

TABLES GÉNÉRALES

Table 1.4.2 : Bonus au Rang d'Action dû à la DEX

DEXTÉRITÉ	Bonus au RA dû à la DEX
9 ou moins	0
10-15	-1
16-19	-2
20 et plus	-3

Table 3.1.1 : Table de résistance

(première ligne : caractéristique active ; colonne de gauche : caractéristique passive)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
11		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
12			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Table 3.2.1 : Table de circonstances

Bonus/malus	Circonstance	Exemple
-20%	Très difficile	A
-10%	Difficile	B
+10%	Facile	C
+20%	Outrageusement facile	D

- A. Tirer de nuit sur une cible mobile.
- B. Tirer sur une cible mobile ou de petite taille, crocheter une serrure particulièrement bien conçue.
- C. Tirer sur une cible immobile et de grande taille, escalader un mur avec de nombreuses prises.
- D. Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, se souvenir que Uadj-ur a trahi la Chthone.

TABLES DE COMBAT

Table 4.1.8 : Protections des armures

<i>Armure</i>	<i>PA</i>	<i>Notes</i>
Cuir souple (marins), fourrure, Cuirasse de toile	1	fan
Cuir rigide (soldats), cuirasse de lin raidi	2	fan
Cotte gamboisée	2	cav
Cuir clouté, hoqueton	3	fan
Cuir et métal	4	fan
Armure lamellaire, d'écailles (jaseran), armure à macles	5	a
Cotte de mailles	6	b
Lorica	7	b
Armure de plaques	8	c

Notes :

cav. Cavaliers uniquement

fan. Fantassins uniquement.

a. Malus de -15% aux compétences de discrétion.

b. Malus de -20% aux compétences de discrétion.

c. Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de -35% aux compétences de discrétion, de -10% aux compétences de combat, et ne permet pas d'esquiver.

Table 4.1.9 : Protections des boucliers

<i>Bouclier</i>	<i>ajustement</i>	<i>Notes</i>
Grand bouclier	± 25%	fan
Lamt	± 20%	fan
Rondache	± 15%	fan + cav
Petit bouclier	± 10%	fan + cav
Pelta	± 5%	fan

Table 4.1.10 : Modificateurs au combat

<i>Situation</i>	<i>ajustement</i>
Adversaire sans défense	+ 25% a
Adversaire surpris	+ 20% a
Adversaire de dos	+ 10% a
Adversaire de grande taille (par 10 pts de TAI > 20)	+ 5% a
Adversaire invisible ou dans l'obscurité	- 75% a/p/e
Adversaire dans la semi-obscurité	- 5% à - 70% a/p/e
Adversaire de petite taille (par pt de TAI < 4)	- 10% a
Attaquant au sol	- 20% a/p
Attaquant au-dessus du défenseur	+ 10% a/p/e

Notes :

a. Modification aux compétences d'attaque (minimum tjrs 5%)

a/p. Modification aux compétences d'attaque et de parade (minimum tjrs 5%)

a/p/e. Modification aux compétences d'attaque, parade et esquive (minimum tjrs 5%)

LE COMBAT

Première passe : les personnages (PJ et PNJ) qui ont des arquebuses ou des armes à projectiles prêtes à servir agissent en premier, par ordre croissant d'initiative.

Souffler dans une sarbacane ou lâcher la corde d'un arc prend nettement moins longtemps que de donner un coup de couteau...

Deuxième passe : une fois que ces premiers tirs ont eu lieu, on prend les personnages qui n'ont pas encore agi, toujours par ordre croissant d'initiative. Ils peuvent attaquer, lancer un sortilège, parer, se déplacer...

En plus de l'attaque et du déplacement, les personnages ont deux autres possibilités : l'esquive et la parade.

L'**Esquive** est une compétence à part entière. **Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque.**

L'Esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs).

La **parade**, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque : Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton...). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round.

Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les décharges d'arquebuse.

Troisième passe : les personnages qui devaient dégainer leur arme ou encocher une flèche agissent à ce moment. Cette troisième passe terminée, le round s'achève.

Table 4.2.1 : Succès critiques selon le type de l'arme

Type d'arme	Normal	Critique	Remarques
Bagarre	D+d	MD+md	
Contondante	D+d	MD+md+d	(-----recul 1m/3pts dmg>TAI-----)
Estoc/empalement	D+d	MD+D+d	arme coincée si attaquant rate jet FOR contre dmg ; pour victime, 1 pt dmg/rnd (1d3 si bouge et rate CON ×1). Pour victime, retrait arme possible si réussit jet CON (ou Secourisme/5) contre dmg
Feu	D	MD	
Taille	D+d	MD+d+d	arme coincée si attaquant rate jet FOR contre dmg ; pour victime, 1 pt dmg/rnd (1d3 si bouge et rate CON ×1). Pour victime, retrait arme possible si réussit jet CON (ou Secourisme/5) contre dmg (-----recul 1m/5pts dmg>TAI-----)
Taille et estoc	D+d	MD+D+d	arme coincée si attaquant rate jet FOR contre dmg ; pour victime, 1 pt dmg/rnd (1d3 si bouge et rate CON ×1). Pour victime, retrait arme possible si réussit jet CON (ou Secourisme/5) contre dmg (-----recul 1m/5pts dmg>TAI-----)
Esquive	Ignore dommages si attaque normale.	Ignore dommages de tout niveau d'attaque.	

Note : Si l'attaquant n'a pas de bonus de FOR (ou a un malus), le "d+d" et le "md+d" de Taille et de Contondante sont remplacés par "+1 niveau de bonus de FOR".

Légende :

D = dommages de l'arme

d = bonus de dommages

MD = maximum de dommages de l'arme

md = maximum du bonus de dommages

Table 4.1.1 : Combat à mains nues

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	RA
Bagarre	B	Bagarre	3	3	1d3	4
Lutte	B	Bagarre	3	3	2d3	4
Cestus	B	Bagarre	9	3	1d3+1	4
Handjar	B	Bagarre	3	3	1d3+2	4

Table 4.1.2 : Armes de mêlée à 1 main

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	RA
Babanga	T	Bd, Wb, Ax, Bw, Cm	3	3	1d6+1	3
Bâton	C	Hd	3	3	1d4	0
Canne	C	Hd	3	9	1d6	4
Cimeterre	T	Bd, Wb	9	7	1d8+1	2
Djambiya	T	Bd, Wb, Ax, Bw, Ps, Hd	3	3	1d4	4
Épée	T	Bd, Wb	9	7	1d8	2
Filet	Spécial	Gl	9	11	Spécial	1
Fléau	C	Hd	9	3	1d6	3
Fléau de cavalier	C	Kn, Cv	10	9	1d4+1	3
Fléau de fantassin	C	Wb	7	3	1d6+2	3
Flisah	T	Bd, Wb, Cv, Cm	9	9	1d8+1	2
Fouet	Spécial	Ax	7	9	Spécial	3
Hache	T	Bd, Wb, Hd	7	9	1d6+1	4
Hache d'armes, šoka	T	Bd, Wb	13	9	1d8+2	3
Kaskara	TE	Bd, Wb	9	7	1d8	2
Hepeš, šotel, sica	T	Bd, Wb, Gl, Cv	9	9	1d6+2	2
Marteau d'armes	C	Wb	11	9	1d6+2	3
Masse de cavalier	C	Kn, Cv	10	7	1d4	3
Masse de fantassin	C	Wb	11	7	1d6	3
Massue	C	Wb, Hd	3	7	1d6	1
Takúba	TE	Bd, Wb, Ax, Bw, Gl, Cm	3	3	1d6+1	3
Telek	E	Bd, Wb, Ps, Gl	3	3	1d4+1	4

Table 4.1.3 : Armes de mêlée à 2 mains

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	RA
Espadon ³	T	Bd, Wb	11	13	2d6+2	1
Fléau d'armes	C	Wb	9	3	2d6+2	0
Hache d'armes	T	Bd, Wb	9	9	2d6	2
Marteau d'armes	C	Wb	9	9	2d6+2	1
Tabarzin ³	T	Kn, Cv	11	11	2d6+2	1

Table 4.1.4 : Armes d'hast à 1 main

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	RA
Épieu	E	Sp, Gl	11	9	1d8+1	1
Hasta, sagaie	E	Sp, Ax, Bw	9	7	1d6+1	2
Lance	E	Kn, Cv	9	9	1d12	0
Lance légère	E	Kn, Cv, LH	9	7	1d10+1	0
Lance lourde	E	Kn	11	11	1d12+2	0
Pertuisane	E	Sp	9	3	1d8	2

Table 4.1.5 : Armes d'hast à 2 mains

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	RA
Hallebarde ³	E	Pk, Bw, Cv	13	11	3d6	1
Pique	E	Pk	9	7	2d6	0
Sarbarabah	E	Pk	9	3	2d6+1	0
Trident	E	Pk, Gl	9	7	2d6	1
Vouge	E	Hd	9	3	2d6+1	0

Table 4.1.6 : Armes de lancer

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	Portée efficace	Portée maximale
Caillou, pierre	B	Bagarre	3	3	1d3	FOR m	FOR m
Dague	E	Ps, Gl	3	11	1d4+1	FOR m	FOR x2 m
Hache	T	Wb, Ps	11	11	1d6+1	FOR m	FOR x2 m
Javeline	E	Wb, Ps	11	9	1d8+1	FOR m	FOR x2 m
Javelot	E	Wb, Ax, Ps, Cv, LH, Cm	3	9	1d6+1	FOR m	FOR x3 m
Pilum	E	Wb, Ax, Ps	11	9	1d8	FOR m	FOR x2 m

Table 4.1.7 : Armes de tir

Nom	Type ¹	Compétence associée ²	FOR min	DEX min	Dommages	Portée efficace	Portée maximale
Arbalète à étrier ⁴	E	Bw, Ps	11	9	2d6+2	24 m	60 m
Arbalète à levier ⁴	E	Bw, Ps, Cv	7	9	2d4+2	20 m	50 m
Arc	E	Bw, Ps	9	9	1d6+2	50 m	150 m
Arc de cavalier	E	Cv, LH, Cm	13	11	1d8+2	60 m	180 m
Arquebuse ⁴	F	Ps, Aq	3	7	1d10	12 m	15 m
Fronde	C	Ps	3	11	1d6	50 m	100 m
Sarbacane	E	Bw, Hd	3	9	1d3	10 m	30 m

Légende :

Portée efficace : au-delà de cette distance, la compétence du personnage doit être divisée par deux.

Portée maximale : l'arme ou le projectile ne peut pas être lancé plus loin que cette distance.

Notes :

1. Bagarre (B), Contondante (C), Estoc / empallement (E), Feu (F), Taille (T), Taille et estoc (TE)
2. Lancier (Sp), Piquier (Pk), Bretteur (Bd), Guerrier (Wb), Auxiliaire (Ax), Archer (Bw), Tiraieur (Ps), Milicien (Hd), Arquebusier (Aq), Gladiateur (Gl), Cavalier (Kn), Harceleur (Cv), Éclaireur (LH), Chamelier (Cm)
3. Ces armes sont trop encombrantes pour que l'on puisse parer efficacement avec.
4. 1 tir par round à la troisième passe

LA MAGIE

Nation Rada

Appartiennent à cette Nation : Ayizan, Ezili, les totems, ainsi que les Iwas des Hommes-Bêtes, des Gnomes, des Quṭrubs, des Ğilan, des Pygmées, des Saâls, et de certains Humains (Ađanti, Klešites, Xolas).

Nation Kongo

Appartiennent à cette Nation : Fa, Ošosi, Ťakpana, ainsi que les Iwas des Génies, des 'Áds, des Hazars, des 'Imláqs, des Nains, des Thamúds, et de la plupart des Humains (tous sauf Ađanti, Klešites, Šitai, Xolas).

Nation Petro

Appartiennent à cette Nation : Olorun, la plupart des orišas et des nkisis, ainsi que les Iwas des Nephilím.

Nation Kami

Appartiennent à cette Nation : les Iwas des Aršas, des Hommes-Lézards, des Wa'rs et des Humains de Šitai.

Nation Fée

Appartiennent à cette Nation : les Iwas des Baharis et des autres races sylvaines : lutins, nymphes, satyres...

Tout objet, tout être vivant du Multivers est composé de 1 à 5 principes fondamentaux, à savoir le CORPS ou OMBRE (le ḥat), l'ÂME (le ka), l'ESPRIT (le ba), l'AURA ou LUMIÈRE (l'aḥ), et le NOM (le ren).

Les éléments : MU : eau, SATU : terre, NESUT : feu, ḤERET : air

	COR	ÂME	ESP	AUR	NOM
une pierre	Terre	Non	Non	simple	non
un animal	4 éléments	Non	Rada	simple	générique
un djinn	Air	Non	Kongo	carentielle	partiel
un géant	4 éléments	Non	Kongo	carentielle	individuel
un elfe	4 éléments	Non	Fée	double	individuel
un nain	4 éléments	Oui	Kongo	simple	individuel
un xola	4 éléments	Oui	Rada	simple	individuel
une lamie	4 éléments	Non	Petro	simple	individuel
un esprit	Non	Non	1 nation	non	non
un ange	4 éléments	Oui	Non	non	individuel

Compétences magiques

Magie sauvage (Aḥ) : *enchantelements, réparations, armure magique, entraver un mortel, silence, ténèbres, illusions, dissipation de M. sauvage*

Magie divine (Ka) : *influencer/endormir/terroriser/charmer un mortel, armure magique, dissipation de M. divine*

Magie spirite (Ba) : *influencer/interrompre un esprit, embrouiller un mortel, télépathie*

Pyromagie (Nesut) — Aéromagie (Ḥeret) — Géomagie (Satu) — Hydromagie (Mu)

M. élémentaire (Ḥat) : *modifier un objet, bloquer/déplacer/blesser un mortel, métamorphoses*

Techniques magiques

Áb Technique de force, permet d'augmenter ou de diminuer un principe.

Is Technique de mouvement et de déplacement.

Meneḥ Technique de représentation.

Sa Technique du fluide magique (malédiction, possession, protection).

Seni Technique de transformation.

Ábu Technique d'apaisement et de purification.

Ḥerep Technique de conjuration et de divination.

Iḥ Technique de perennité.

Iry Technique de similarité.

Nehy Technique de contiguïté : la partie vaut pour le tout.