

Création de monstres

Niveau	Points de Vie		Dégats approximatifs		JP
	Gauche: Tank Droite: Offensif	Gauche: Tank Droite: Offensif	Gauche: Tank Droite: Offensif	Gauche: Tank Droite: Offensif	
0	40 + 1D4	20 + 1D4	4 a 8	8 à 16	10%
1	120 + 1D6	60 + 1D6	10 a 14	20 à 28	15%
2	350 + 4D8	180 + 2D8	12 a 20	24 à 40	20%
3	700 + 5D10	350 + 3D10	20 a 30	40 à 60	25%
4	1200 + 5D20	600 + 3D20	30 a 45	60 à 90	35%
5	2400 + 3D100	1250 + 1D100	45 a 65	90 à 130	50%
6	4000 + 5D100	2050 + 2D100	65 a 85	130 à 170	60%
7	7000 + 8D100	3500 + 4D100	85 a 110	170 à 220	70%
8	13000 + 2D1000	6500 + 1D1000	110 a 140	220 à 280	75%
9	20000 + 4D1000	10000 + 2D1000	140 a 180	280 à 360	85%
10	35000 + 10D1000	17500 + 5D1000	180 a 250	360 à 500	90%

Les extraits de plantes

<p>A: Ananas de Koh-Landa: Régénère 2D12+5 Pvs Antenne du bien heureux: Régénère 2D4+2 Pvs</p> <p>B: Blé d'Indira: Enlève 1D12+4 Pvs à ingérer</p> <p>C: Cactus galette: Enlève 1D20+4 Pvs Canne à feu: Gain de 30% au JP de feu pendant 1D4 heures Cecium: Aveugle pendant 1D4+1 temps à lancer Chou fleur anisé: Régénère 2D8+4 Chrysanthème des nomades: Enlève 1D8 Pvs à ingérer Collier des damnés: Enlève 2D12+2 Pvs à ingérer Coucarine obscure: Régénère 3D20 si rassasié. Hallucinogène pendant 2D20 heures si à jeun Coucouvelle: Régénère 2D10+3 Pvs</p> <p>D: Dentelle du désert: Régénère 2D8 Pvs par heure pendant 3 heures</p> <p>F: Faux pampa: Rend paranoïaque et défensif pendant 1 journée à ingérer Fillibrius cocoon: Ramollit les os pendant 20 minutes. Après 1H30 de digestion, réussir jet sous AP ou rester mou à jamais. Fillibrius cocoon: Régénère 2D20+5 Pvs Flétriade: Enlève 2D10+2 Pvs viole à jeter rayon 3 mètres Fleur de momie: Paralyse pendant 1D4 heures une heure après ingestion Fleur de vinaigre: Enlève 2D4 Pvs à ingérer ou sur arme Fonjifar: Enlève 3D12+2 par contact Fungus reptilien: Gain d' 1D8 en classe d'armure pendant 1 journée. Mais enlève 1D4 Pvs et 15 en charisme</p> <p>G: Galinette cuivrée: Régénère 1D4+2 Pvs Graine de Taopo: Enlève 2D4+2 Pvs à ingérer Grenade exotique: Enlève 2D20+2 sur arme Griffe du guépard: Vitesse proche de celle du guépard pendant 2 heures</p>	<p>H: Haricot cobra: Enlève 3D20+8 Pvs à ingérer Hêtre chevelu: Régénère 1D10+1 Pvs</p> <p>M: Morda calibria: Régénère 1D8+2 Pvs Mousse résineuse: Enlève 1D10+3 Pvs sur arme ou ingéré</p> <p>O: Oeil de la chouette: Infravision pendant 1 journée Onguent du troll: Régénère 1D8 Pvs par temps pendant 1 journée Ortie bleue: Gain de 30% en résistance pendant 1 journée</p> <p>P: Palmier du silence: Muet pour 1D8 jours à ingérer Perle du désert: Régénère 1D4+1 Pvs Pissenlit désertique: Régénère 2D6+2 Pvs Polype éclatant: Insensibilise aux gazs et permet de courir 1 journée entière Poirier des arachnydes: Colle aux murs pendant 15 minutes Pompon tu désert: Enlève 3D12+2 Pvs par contact Poudre rageuse: Comportement offensif pour 1 journée</p> <p>R: Racine magmatique: Enlève 2D20+4 Pvs sur arme Résine poisseuse d'Annogat: Enlève 1D10+2 Pvs à ingérer Riz de Fadez: Gain de 25% au JP de froid pendant 1 journée Roncier des collines: Régénère 1D4+2 Pvs Rosier du désert: Permet de se battre sous 0 Pv et Pv+dégats Niv/Ap * 2</p> <p>S: Saul cracheur: Enlève 1D8+2 Pvs sur arme</p> <p>T: Trèfle à cinq feuilles: Régénère 2D12+2 si jet de Résistance réussi. Sinon perte de 1D4 Pvs Truffe des sables: Régénère 3D20 Pvs Tulipe géante pourpre: Régénère 1D6+1 Pvs Tulipe vert de gris: Enlève 1D12+2 Pvs sur arme</p>
--	---

Le combat naval

Début des hostilités

- Opposition des vigies.
- Apparition du navire ennemi à 10+1D10cases.
- On disparaît du champs de vision d'un autre bateau si l'on est à plus de 25 cases de lui à la fin de son tour de jeu.
- 2 tours d'avance au vainqueur de l'opposition des vigies

Phase de commandement

- Jet de commandement des deux navires, si raté malus de 10% à tous les hommes d'équipage.
- Le second du navire peut retenter un jet de commandement avec un malus de 10%, si réussi malus de 5%, si raté malus de 15%.

Phase de déplacement et d'attaque

- Tirer Dé de vitesse des deux navires (sauf les 2 premiers tours d'initiative où un navire ne bouge pas).
- Jet en Naviguer du timonier, si raté perte de 1D4 points de vitesse.
- Avancer chacun son tour
- Avancer coute 1 point de vitesse, tourner en coute 1/2/3 pour les petites/moyennes/grandes embarcations respectivement.
- Quand le bateau tourne, un jet en "manoeuvrer" est requis. Si raté, le bateau avance tout droit d'une case avant de tourner. De plus, 2 points de vitesse supplémentaire sont perdus.
- On peut attaquer 1 fois au canon n'importe quand pendant cette phase (jet en Canon du chef artilleur).
- On peut utiliser une fois chaque arme optionnelle n'importe quand pendant cette phase.
- Chaque utilisation d'arme optionnelle demande 1 jet en canon avec malus de 20% réalisé par un PJ ou un chef artilleur différent à chaque fois.

On peut emboutir/aborder un navire ennemi si on est dans la même case mais cette action implique de stopper net le déplacement des deux navires pour ce tour si on réussit. Sinon, on continue à avancer.

Calcul des dégats

- Dégats déterminés par le type de navire.
- Dégats d'emboutir: *Bateaux de petite taille: 1D12 infligés, 1D6 subis.
*Bateaux de taille moyenne: 1D100+30 infligés, 4D20 subis.
*Bateaux de grande taille: 2D100 + 100 infligés, 1D100 + 50 subis.
- Dégats à l'équipage: Quand un bateau subit une attaque, 5% de chance de perdre 1D4 marins simples, artilleurs, charpentiers et les PJ/PNJ perdent 10% de leurs Pvmax.
- Boulets plein: Dégats normaux
- Boulets chaînés: Dégats/2, 15% de chance de réduire la vitesse de 2 (max 6).
- Mitraille: Dégats/4, 15% de chance au lieu de 5% de tuer des marins et blesser des Pjs.

Phase de réparation

- Jet en réparation navire du chef charpentier.
- 5 marins (chef inclus) soignent 1PN avec 5 planches.

Malus au score de "Canon"

Cible: Barque -40%, Chaloupe -35%, Monstre de petite taille: -60%.
Météo: Temps brumeux -15%, Temps orageux -20%, Temps d'ouragan -40%.
Heure de la journée: Nuit -20%

La météo

Table de la météo:

0 à 5: Sécheresse
6 à 15: Très beau
16 à 25: Beau
26 à 30: Variable
31 à 45: Brumeux
46 à 65: Nuageux
66 à 80: Pluvieux
81 à 90: Orageux
91 à 95: Tempête (dure 1D8 heures)
96 à 100: Ouragan (dure 1D8 heures)

Tempete ou Ouragan:

-1 fois par heure (2 si ouragan), tirer 1 jet en naviguer, si raté utiliser la table suivante:

Dégats à la coque: 1 à 500 = 1D20PN + 5% PNmax
Dégats à la poupe: 501 à 890 = 2D20 PN + 10% Pnmax
1D6 marins par dessus bord: 891 à 990
PJ par dessus bord: 991 à 999
Retournement et naufrage du bateau: 1000

Les actions hatives

-Si on rate une action, la suivante est automatiquement ratée aussi.
-Si 2 actions sous compétence, alors -15% aux deux jets.
-Si 2 actions sous attribut, alors -2 aux deux jets.
-Si mélange, -15% et -2.

-Courir+Attaquer = -15% et jet sous AP-2.
-Nager+boire une potion = -15% en nager et jet sous AP-2.
-Recharger son arme + tirer = -20% en tirer (exception).

La course

-Dans une action normale:
Si jet réussi, AP*10 mètres, sinon AP*5 mètres.

Dans une action hative:
Si réussi AP*5 mètres, sinon AP*2 mètres.

Marchandage

Achat	Vente et Rareté	
Opposition en "Marchander": -si le PJ l'emporte: Réduction du prix de 1D4*10% -si le PNJ l'emporte: Le prix restera inchangé définitivement	Si évaluation réussie, alors le PJ connaît le prix de ce qu'il veut vendre, sinon il l'évalue à : (+ ou - 1) * 1D10% du prix. Un PNJ n'achète en principe rien plus cher que sa valeur (sauf si un marchand utilise ses habilités)	-Trouvable n'importe où: -50% du prix.-Très commun: -30% du prix.-Commun: Prix de base.-Rare: +10% du prix.-Tres rare: +20% du prix.-Introuvable: +50% du prix.

Guérison naturelle et dégats négatif

-Guérison naturelle: +5% de Pvmax en mangeant, +5% de Pvmax en dormant.

-PV minimums: -20 de base -10 par tranche de 10 niveaux (minimum -100).

A chaque temps on détermine si on subit une mutilation. On ne peut subir au max qu'une mutilation quand on est KO.

En dessous de 50% du seuil minimum, 15% de chances d'être mutilé à chaque temps.

01% à 30%: Le personnage perd un oeil.
31% à 50%: Le personnage perd une main.
51% à 80%: Le personnage perd un bras.
81% à 100%: Le personnage perd une jambe.

Les effets de l'alcool

Stade 1	Stade 2	Stade 3
<ul style="list-style-type: none"> -Mega cool: 01 à 20% -Sensible, sincère: 21 à 40% -Raconte sa vie: 41 à 50% -Raleur: 51 à 60% -Trop franc: 61 à 65% -Faineant: 66 à 70% -Brailleur: 71 à 75% -Moqueur: 76 à 80% -Ivrogne (continue à boire): 81 à 100% 	<ul style="list-style-type: none"> -S'endort: 01 à 15% -Pleurnichard: 16 à 25% -Crédule: 26 à 30% -Renfermé: 31 à 35% -Plutôt paranoïaque: 36 à 40% -Démarche débile: 41 à 45% -Mal élevé: 46 à 50% -Vantard: 51 à 55% -Nympho-erotomane: 56 à 60% -Bête et méchant: 61 à 65% -Bagarreur: 66 à 75% -Problème de vue: 76 à 80% -Effet: "Recherche" divisée par 2 -Ivrogne (continue à boire): 81 à 100% 	<ul style="list-style-type: none"> -Dépensier: 01 à 20% -S'endort: 21 à 40% -Attire des embrouilles aux autres: 41 à 55% -Désagréable et antipathique: 56 à 60% -Raciste à l'extrême: 61 à 65% -Le PJ vomit: 66 à 75% -Effet: Perte de 1 PV -Urine sur lui: 76 à 80% -Effet: -30 en "charisme" -Problème de toucher: 81 à 85% -Effet: 60% de chance de rater toute attaque -Ivrogne (continue à boire): 86 à 100%
Stade 4	Stade 5	<u>Les différents alcools</u>
<ul style="list-style-type: none"> -Se croit invincible: 01 à 15% -S'endort: 16 à 35% -Mini asservissement: 36 à 40% -Effet: Fait tout ce que lui demandent ses amis -Amnésique: 41 à 55% -Défèque sur lui: 56 à 60% -Effet: -60 en "charisme" -Faiblesse: 61 à 80% -Effet: Dégats divisés par 2 -Ivrogne (continue à boire): 81 à 100% 	<ul style="list-style-type: none"> -S'endort: 01 à 30% -Aime vandaliser: 31 à 40% -Anarchiste total: 41 à 60% -Catalépsie: 61 à 90% -Effet: 2 jets sous AP pour se réveiller, et max 1 tirage par heure -Coma: 91 à 100% -Effet: Perte de 30% des PVmax et demande 3 jets sous AP pour se réveiller avec max 1 tirage par jour 	<ul style="list-style-type: none"> -Pinte de bière (2 PB): 1 jet toutes les 2 timbales. -Pinte de rhum (5 PB): 2 jet de résistance par timbale. -Piquette (4 PB): 3 jets de résistance par bouteille -Vin ordinaire (1 PA): 2 jets de résistance par bouteille -Vin fin (5 PA): 2 jets de résistance par bouteille -Hydromel (1 PO): 2 jets de résistance par bouteille -Alcool doux (5 PA): 1 jet de résistance par bouteille -Alcool fort (7 PA): 3 jets de résistance par bouteille -Alcool à 90 (1 PO): 4 jets de résistance par bouteille
<u>Les gains d'exp du Crac</u>		
<p>Les gains d'expérience sont fixes et n'incluent pas les bonus de fin de combat lorsqu'un PJ tue un monstre avec la règle du Crac.</p> <ul style="list-style-type: none"> -450xp pour un monstre niveau 1. -1300xp pour un monstre niveau 2. -2600xp pour un monstre niveau 3. -4500xp pour un monstre niveau 4. 		