

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS

Compilation de tableaux et de mémentos de règles

PAR JAMES MANEZ ET RASKAL

Maquette basée sur un modèle de Bournazel (<https://www.dd-add.fr>)

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

Voici le contenu des dix feuilles :

- **Feuille 1** : Tableaux de caractéristiques.
- **Feuille 2** : Tableaux de jets de sauvegarde pour toutes les classes.
- **Feuille 3** : Séquence d'exploration en labyrinthe, séquence d'exploration en surface, lumière.
- **Feuille 4** : Séquence de rencontre, repos et fatigue, tableaux de terrain, d'orientation, de rencontre en surface, de rencontre près d'une forteresse et de poursuite en surface.
- **Feuille 5** : Séquence de combat, modificateurs de combat, jets de dommages, tableau de portée des armes à distance.
- **Feuille 6** : Armes spéciales, compétences de voleur, coup sournois, renvoi de morts-vivants.
- **Feuille 7** : Tableaux d'attaque des personnages et des monstres pour le système par défaut.
- **Feuille 8** : TAC0, bonus d'attaque et tableau de synthèse.
- **Feuille 9** : Tableaux des armes et armures, valeur d'échange de la monnaie, option mettre et enlever une armure, option bonus de DEX à la CA.
- **Feuille 10** : Tableaux d'objets divers, de transports maritimes, des animaux et des transports terrestres.

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/>)

Version du 03/04/2025



Portes, Monstres & Trésors © James Manez, toutes les références au jeu sont utilisées avec l'accord du détenteur des droits.
Logo Dragon réalisé par Olivier «Etory» Boyaval sous licence Creative Commons 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>



Force

Valeur	Modificateur de jets d'attaque et de dommages* et de forçage de porte
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

* Le personnage infligera toujours au moins 1 dommage en cas d'attaque réussie.

Constitution

Valeur	Modificateur de PV par DV de classe*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

* Quel que soit son modificateur, un personnage recevra un minimum de 1 point de vie par niveau.

Sorts supplémentaires

INT ou SAG	Niveau de sort			
	1	2	3	4
13	1	—	—	—
14	2	—	—	—
15	2	1	—	—
16	2	2	—	—
17	2	2	1	—
18	2	2	1	1
19	3	2	1	1

Intelligence

Valeur	Langues en plus	Aptitude linguistique
3	0	Analphabète, parler incorrect
4-5	0	Analphabète
6-8	0	Capacité partielle à écrire
9-12	0	Capable de lire et d'écrire
13-15	+1	Capable de lire et d'écrire
16-17	+2	Capable de lire et d'écrire
18	+3	Capable de lire et d'écrire
19	+4	Capable de lire et d'écrire

Sagesse

Valeur	Modificateur des jets de sauvegarde (sorts et effets magiques)*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

* Ce modificateur s'applique uniquement à la catégorie de sauvegarde Sorts et effets magiques.

Charisme

Valeur	Ajustement aux réactions	Compagnons d'armes	Moral des compagnons
3	+2	1	4
4-5	+1	2	5
6-8	+1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	-1	5	8
16-17	-1	6	9
18-19	-2	7	10

Dextérité

Valeur	Modificateur de classe d'armure		Modificateur d'attaque à distance **	Initiative (option)***	Ajustement aux compétences de voleur****
	D*	A*			
3	+3	-3	-3	-2	-15%
4-5	+2	-2	-2	-1	-10%
6-8	+1	-1	-1	-1	-15%
9-12	0	0	0	0	0%
13-15	-1	+1	+1	+1	+5%
16-17	-2	+2	+2	+1	+10%
18	-3	+3	+3	+2	+15%
19	-4	+4	+3	+2	+20%

*D: Descendante (par défaut), A: Ascendante (option).

** Ces modificateurs ne s'appliquent qu'aux chances de toucher, pas aux dommages.

*** Ce modificateur est à utiliser avec l'option Initiative individuelle.

**** Concerne toutes les compétences de voleur sauf l'Écoute et l'Escalade.

Jets de sauvegarde du barbare, du guerrier, du paladin* et du rôdeur

Niveau	Poison et mort	Bâtons et baguettes	Pétrification et paralysie	Souffle	Sorts et effets magiques
0	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	9	12
10-12	6	7	8	7	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	4	3	4	4	6

* Grâce à sa capacité Jets de sauvegarde améliorés (niveau 1), le paladin dispose d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde.

Jets de sauvegarde du clerc, du druide* et du moine**

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

* Grâce à sa capacité Jets de sauvegarde améliorés (niveau 1), le druide reçoit un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde pour résister à des effets basés sur le feu ou l'électricité.

** Grâce à sa capacité Jets de sauvegarde améliorés (niveau 1), le moine peut éviter les projectiles non magiques (jet de sauvegarde contre le souffle) et les projectiles magiques (jet de sauvegarde contre les sorts). En cas de jet de sauvegarde contre des effets infligeant des dommages, il ne subit aucun dégât en cas de réussite. Avec sa capacité Protection contre les dégâts (niveau 9), il ne subit que la moitié des dégâts en cas d'échec.

Jets de sauvegarde de l'assassin, du barde et du voleur

Niveau	Poison et Mort	Bâtons et baguettes	Pétrification et Paralysie	Souffle	Sorts et effets magiques
1-4	14	15	13	16	14
5-8	12	13	11	14	12
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8
17+	6	7	5	8	6

Jets de sauvegarde de l'illusionniste et du magicien

Niveau	Poison et mort	Bâtons et baguettes	Pétrification et paralysie	Souffle	Sorts et effets magiques
1-5	13	13	13	16	14
6-10	11	11	11	14	12
11-14	9	9	9	12	8
16-18	7	5	6	8	6
19+	6	4	5	7	4

RÈGLES DE BASE UNIQUEMENT

Jet de sauvegarde de l'elfe

Niveau	Poison et mort	Bâtons et baguettes	Pétrification et paralysie	Souffle	Sorts et effets magiques
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	13
7-9	8	9	9	9	11
10	6	7	7	7	9

Jet de sauvegarde du halfelin et du nain

Niveau	Poison et mort	Bâtons et baguettes	Pétrification et paralysie	Souffle	Sorts et effets magiques
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-12	2	3	4	4	6

Labyrinthe

1. Test de monstres errants

Tous les 2 tours, lancer 1d6 : monstres sur un résultat de 1.

2. Déclaration d'actions

- **Écouter** : 1 chance sur 1d6 sauf si PJ possède compétence Écoute. Test fait par MdT. Bonus ou réussite automatique si bruit est fort.

- **Crocheter** :

◊ *Mécanisme simple* : Réussite automatique en 1 minute avec la compétence Crochetage. Un test peut être autorisé sans la compétence : 1 sur 1d6 ou DEX/2.

◊ *Mécanisme complexe* : Tentative de 1 minute à 1 tour. Test de compétence. Malus ou échec automatique si le PJ n'a pas d'outils adaptés.

- **Forcer une porte** : Réussite si résultat sur 1d6 ≤ à 2 + mod. de Force. Test fait par joueur.

- **Chercher** : 1 tentative par objet ou par zone (pièce, couloir) de 3 m × 3 m. Durée 1 tour. Par défaut, réussite si 1 sur 1d6, mais bonus possible. Test fait par MdT.

◊ *Portes secrètes* : 1-2 pour les elfes, les semi-elfes et les semi-orques. 1-2 pour les nains si la porte est de type mur coulissant/pivotant.

◊ *Pièges* : 1-2 pour les nains. % de la compétence Détection et désamorçage.

◊ **Désamorcer des pièges** : Piège doit être visible ou détecté. Nécessite compétence Détection et désamorçage. 1 tour par tentative.

- **Lancer un sort** : Lanceur doit pouvoir parler et être libre de ses mouvements.

- **Nain ou gnome uniquement. Utiliser une capacité** : Soit remarquer la pente (nain et gnome), soit s'orienter et estimer la profondeur (gnome uniquement). 1 tentative par tour et par personnage. PJ doit se concentrer pendant 1 minute.

- **Repos** : Voir ci-contre.

- **Se déplacer** : Mvt d'exploration 36 m par tour, mvt de combat 12 m par tour.

3. Résolution des actions et rencontre

4. Comptabilité

Surface

1. CLIMAT

Informar les joueurs des conditions climatiques, qui peuvent gêner ou faciliter le trajet.

2. CHOIX DU TRAJET

Chasser sur place. Groupe obtient de quoi se nourrir pour la journée + 1-2 chances sur 6 d'avoir 1 ou 2 journées de rations supplémentaires.

Déplacement :

- Allure **normale** : Par défaut, 36 km par jour sur un chemin dégagé avec un dénivelé faible. Ravitaillement interdit.

- Allure **lente** : 1/2 allure normale. Ravitaillement autorisé : 1-2 sur 1d6 afin de trouver de la nourriture pour la journée.

- Allure **rapide** (marche forcée) : allure normale + 1/2, soit 54 km par défaut. Groupe doit être en condition optimale (ni fatigué, ni fourbu, ni exténué). Groupe devient exténué à la fin de la journée.

- Vitesse × 2 avec chevaux de monte.

- Tenir compte du terrain et du climat.

3. ORIENTATION

Jet secret du MdT. Tenir compte terrain, conditions climatiques et conditions de voyage des PJ.

4. TEST DE RENCONTRE

Jet secret du MdT.

5. DÉPLACEMENTS ET ACTIONS

6. RENCONTRE

7. CAMPEMENT ET REPOS

Lumière

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).

Exploration, rencontres, repos et fatigue

Effet du terrain sur le mouvement

Terrain	Mvt réduit/ augmenté de...
Collines, désert, zone boisée	- 1/3
Jungle épaisse, marais, montagnes	- 1/2
Route, chemin large et dégagé	+ 1/2

Orientation

Terrain	Chances de se perdre		
	1d100	1d20	1d6
Plaines	15 %	1-3	1
Collines ou montagnes	32 %	1-5	2
Forêt	32 %	1-6	2
Mer	32 %	1-6	2
Désert	50 %	1-10	3
Jungle ou marais	50 %	1-10	3

Rencontre en surface

Terrain	Rencontre si résultat de...
Plaines, ville, village, hameau	1
Air, désert, forêt, rivière	1 ou 2
Collines, mer	1 ou 2
Montagnes, marais, jungle	1-3

Poursuites en surface

Taille du groupe des fuyards	Taille relative des poursuivants			
	Chance de base	Jusqu'à 25 %	Jusqu'à 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 %

Rencontres près d'une forteresse

Seigneur	Niveau	Type	Réaction		
			Indifférence	Poursuite	Amical
Clerc	8 + 1d12	Cavaliers légers, 2d6	1-2	3-4	5-6
Barde	8 + 1d12	Fantassins lourds, 2d6	1-2	3	4-6
Magicien, illusionniste	10 + 1d10	Fantassins lourds, 2d6	1-4	5	6
Guerrier	8 + 1d12	Cavaliers lourds, 2d6	1-2	3-5	6

Repos et fatigue

Fatigué après course ou 5 tours d'activité. - 1 aux jets d'attaque et de dommages.

Fourbu après 24 heures sans repos long. - 2 aux jets d'attaque et de dommages.

Exténué si à la fois fourbu et fatigué. - 4 aux jets d'attaque et de dommages. Ne peut plus courir ni lancer de sorts.

Repos court : 1 tour. À la fin du tour, les PJ fatigués sont rétablis.

Repos long : 8 heures. Tous les PJ regagnent 1d3 PV, ceux qui étaient fourbus sont rétablis, et ceux qui étaient exténués deviennent fourbus.

Rencontre

1. Distance initiale : Labyrinthe 1d6 × 6 m, surface 4d6 × 10 m

2. Test de surprise : Groupe surpris si 1-2 sur 1d6. Tenir compte de la capacité Vigilance.

3. Intentions : Le MdT détermine la réaction des monstres alors que les joueurs décident des intentions des personnages : combattre, communiquer, fuir, etc.

4. Initiative : Si les deux groupes sont surpris ou qu'aucun ne l'est, lancer 1d6 : l'initiative revient au groupe avec le résultat le plus élevé. En cas d'égalité, les groupes agissent en même temps. Tenir compte de la capacité Vivacité.

5. La rencontre se déroule :

◇ **Combat** : Passer à la séquence de combat. Pas besoin de retester l'initiative lors du 1^{er} round.

◇ **Communication** : Les groupes interagissent jusqu'à ce que l'un d'eux parte, s'enfuit ou décide de combattre.

◇ **Fuite/poursuite** : Voir règles page 82 (RB) ou 169 (RA).

Par défaut, une rencontre consomme 1 tour.

Récupérer des sorts : Repos long + 1 h de mémorisation.

Réaction du monstre

Jet	Résultat
2	Amical, coopératif
3-5	Indifférent
6-8	Neutre, incertain
9-11	Agressif, peut attaquer
12	Hostile, attaque

Encombrement

Encombrement	Exploration (tour)	Combat (round)	Course (round)
Jusqu'à 20 kg	36 m	12 m	36 m
De 21 à 30 kg	27 m	9 m	27 m
De 31 à 40 kg	18 m	6 m	18 m
De 41 à 70 kg	9 m	3 m	9 m
+ de 70 kg	Le personnage ne peut plus se déplacer		

1. Déclaration d'intentions et annonce des sorts.

2. Test d'initiative avec 1d6. Le résultat le plus élevé sera le seul actif lors des étapes 3 à 7 ;

3. Test de moral (compagnons d'armes, monstres) avec 1d12. Si résultat => valeur de moral : fuite (course ou retraite).

4. Mouvements :

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

- *Déplacement normal* : Mouvement de combat + attaque autorisée ;
- *Course* : Mouvement d'exploration. Aucune autre action possible.

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

- *Repli* : 1/2 mouvement de combat. Attaque autorisée ;
- *Retraite* : Mouvement de combat. Attaque interdite.

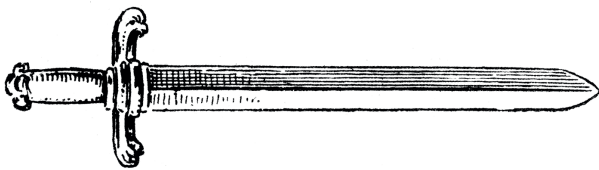
5. Attaques à distance .

6. Lancement des sorts non interrompus .

7. Attaques de mêlée.

8. Le groupe suivant dans l'ordre d'initiative accomplit les étapes 3 à 7.

9. La séquence recommence à l'étape 1.



FORMULE DU JET D'ATTAQUE

1d20 + mod. de FOR ou de DEX + bonus d'arme + mod. situationnels + autres mod. ≥ Valeur d'attaque.

MODIFICATEURS DU JET D'ATTAQUE

- mod. de FOR (attaque rapprochée) ou de DEX (attaque à distance) ;
- Bonus d'arme ;
- **Modificateurs situationnels** :
 - ◊ *Attaque par-derrière ou contre un fuyard* : +2 et ignore le bonus à la CA dû au bouclier. Les bonus des deux attaques ne se cumulent pas.
 - ◊ *Fatigué -1, Fourbu -2, Exténué -4.*
 - ◊ *Aveuglé, ténèbres, ennemi invisible* : -4.
- *Abri* : cible intouchable si abri total, -1 à -4 si abri partiel ;
- **Autres modificateurs** (magie, Coup sournois, Frénésie, etc.).

CAS PARTICULIERS

Surpris : Incapable d'agir. Perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou au bouclier.

Étourdi : Incapable d'agir, perte bonus à la CA, + 4 aux jets d'attaque contre lui.

Paralysé ou inconscient : Pas besoin de jet.

JET DE DOMMAGES

Dé de dommages de l'arme +

- Mod. de FOR (attaque rapprochée).
- Bonus d'arme ;
- *Fatigué -1, Fourbu -2, Exténué -4.*
- **Autres mod.** (magie, capacité spéciale, etc.).

Portée des armes à distance

Modificateur de portée	+1	0	-1
Arme	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 21 m	Jusqu'à 42 m	Jusqu'à 63 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 4,5 m	Jusqu'à 9 m	Jusqu'à 13,5 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 courte	Jusqu'à 6 m	Jusqu'à 12 m	Jusqu'à 18 m

Règles diverses

Niveau Voleur	Écoute d6	d100	Escalade	Autres compétences de voleur
1	1-2	30%	80%	25%
2	1-2	40%	81%	30%
3	1-3	50%	82%	35%
4	1-3	55%	83%	40%
5	1-3	60%	84%	45%
6	1-4	65%	85%	50%
7	1-4	70%	86%	55%
8	1-4	75%	87%	60%
9	1-4	79%	88%	65%
10	1-5	80%	89%	70%
11	1-5	81%	90%	73%
12	1-5	82%	91%	76%
13	1-5	83%	92%	79%
14	1-5	84%	93%	82%
15	1-5	85%	94%	85%
16	1-5	86%	95%	87%
17	1-5	87%	96%	90%
18	1-5	88%	97%	93%
19	1-5	89%	98%	96%
20	1-5	90%	99%	99%

RÈGLES AVANCÉES UNIQUEMENT

Assassin : Déplacement silencieux, Dissimulation et Escalade comme un voleur du même niveau. Autres compétences comme un voleur avec deux niveaux en moins

Barde : Écoute et Vol à la tire comme un voleur du même niveau.

Barbare : Déplacement silencieux et Escalade comme un voleur du même niveau.

Moine : Déplacement Silencieux, Dissimulation et Écoute comme un voleur du même niveau.

COUP SOURNOIS

Effets : +4 au jet d'attaque. Dommages × 2. L'adversaire perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou à son bouclier.

Conditions : Attaque par surprise et par-derrière avec une arme de mêlée à une main. Surprise obtenue avec test de Déplacement silencieux ou de Dissimulation ou automatiquement si les circonstances sont favorables (lieu bruyant ou mal éclairé, adversaire distrait, etc.)

ARMES SPÉCIALES

Huile : 1d8 dommages dans un diamètre de 1,5m pendant 2 rounds. Brûle 1 tour.

Eau bénite : 1d8 dommages contre les morts-vivants.

RENOI DE MORTS-VIVANTS

Croiser niveau clerc et DV mort-vivant :

- «Tiret» : échec ;
- «R» renvoi de 2d6 DV de morts-vivants ;
- «D» destruction de 2d6 DV ;
- «Nombre» : renvoi est réussi si résultat 2d6 ≤ à nombre. Si réussite, renvoi de 2d6 DV.

Si le renvoi ou la destruction réussit, au moins 1DV est détruit ou renvoyé.

Le renvoi dure 3d4 rounds. Les morts-vivants renvoyés chercheront à quitter la zone par tous les moyens et ne tenteront pas d'attaquer ou de se rapprocher du clerc.

Renvoi de morts-vivants

DV du mort-vivant	Niveau du clerc													
	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
Infernal*	–	–	–	–	–	–	–	11	9	7	5	3	R	R

* Cette catégorie comprend les morts-vivants très puissants et les créatures impies telles que les démons et les diables.

Tableaux d'attaque

Attaque des personnages

Classes			Valeur d'attaque: lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée																
Assassin, barde, clerc, druide, moine, voleur	Barbare, guerrier, rôdeur, paladin, semi- humains*	Illusionniste, magicien	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
			Humain 0	20	20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12
1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	
4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	
6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	
9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	
11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	
15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	
17-18	12	21-23	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
19-20	13	24+	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	
21+	14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	
	15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	
	16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	
	17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	
	18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	
	19+		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	

* Elfe, halfelin, nain. Règles de Base uniquement



Attaque des monstres

DV du monstre	Valeur d'attaque: lancez 1d20, vous touchez la CA de l'ennemi si vous obtenez au moins la valeur indiquée															
	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 ou moins	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
1+et 2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
2+et 3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
3+et 4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
4+et 5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
5+et 6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
6+et 7	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
7+à 9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9+à 11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
11+à 13	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
13+à 15	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
15+à 17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
17+à 19	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
19+à 21	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+et plus	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

TAC0

Bonus d'attaque

FORMULE CLASSIQUE

$1d20 + \text{mod. de FOR ou de DEX} + \text{bonus de l'arme} + \text{mod. situationnels} \geq \text{TAC0 de l'attaquant} - \text{CA du défenseur}$

CIBLETAC0

$1d20 + \text{mod. de FOR ou de DEX} + \text{bonus de l'arme} + \text{mod. situationnels} + \text{autres modificateurs} + \text{CA du défenseur} \geq \text{TAC0 de l'attaquant}$

EXEMPLE

Un guerrier de niveau 3 attaque un monstre possédant une CA de 7. Il a une TAC0 de 18, un modificateur de FOR de +1, ne bénéficie d'aucun bonus d'arme et subit le modificateur situationnel fourbu (-2). Il obtient un résultat de 12 au d20.

Formule classique

$12 (d20) + 1 (FOR) - 2 (fourbu) \geq 18 (TAC0) - 7 (CA \text{ du monstre})$, soit $11 \geq 11$. L'attaque réussit.

CibleTAC0

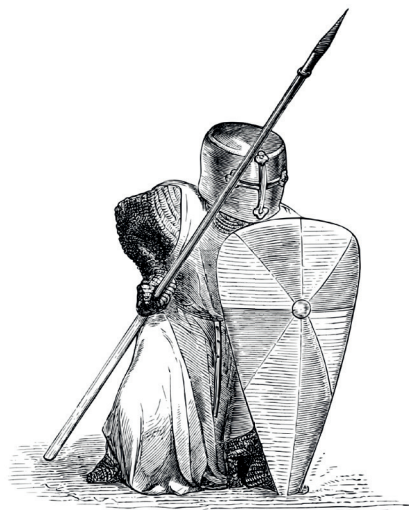
$12 (d20) + 1 (FOR) - 2 (fourbu) + 7 (CA \text{ du monstre}) \geq 18 (TAC0)$, soit $18 \geq 18$. L'attaque réussit.

FORMULE

$1d20 + \text{bonus d'attaque} + \text{mod. de FOR ou de DEX} + \text{bonus de l'arme} + \text{mod. situationnels} + \text{autres mod.} \geq \text{CA du défenseur}$

EXEMPLE

Un guerrier attaque un monstre (CA 12). Il a un bonus d'attaque de +1, un bonus de FOR de +1 et le modificateur situationnel fourbu (-2), soit $1 + 1 - 2 = 0$. Il obtient 12 au d20, ce qui est égal à la CA. Il réussit son attaque de justesse.



Bonus d'attaque et TAC0

Niveau de barbare, de guerrier, de paladin, de rôdeur ou de semi-humain	Niveau d'assassin, de barde, de clerc, de druide ou de voleur	Niveau d'illusionniste ou de magicien	DV du monstre	TAC0	Bonus d'attaque
0 (Humain)				20	-1
1-2	1-3	1-3	1 ou -	19	0
3	4-5	4-7	1+ et 2	18	+1
4	6-8	8-10	2+ et 3	17	+2
5	9-10	11-12	3+ et 4	16	+3
6	11	13	4+ et 5	15	+4
7-8	12	14-15	5+ et 6	14	+5
9	13-14	16-18	6+ et 7	13	+6
10-11	15-16	19-20	7+ à 9	12	+7
12	17-18		9+ à 11	11	+8
13	19-20		11+ à 13	10	+9
14			13+ à 15	9	+10
15			15+ à 17	8	+11
16			17+ à 19	7	+12
17			19+ à 21	6	+13
18			21+ et plus	5	+14
19+				4	+15

* Elfe, halfelin, nain. Règles de Base uniquement.

Valeur d'échange

Pièces	PC	PA	PE	PO	PP
Pièce de cuivre (PC)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
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)	1 000	100	20	10	1

Armures

Armure	Prix	CA	Poids	Malus**
Armure d'écailles	50 PO	6[13]	18 kg	30 %
Armure de cuir	6 PO	8[11]	7,5 kg	20 %
Armure de plates	450 PO	3[16]	23 kg	50 %
Bouclier	10 PO	-1 [+1]*	5 kg	—
Brigandine	30 PO	7[12]	10 kg	25 %
Barde (pour cheval)	150 PO	5[14]	30 kg	—
Casque	10 PO	—	2,5 kg	—
Cotte de mailles	70 PO	5[14]	14 kg	35 %
Cuirasse segmentée	75 PO	4[15]	20 kg	45 %
Gambison	4 PO	8[11]	5 kg	15 %
Jaseran	85 PO	4[15]	15 kg	40 %
Sans armure	—	9[10]	—	—

Armes

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

OPTION : BONUS DE DEX À LA CA

Sans armure, gambison : Bonus illimité.

Armure de cuir ou brigandine : -3 [+3].

Armure d'écailles, cotte de mailles : -2 [+2].

Cuirasse segmentée, jaseran, armure de plates : -1 [+1].

* Le bouclier réduit la CA de 1 (ou l'augmente de 1 si le MdT utilise la CA ascendante). Un bouclier ne peut pas être utilisé avec une arme à deux mains.

** À utiliser avec l'option Armures pour tous.

OPTION : METTRE ET ENLEVER UNE ARMURE

Mettre une armure

Cuir, gambison : 2d6 + 6 rounds

Plates : 2d6 + 24 rounds (si assisté)

Autres armures : 2d6 + 12 rounds

Mettre hâtivement une armure

Cuir, gambison : 1d6 + 3 rounds

Plates : 1d6 + 12 rounds

Autres armures : 1d6 + 6 rounds

Enlever une armure

Cuir, gambison : 1d6 rounds

Plates : 1d6 rounds + 24 rounds

Autres armures : 1d6 + 12 rounds

Durée doublée si le PJ n'est pas assisté. Si le PJ met hâtivement son armure, il subit un malus de +1 [-1] à sa CA.

* P: Petite, M: Moyenne, G: Grande.

** Arme à deux mains. Gnômes, halfelins, nains : Toutes les armes de taille M sont à deux mains.

*** Arme pouvant être utilisée à une ou à deux mains.

Équipement d'aventurier

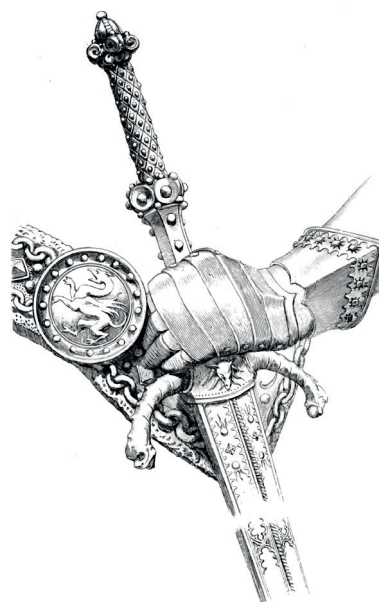
Équipement	Prix	Poids
Ail (3 gousses)	5 PO	—
Aliments frais	2 PA	0,5 kg
Bougies (10)	10 PC	—
Bouteille de vin en verre	2 PO	—
Carquois (20 flèches ou 30 carreaux)	1 PO	0,5 kg
Chaines (3 m)	30 PO	1 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 PO	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 PO	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 PA	1,5 kg
Eau bénite (fiOLE)	25 PO	0,5 kg
Échelle, 3 m	5 PC	10 kg
Encre (fiOLE de 30 ml)	8 PO	—
Étui à carte ou à parchemin	1 PO	0,5 kg
Gourde (vide)	3 PC	0,5-1 kg
FiOLE pour encre, potion ou eau bénite	1 PO	0,1 kg
Grappin	1 PO	2 kg
Herbe aux loups (une poignée)	10 PO	—
Huile (fiOLE 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	2,5 kg
Sac, grand (vide)	2 PA	0,5 kg
Sacoche	1 PA	0,25 kg
Selle	25 PO	12 kg
Serrure	20 PO	0,5 kg
Silex et amorce	2 PO	—
Symbole religieux (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
Knorr	17 000 PO
Bateau à voiles, grand	22 000 PO
Bateau à voiles, petit	7 000 PO
Bateau à voiles, transport	30 000 PO
Radeau	1 PO par m ²





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co- adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Labyrinth Lord Copyright © 2010 Dan Proctor
Portes, Monstres & Trésors © 2011 James Maniez

END OF LICENSE