**	**07-09**	**10-12**
Rayon Mortel ou Poison	8	6	4	2
Bâtonnet Magique	9	7	5	3
Paralysie ou Pétrification	10	8	6	4
Souffle de Dragon	13	10	7	4
Bâton / Baguette / Sorts	12	9	6	3

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES MAGICIENS			
Niveau	**01-05**	**06-10**	**11-15**
Rayon Mortel ou Poison	13	11	9
Bâtonnet Magique	14	12	10
Paralysie ou Pétrification	13	11	9
Souffle de Dragon	16	14	12
Bâton / Baguette / Sorts	15	12	9

TABLE DE JETS DE PROTECTION DES PETITES-GENS			
Niveau	**01-03**	**04-06**	**07-08**
Rayon Mortel ou Poison	8	3	2
Bâtonnet Magique	9	6	3
Paralysie ou Pétrification	10	7	4
Souffle de Dragon	13	9	3
Bâton / Baguette / Sorts	12	8	4

DONJONS & DRAGONS®

FACULTES DU VOLEUR								
Niveau	**Crochetage de Serrures**	**Détection des Pièges**	**Désamorçage des Pièges**	**Pick Pocket ***	**Déplacement Silencieux**	**Escalade**	**Dissimulation dans l'Ombre**	**Acuité Auditive**
1	15	10	10	20	20	87	10	30
2	20	15	15	25	25	88	15	35
3	25	20	20	30	30	89	20	40
4	30	25	25	35	35	90	24	45
5	35	30	30	40	40	91	28	50
6	40	35	34	45	44	92	32	54
7	45	40	38	50	48	93	35	58
8	50	45	42	55	52	94	38	62
9	54	50	46	60	55	95	41	66
10	58	54	50	65	58	96	44	70
11	62	58	54	70	61	97	47	74
12	66	62	58	75	64	98	50	78
13	69	66	61	80	66	99	53	81
14	72	70	64	85	68	100	56	84

TABLE DE VADE RETRO DES MORTS VIVANTS											
	Niveau de Clerc										
Mort-Vivant	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**09-10**	**11-12**	**13-14**
Squelette	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Zombie	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D	D+
Goule	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D	D
Nécrophage	--	11	9	7	R	R	D	D	D	D	D
Apparition	--	--	11	9	7	R	R	D	D	D	D
Momie	--	--	--	11	9	7	R	R	D	D	D
Spectre	--	--	--	--	11	9	7	R	R	D	D
Vampire	--	--	--	--	--	11	9	7	R	R	D

1 tentative par round. Résultat à faire sur 2D6 pour réussir le Vade Retro qui repousse les morts-vivants pour une durée limitée. **R** = Réussite automatique. **D** = Jusqu'à 12 Dés de Vie (2D6 lancés par le MD) de morts-vivants sont détruits. Chaque tentative réussie mettra en fuite au moins 1 mort-vivant. **D+** = Jusqu'à 18 Dés de Vie de morts-vivants sont détruits.