

38 – La Table de Combat

MARGE	Contre	MARGE	IP0	IP1	IP2	IP3	IP4	IP5	IP6	IP7	IP8	IP9	IP10
-1 à -10	C	1 à 29											
-11 à -20	+5C	30 à 39	10%	10%	10%								
-21 à -30	+10C	40 à 49	30%	20%	20%	10%							
-31 à -40	+15C	50 à 59	50%	40%	30%	20%	10%						
-41 à -50	+20C	60 à 69	60%	50%	40%	30%	20%	10%					
-51 à -60	+25C	70 à 79	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%				
-61 à -70	+30C	80 à 89	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%			
-71 à -80	+35C	90 à 99	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%		
-81 à -90	+40C	100 à 109	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	
-91 à -100	+45C	110 à 119	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
-101 à -110	+50C	120 à 129	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%
-111 à -120	+55C	130 à 139	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%
-121 à -130	+60C	140 à 149	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%
-131 à -140	+65C	150 à 159	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%
-141 à -150	+70C	160 à 169	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%
-151 à -160	+75C	170 à 179	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%
-161 à -170	+80C	180 à 189	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%
-171 à -180	+85C	190 à 199	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%
-181 à -190	+90C	200 à 209	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%
-191 à -200	+95C	210 à 219	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%
-201 à -210	+100C	220 à 229	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%
-211 à -220	+105C	230 à 239	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%
-221 à -230	+110C	240 à 249	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%
-231 à -240	+115C	250 à 259	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%
-241 à -250	+120C	260 à 269	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%
-251 à -260	+125C	270 à 279	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%
-261 à -270	+130C	280 à 289	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%
-271 à -280	+135C	290 à 299	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%
-281 à -290	+140C	300 à 309	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%
-291 à -300	+145C	310 à 319	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%
-301	+150C	320 à 329	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%
		330 à 339	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%
		340 à 349	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%
		350 à 359	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%
		360 à 369	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%
		370 à 379	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%
		380 à 389	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%
		390 à 399	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%
		400	400%	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%

39 – La Table des Dégâts Calculés

% / Dégâts	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	+5
10%	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0
20%	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	1
30%	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	1
40%	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	2
50%	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	2
60%	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	3
70%	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	3
80%	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	4
90%	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	4
100%	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	5
110%	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	5
120%	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	6
130%	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	6
140%	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	7
150%	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	7
160%	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	8
170%	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170	8
180%	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180	9
190%	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190	9
200%	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	10
210%	21	42	63	84	105	126	147	168	189	210	10
220%	22	44	66	88	110	132	154	176	198	220	11
230%	23	46	69	92	115	138	161	184	207	230	11
240%	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	12
250%	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	12
260%	26	52	78	104	130	156	182	208	234	260	13
270%	27	54	81	108	135	162	189	216	243	270	13
280%	28	56	84	112	140	168	196	224	252	280	14
290%	29	58	87	116	145	174	203	232	261	290	14
300%	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	15
310%	31	62	93	124	155	186	217	248	279	310	15
320%	32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	16
330%	33	66	99	132	165	198	231	264	297	330	16
340%	34	68	102	136	170	204	238	272	306	340	17
350%	35	70	105	140	175	210	245	280	315	350	17
360%	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360	18
370%	37	74	111	148	185	222	259	296	333	370	18
380%	38	76	114	152	190	228	266	304	342	380	19
390%	39	78	117	156	195	234	273	312	351	390	19
400%	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400	20

20 – Guérison				
Régen	Repos	Sans repos	Malus	Capacités spéciales
1	10/j	5/j	-5/j	
2	20/j	10/j	-5/j	
3	30/j	15/j	-5/j	
4	40/j	20/j	-10/j	
5	50/j	25/j	-10/j	Plus de cicatrices
6	75/j	30/j	-15/j	Plus d'hémorragies
7	100/j	50/j	-20/j	Amputations propres recolées en 1sem
8	250/j	100/j	-25/j	Pareil mais en 5j
9	500/j	200/j	-30/j	Pareil mais en 3j. Sortie auto. d'entre la vie et le mort
10	1/min	NA	-40/j	Pareil mais en 1j
11	2/min	NA	-50/j	Amputations recolées en 1sem
12	5/min	NA	-5/h	Pareil mais en 3j
13	10/min	NA	-10/h	Pareil mais en 1j
14	1/rd	NA	-15/h	Pareil mais en quelques heures
15	5/rd	NA	-20/h	Pareil mais en 1 tour. Repousse en 1sem (sauf la tête)
16	10/rd	NA	-10/min	Repousse en 1j sauf la tête
17	25/rd	NA	-10/rd	Repousse en quelques minutes sauf la tête
18	50/rd	NA	-25/rd	Repousse en quelques tours sauf la tête
19*	100/rd	NA	Tous	Gnose 40 - Tout repousse et refonctionne en 1 round
20*	250/rd	NA	Tous	Gnose 45 - Tous les critiques physiques sont annulés

2 – Caracs	
Carac.	Modif.
1	-30
2	-20
3	-10
4	-5
5	0
6-7	+5
8-9	+10
10	+15
11-12	+20
13-14	+25
15	+30
16-17	+35
18-19	+40
20	+45

6 - Progression par niveau				
Niveau	PF	+carac	XP	Présence
0	400		N/A	20
1	600		0	30
2	700	+1	100	35
3	800		225	40
4	900	+1	375	45
5	1000		550	50
6	1100	+1	750	55
7	1200		975	60
8	1300	+1	1225	65
9	1400		1500	70
10	1500	+1	1800	75
11	1600		2125	80
12	1700	+1	2475	85
13	1800		2850	90
14	1900	+1	3250	95
15	2000		3675	100
+1niv	+100	+1(niv. pair)	+450	+5présence

7 - Difficultés	
Routinière	20
Facile	40
Moyenne	80
Difficile	120
Très Difficile	140
Absurde	180
Quasi Impossible	240
Impossible	280
Surhumain	320
Zen	440

1/48 – Maladresses		
Résultat	Modif.	Init
1	15	-125
2	0	-100
3	-15	-75

19 – Régénération	
Constit.	Régen
1 à 2	Aucun
3 à 7	1
8 à 9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8
16	9
17	10
18	11
19 et 20	12

68 – Chutes		
Distance	Difficulté	Dégats
2m	Facile	20
5m	Moyenne	40
10m	Difficile	60
15m	Très difficile	80
20m	Absurde	100
30m	Quasi impossible	120
50m	Impossible	140
+ de 50m	Surhumaine	160

73 – En flammes	
Quant.	Etat
140 à 179	Allumé
180 à 239	Ardent
240 à 299	En flammes
+ de 300	Calciné

54 – Choc de sorts	
Différence	Effet
1 à 60	Les deux s'annulent
51 à 100	½ dégat du vainqueur
+ de 100	Sort du vainqueur passe

4 – PV	
Constit	Base
1	5
2	20
3	40
4	55
5	70
6	85
7	95
8	110
9	120
10	135
11	150
12	160
13	175
14	185
15	200
16	215
17	225
18	240
19	250
20	265

74/75/76 – Intensités			
Intens.	Feu	Froid	Electricité
1	Bougie	Givre	Etincelle
3	Torche		Electricité statique
5	Petit bûcher	Neige	Petite décharge
7	Grand bûcher		Anguille
10		Gel	
20	Incendie d'une maison	Iceberg	Eclair
30	Haut fourneau	Blizzard	
40	château en flammes		Tempête électrique
50	Volcan	Zone glaciale	

47 – Critiques de combat		
Marge	Local.	Effet
1 à 50	Non	Malus = marge d'echec (recup 5 par round)
51 à 100	Oui	Idem, mais moitié du malus recup
101 à 150	Oui	Idem et membre détruit ou amputé (si coeur ou tête : mort immédiate)
+ de 150	Oui	Idem, plus inconscience puis mort dans Cons*min. (sauf si aide médicale)

Nom	33 – Armures / 35 – Casques							34/36 – Indices de protection						
	Port	Malus	Mouv	Solidité	Présence	Localisation	Catégorie	TR	CON	PER	CHA	ELE	FR	ENE
Armure matelassée	0	-5	0	10	25	Chemise	Souple	1	1	1	1	2	2	0
Cuir	0	0	0	12	25	Chemise	Souple	1	0	2	1	2	1	0
Manteau renforcé	0	-5	0	10	25	Complète	Souple	1	0	2	1	2	2	0
Peau	10	-10	0	10	25	Chemise	Souple	2	1	2	1	2	2	0
Cuir complete	10	0	1	12	25	Complète	Souple	1	0	2	1	2	1	0
Cuir bouilli	20	-10	0	13	25	Plastron	Rigide	2	2	2	2	2	2	0
Cuir et plaques	25	-10	1	14	25	Plastron	Rigide	3	1	2	2	1	2	0
Mailles	30	-15	1	15	30	Complète	Souple	4	2	1	2	0	1	0
Plastron	40	-15	1	16	30	Plastron	Rigide	4	5	4	1	0	1	0
Plaques partielle	50	-20	2	15	30	Complète	Rigide	4	3	2	3	2	2	0
Anneaux	60	-20	2	15	30	Chemise	Souple	4	3	1	2	0	1	0
Demi-plaques	70	-20	3	16	35	Complète	Rigide	4	4	4	2	0	1	1
Ecailles	80	-25	3	17	35	Complète	Rigide	4	4	4	3	0	3	1
Plaques	90	-35	4	17	40	Complète	Rigide	5	4	5	3	0	3	1
Harnois	100	-50	4	18	45	Complète	Rigide	5	5	5	4	0	4	2
Gothique	120	-60	5	19	45	Complète	Rigide	6	6	6	4	0	4	2
Harnois de bataille	150	-70	6	20	50	Complète	Rigide	7	7	7	4	0	4	2
Bandeau	0	0		8	15	Tête	Souple	2	2	1	1	1	1	0
Masque frontal	0	0		12	15	Tête	Souple	3	3	3	1	1	2	0
Capuchon de cuir	0	0		10	15	Tête	Souple	1	0	2	1	3	1	0
Casque salade	0	0		12	15	Tête	Souple	4	4	3	2	0	3	0
Camail	0	-10		13	20	Tête	Souple	4	2	1	2	0	1	0
Barbute	50	-20		16	25	Tête	Rigide	5	4	5	3	0	3	1
Armet	10	-30		16	25	Tête	Rigide	5	5	5	4	0	4	2