

# PORTES, MONSTRES & TRÉSORS

## MÉMENTO ET COMPILATION DE TABLEAUX

par James Manez et Raskal Raskalis

*Aide de jeu inspirée de l'Advanced Labyrinth Lord Screen de Shane Mangus (<http://swordand-sanity.blogspot.com/>) et du Mémento de Raskal Raskalis (<https://theraskalrpg.blogspot.com/>)*

01/03/2020

Cette aide de jeu est compatible avec les Règles Avancées, Quintessence et les Règles de Base. Elle réunit plusieurs tableaux utiles en cours de partie ainsi que des rappels de règles.

Voici le contenu des cinq feuilles :

Feuille 1 : Valeurs d'attaque et jets de sauvegarde.

Feuille 2 : Résumé du combat, guérison, armes spéciales, portée des armes à distance, renvoi de morts-vivants, compétences de voleur, poursuite en surface.

Feuille 3 : Séquence en labyrinthe, séquence en surface, rencontre, lumière et ténèbres.

Feuille 4 : Valeur d'échange ; prix des armes, des armures, des objets divers, des transports maritimes, des animaux et des transports terrestres.

Feuille 5 : Bonus d'attaque et jets de sauvegarde. Remplace la feuille 1 si vous utilisez la CA ascendante.

La table des compétences de voleur est celle des Règles Avancées, mais vous pouvez sans problème l'utiliser avec les Règles de Base.

TABLE D'ATTAQUE DES PERSONNAGES ET DES MONSTRES

DV du monstre	Niveau du personnage			Valeur d'Attaque : lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée																
	Assassin, Clerc, Druide, Moine, Voleur	Barbare, Guerrier, Rôdeur, Paladin	Illusionniste, Magicien	- 6	- 5	- 4	- 3	- 2	- 1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
		Humain niveau 0		20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	
1 ou moins	1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	
1+ et 2	4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	
2+ et 3	6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	
3+ et 4	9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	
4+ et 5	11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
5+ et 6	12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
6+ et 7	13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	
7+ à 9	15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	
9+ à 11	17-18	12		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
11+ à 13	19-20	13		16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	
13+ à 15		14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	
15+ à 17		15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	
17+ à 19		16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	
19+ à 21		17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	
21+ et plus		18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	
		19-20		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	

## JETS DE SAUVEGARDE DE L'ASSASSIN ET DU VOLEUR

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	14	13	13	14
5-8	14	12	11	11	12
9-12	12	10	9	9	8
13-16	10	8	6	5	6
17+	8	6	5	4	4

## JETS DE SAUVEGARDE DU CLERC, DU DRUIDE ET DU MOINE

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-16	8	3	8	4	6
17+	6	2	6	4	5

## JETS DE SAUVEGARDE DU BARBARE, DU GUERRIER, DU PALADIN ET DU RÔDEUR

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
0	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-15	5	4	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	4	3	4	3	6

## JETS DE SAUVEGARDE DE L'ILLUSIONNISTE ET DU MAGICIEN

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-15	12	9	9	9	8
16-18	8	7	6	5	6
19+	7	6	5	4	4

1 round = 10 secondes

1 tour = 10 minutes

## RÉSUMÉ DU COMBAT

### 1. DÉCLARATION DES INTENTIONS DES PJ.

Les lancers de sorts des PJ doivent être annoncés à ce moment.

### 2. INITIATIVE.

1d6 pour les monstres, et 1d6 pour les PJ. Résultat le plus élevé gagne. Les deux groupes agissent en même temps en cas d'égalité.

### 3. TESTS DE MORAL.

Si un monstre a été tué ou si au moins la moitié des membres de son groupe sont tués ou hors combat.

Lancez 2d6 : Si résultat > à moral, monstre fuit avec Course ou bien Repli ou Retraite s'il est au contact. Pas de test si monstre a un moral de 12 ou s'il a déjà réussi deux tests.

### 4. DÉPLACEMENTS.

Si le personnage est à plus de 1,5 m d'un adversaire :

- Déplacement normal : Déplacement de 12 m + combat.
- Course : Déplacement de 13 à 36 m. Il ne peut rien faire d'autre.

Si le personnage est à 1,5 m ou moins de l'adversaire :

- Repli : Recul jusqu'à 6 m. Attaque autorisée.
- Retraite : Recul jusqu'à 12 m. Attaque interdite.

### 5. ATTAQUE À DISTANCE.

Interdite à 1,5 m ou moins de l'adversaire. 1d20 sur table d'attaque. Ajouter modificateur de Dextérité au résultat pour les personnages (pas pour les monstres). Réussite si résultat ≥ à Classe d'armure. Dommages de l'arme\* si réussite.

### 6. SORTS

Les sorts non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués.

### 7. COMBAT RAPPROCHÉ

1d20 sur table d'attaque. Ajouter modificateur de Force au résultat pour les personnages (pas pour les monstres).

Réussite si résultat ≥ à Classe d'armure. Dommages de l'arme\* + Modificateur de Force (pas pour les monstres) si réussite.

\*1d6 dommages par défaut dans Quintessence et les Règles de Base

## MODIFICATEURS DE COMBAT

- **Abri** : cible intouchable si abri total, - 1 à - 4 au jet d'attaque si abri partiel.
- **Attaque par-derrière** : + 2 et ignore le modificateur du bouclier.
- **Attaque contre personnage épuisé** : + 2.
- **Aveuglé ou dans le noir** : - 4 aux jets d'attaque.
- **Étourdi** : incapable d'agir, perte bonus à la CA, + 4 aux jets d'attaque contre lui.
- **Portée** : voir table Portée des armes à distance.

## GUÉRISON

1d3 PV par jour de repos complet.

## ARMES SPÉCIALES

**Huile** : 1d8 de dommages sur 1,5m (1 case) pendant 2 rounds. Brûle 1 tour.

**Eau bénite** : 1d8 de dommages sur les morts-vivants.

## PORTÉE DES ARMES À DISTANCE

### Modificateur de portée

Arme	+ 1	0	- 1
	Portée courte	Portée moyenne	Portée longue
Arbalète*	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m	Jusqu'à 72 m
Arc court	Jusqu'à 15 m	Jusqu'à 30 m	Jusqu'à 45 m
Arc long	Jusqu'à 20 m	Jusqu'à 40 m	Jusqu'à 64 m
Dague de lancer	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
Eau bénite	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Fléchette	Jusqu'à 5 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Fronde	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m	Jusqu'à 48 m
Hache de lancer	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 9 m
Huile	Jusqu'à 3 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 15 m
Javelot	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m
Lance	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 24 m

\*Notez que les arbalètes attaquent un round sur deux.

## RENOI DE MORTS-VIVANTS

### Niveau du clerc

DV Mort-vivant	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
1	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D	D
3	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D	D
4	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D	D
5	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D	D
6	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D	D
7	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D	D
8	—	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D	D
9	—	—	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R	D
Inférial*	—	—	—	—	—	—	—	11	9	7	5	3	R	R

## COMPÉTENCES DE VOLEUR

Niveau	Crochetage, Détection/ Désamorçage/Déplacement Silencieux/Dissimulation, Vol à la Tire	Écoute	Escalade
--------	---	--------	----------

1	25	1-2	80
2	30	1-2	81
3	35	1-3	82
4	40	1-3	83
5	45	1-3	84
6	50	1-4	85
7	55	1-4	86
8	60	1-4	87
9	65	1-4	88
10	70	1-5	89
11	73	1-5	90
12	76	1-5	91
13	79	1-5	92
14	82	1-5	93
15	85	1-5	94
16	87	1-5	95
17	90	1-5	96
18	93	1-5	97
19	96	1-5	98
20	99	1-5	99

## POURSUITES EN SURFACE

Taille du groupe des fuyards	Chances de base	Taille relative du groupe des poursuivants		
		Jusqu'à 25 %	26-75 %	76 % et +
Jusqu'à 4	50 %	0	+20 %	+40 %
5 à 12	35 %	0	+15 %	+25 %
13 à 24	25 %	0	+15 %	+25 %
25+	10 %	0	+15 %	+25 %

## SÉQUENCE EN LABYRINTHE

### 1. TEST DE MONSTRES ERRANTS

### 2. DÉCLARATION DES ACTIONS

### 3. RÉSOLUTION DES ACTIONS

- Se déplacer : Mvt d'exploration 36 m par tour, mvt de combat 12 m par tour.
- Écouter : Par défaut, réussite si 1 sur 1d6. Test fait par Maître. Bonus ou réussite automatique si bruit est fort.
- Forcer une porte : Réussite si résultat sur 1d6  $\leq$  à 2 + modificateur de Force. Test fait par joueur.
- Chercher portes secrètes, passages secrets, pièges : 1 tentative par zone (pièce, couloir) de 3 x 3 m. Durée 1 tour. Par défaut, réussite si 1 sur 1d6 (1-2 pour les nains et les semi-elfes, voir tableau des compétences de voleur pour le voleur). Test fait par Maître. Bonus ou réussite automatique si joueur décrit son action de façon appropriée.
- Lancer un sort : Lanceur doit pouvoir parler et être libre de ses mouvements.
- Repos : 1 tour sur 6, sinon **épuisé** (- 2 aux tests et aux dommages). 2 tours de repos pour récupérer d'une fuite.

### 4. RENCONTRE

### 5. COMPTABILITÉ

Notez les ressources utilisées par les joueurs.

## RENCONTRE

#### 1. Détermination de la distance d'engagement

- En labyrinthe : 1d6 x 5m
- En surface : 4d6 x 10m

#### 2. Test de surprise.

- Un des joueurs et MdT lancent 1d6 pour les PJ et les monstres. 1-2 : le groupe est surpris et ne peut pas agir au cours du premier round.
- Si les deux groupes sont surpris ou si aucun ne l'est, les deux agissent normalement lors du premier round.
- Si aucun groupe n'est surpris, tous deux testeront leur initiative.
- *Cas spéciaux*
  - Un barbare, un moine ou un rôdeur est surpris sur un résultat de 1 au test.
  - Un barbare en extérieur ou un rôdeur surprend ses adversaires obtenant 1-3 au test.

#### 3. Détermination des actions

Annonce des actions des PJ et détermination de la réaction des monstres : 2d6 sur table de Réaction du monstre.

#### 4. Initiative

1d6 pour les monstres, et 1d6 pour les PJ. Résultat le plus élevé commence le round.

RÉACTION À L'OFFRE D'EMPLOI		RÉACTION DU MONSTRE	
Résultat	Réaction	Jet	Résultat
2	Accepte l'offre*	2	Amical, coopératif
3-5	Accepte l'offre	3-5	Indifférent
6-8	Relancer	6-8	Neutre, incertain
9-11	Décline l'offre	9-11	Agressif, peut attaquer
12	Décline l'offre**	12	Hostile, attaque

\* L'offre est acceptée avec enthousiasme : + 1 au moral du compagnon d'armes pour la durée de l'aventure.

\*\* La recrue potentielle réagit tellement mal à l'offre qu'elle répand des rumeurs négatives sur les PJ ; s'ils recrutent dans cette ville ou région, les jets de réaction à leurs offres d'emplois seront augmentés de + 1.

## SÉQUENCE EN SURFACE

### 1. CLIMAT

Informez le groupe des conditions climatiques actuelles.

### 2. CHOIX DU TRAJET

- Aucun déplacement : Les PJ obtiennent automatiquement de quoi se nourrir pour la journée et a 1-2 chances sur 6 d'avoir tué suffisamment de gibier pour un ou deux jours supplémentaires.
- Vitesse normale = mouvement en m par round du personnage le plus lent du groupe, transposée en km par jour, soit en moyenne 36 km par jour à pied ou 72 km par jour à cheval. Pas de chasse ou de cueillette possible.
- Vitesse lente = vitesse normale/2. Si 1-2 sur 1d6, les PJ obtiennent de quoi se nourrir pour la journée.
- Vitesse rapide = vitesse normale x 0,5, mais le groupe doit se reposer pendant 24 heures après chaque journée où il s'est déplacé à cette vitesse.

Le terrain et le climat peuvent influencer sur la vitesse de déplacement.

#### MOUVEMENT EN SURFACE

Terrain	Mouvement réduit/ augmenté de...
Désert, collines, zones boisées	- 1/3
Jungle épaisse, marais, montagnes	- 1/2
Voyage par route, chemin large et dégagé	+ 1/2

### 3. ORIENTATION

Jet secret pour déterminer si le groupe s'est perdu. Le groupe ne se perdra jamais s'il suit une route, un fleuve ou un autre élément naturel, s'il suit une carte détaillée, ou bien s'il voyage dans un territoire connu de l'un d'entre eux ou d'un PNJ qui les accompagne.

#### ORIENTATION

Terrain	Chances de se perdre
Plaines	15 %
Montagnes ou collines	32 %
Forêt	32 %
Mer	32 %
Désert	50 %
Jungle ou marais	50 %

### 4. TEST DE RENCONTRE

Lancez 1d6 : par défaut, rencontre sur un résultat de 1.

### 5. DÉPLACEMENTS ET ACTIONS

Les PJ se déplacent et accomplissent des actions diverses.

### 6. RENCONTRE

La rencontre aléatoire est jouée maintenant.

### 7. CAMPEMENT

- 1 aux jets d'attaque des PJ s'ils ne campent pas (cumulatif).

### 8. REPOS

Un jour entier de repos tous les six jours, sinon PJ sont **épuisés**.

ENCOMBREMENT			
Encombrement*	Mouvement d'exploration	Mouvement de combat	Course
Jusqu'à 20 kg	36 m par tour	12 m par round	36 m par round
De 21 à 30 kg	24 m par tour	9 m par round	24 m par round
De 31 à 40 kg	18 m par tour	6 m par round	18 m par round
De 41 à 70 kg	9 m par tour	3 m par round	9 m par round

\* S'il le désire, le MdT peut décider qu'un personnage portant une armure se déplace à la vitesse indiquée dans la catégorie immédiatement inférieure à celle qui correspondrait normalement au poids de son équipement. Par exemple, un personnage avec une cotte de mailles et portant entre 31 et 40 kg d'équipement se déplacerait ainsi de 9 m par tour au lieu de 18 m par tour.

ARMURE			
Armure	Prix	CA	Poids
Armure d'écailles	50 PO	6 [13]	18 kg
Armure de cuir	6 PO	8 [11]	7,5 kg
Armure de plaques	450 PO	3 [16]	23 kg
Barde (pour cheval)	150 PO	5 [14]	30 kg
Bouclier	10 PO	1 [+ 1]*	5 kg
Brigandine	30 PO	7 [12]	10 kg
Casque	10 PO	—	2,5 kg
Cotte de mailles	70 PO	5 [14]	14 kg
Cuirasse segmentée	75 PO	4 [15]	20 kg
Gambison	4 PO	8 [11]	5 kg
Jazeran	85 PO	4 [15]	15 kg
Sans armure	—	9 [10]	—

\* Utiliser un bouclier réduit la Classe d'Armure de 1 (ou l'augmente de 1 si le MdT utilise la CA ascendante).

ARME			
Arme	Prix	Dommages	Poids
Arbalète légère	30 PO	—	2 kg
30 carreaux légers	7 PO	1d6	3 kg
Arbalète lourde	50 PO	—	4 kg
30 carreaux lourds	10 PO	2d4	4 kg
Arc court	25 PO	—	1 kg
Arc long	40 PO	—	1,5 kg
20 Flèches	5 PO	1d6	1,5 kg
Arme d'hast*	7 PO	1d10	7,5 kg
Bâton*	2 PO	1d4	2 kg
Cimeterre	15 PO	1d8	2 kg
Dague	3 PO	1d4	0,5 kg
Dague en argent	30 PO	1d4	0,5 kg
Épée à deux mains*	15 PO	1d10	7,5 kg
Épée bâtarde**	20 PO	1d8/2d4	3 kg
Épée courte	7 PO	1d6	1 kg
Épée longue	10 PO	1d8	2 kg
Fléau	3 PO	1d6	2,5 kg
Fléau lourd*	8 PO	1d8	5 kg
Fléchette	5 PA	1d4	0,25 kg
Fronde	2 PO	—	0 kg
10 billes de fronde	1 PO	1d4	2,5 kg
Gourdin	3 PO	1d4	1,5 kg
Hache à 1 main	1 PO	1d6	1,5 kg
Hache de bataille*	6 PO	1d8	3 kg
Javelot	1 PO	1d6	1 kg
Lance courte	3 PO	1d6	3 kg
Lance longue	7 PO	1d6	5 kg
Marteau léger	1 PO	1d4	1 kg
Marteau de guerre*	7 PO	1d6	2,5 kg
Masse	5 PO	1d6	1,5 kg
Morgenstern*	5 PO	1d6	3 kg

\* Ces armes sont considérées comme étant des armes à deux mains.

\*\* Une épée bâtarde peut être utilisée à une main ou à deux mains.

OBJETS DIVERS		
Objet	Prix	Poids
Ail (par gousse)	4 PC	—
Aliments frais	2 PA	0,5 kg
Bougies (10)	10 PC	—
Bouteille de vin en verre	2 PO	—
Carquois (20 flèches ou 30 carreaux)	1 PO	0,5 kg
Chaines (3 m)	30 PO	1 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 PO	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 PO	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 PA	1,5 kg
Eau bénite (fiolle)	25 PO	0,5 kg
Échelle, 3 m	5 PC	10 kg
Encre (fiolle de 30 ml)	8 PO	—
Étui à carte ou à parchemin	1 PO	0,5 kg
Gourde (vide)	3 PC	0,5-1 kg
Fiolle pour encre, potion ou eau bénite	1 PO	0,1 kg
Grappin	1 PO	2 kg
Herbe-aux-loups (par poignée)	8 PA	—
Huile (fiolle de 0,5 L)	1 PA	0,5 kg
Lanterne	9 PO	1,5 kg
Grimoire (vierge)	15 PO	1,5 kg
Longue-vue	1 000 PO	0,5 kg
Marteau	5 PA	1 kg
Menottes	15 PO	1 kg
Miroir de poche en acier	10 PO	0,25 kg
Outils de crochetage	30 PO	0,5 kg
Outre à eau/vin	1 PO	2 kg
Palan	5 PO	2,5 kg
Papier (feuille)	4 PA	—
Parchemin (feuille)	2 PO	—
Pelle	2 PO	4 kg
Perche en bois, 3 m	2 PA	4 kg
Pic de mineur	3 PO	5 kg
Pied-de-biche	2 PO	2,5 kg
Pieux en bois (3)	5 PC	0,5 kg
Plume d'oie	1 PA	—
Pointes en fer (12)	1 PO	4 kg
Rations de voyage	5 PA	0,5 kg
Sac à dos (vide)	2 PO	1 kg
Sac de couchage	1 PA	25 kg
Sac, grand (vide)	2 PA	0,5 kg
Sacoche pour monture	1 PA	0,25 kg
Selle	25 PO	12 kg
Serrure	20 PO	0,5 kg
Silex et amorce	2 PO	—
Symbole religieux en argent	25 PO	0,5 kg
Symbole religieux en bois	1 PO	—
Tente (10 places)	25 PO	10 kg
Tente (1 place)	5 PO	5 kg
Torches (8)	3 PA	4 kg
Vin (1 L)	1 PO	0,5 kg

ANIMAUX ET TRANSPORTS TERRESTRES	
Animaux et transports terrestres	Prix
Alimentation (par jour)	5 PC
Âne	8 PO
Charriot	200 PO
Charrette	100 PO
Cheval de bât	40 PO
Cheval de monte	75 PO
Cheval de guerre	250 PO
Chien	3 PA
Chien de garde	25 PO
Mule	30 PO
Poney	30 PO
Écurie (par jour)	5 PC

TRANSPORTS MARITIMES	
Transport maritime	Prix
Canoë	55 PO
Canot de sauvetage	800 PO
Embarcation fluviale	4 000 PO
Embarcation maritime	2 000 PO
Galère, grande	32 000 PO
Galère, petite	12 000 PO
Galère, de guerre	65 000 PO
Knörr	17 000 PO
Navire à voile, grand	22 000 PO
Navire à voile, petit	7 000 PO
Navire à voile, transport	30 000 PO
Radeau	1 PO par m <sup>2</sup>

## LUMIÈRE ET TÉNÉBRES

**Bougie** : Éclaire dans un rayon de 3 m. Brûle pendant 12 tours (2 heures).

**Lanterne** : Éclaire dans un rayon de 9 m. Brûle pendant 24 (4 heures) tours avant de devoir être rechargée avec une nouvelle flasque d'huile.

**Torche** : Éclaire sur un rayon de 9 m. Brûle pendant 6 tours (1 heure).

VALEUR D'ÉCHANGE					
Pièces	PC	PA	PE	PO	PP
Pièce de cuivre (PC)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Pièce d'argent (PA)	10	1	1/5	1/10	1/100
Pièce d'électrum (PE)	50	5	1	1/2	1/20
Pièce d'or (PO)	100	10	2	1	1/10
Pièce de platine (PP)	1000	100	20	10	1

# BONUS D'ATTAQUE (CA ASCENDANTE)

Niveau de barbare, de guerrier, de paladin, ou de rôdeur	Niveau d'assassin, de clerc, de druide ou de voleur	Niveau de magicien ou d'illusionniste	Dés de Vie du monstre	Bonus d'Attaque
0	—	—		– 1
1-2	1-3	1-3	1 ou moins	0
3	4-5	4-7	1+ à 2	+ 1
4	6-8	8-10	2+ à 3	+ 2
5	9-10	11-12	3+ à 4	+ 3
6	11	13	4+ à 5	+ 4
7-8	12	14-15	5+ à 6	+ 5
9	13-14	16-18	6+ à 7	+ 6
10-11	15-16	19-20	7+ à 9	+ 7
12	17-18		9+ à 11	+ 8
13	19-20		11+ à 13	+ 9
14			13+ à 15	+ 10
15			15+ à 17	+ 11
16			17+ à 19	+ 12
17			19+ à 21	+ 13
18			21+ et plus	+ 14
19-20				+ 15

## JETS DE SAUVEGARDE DE L'ASSASSIN ET DU VOLEUR

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	14	13	13	14
5-8	14	12	11	11	12
9-12	12	10	9	9	8
13-16	10	8	6	5	6
17+	8	6	5	4	4

## JETS DE SAUVEGARDE DU CLERC, DRUIDE, MOINE

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-16	8	3	8	4	6
17+	6	2	6	4	5

## JETS DE SAUVEGARDE DU BARBARE, DU GUERRIER, DU PALADIN ET DU RÔDEUR

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
0	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-15	5	4	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	4	3	4	3	6

## JETS DE SAUVEGARDE DE L'ILLUSIONNISTE ET DU MAGICIEN

Niveau	Souffle	Mort ou Poison	Paralysie ou Pétification	Bâtons/Baguettes	Sorts ou effets magiques
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-15	12	9	9	9	8
16-18	8	7	6	5	6
19+	7	6	5	4	4