

1D100	Pouvoir	Type
1	Avoir le mot pour rire	Pm
2	Apaiser les vagues	Pm
3	Avoir l'haleine fraîche	Pm
4	Changer la couleur des yeux	Pm
5	Changer la couleur des cheveux	Pm
6	Changer le tissu en cuir	Pm
7	Changer les poils en plumes	Pm
8	Commander aux balais	Pm
9	Concentrer les odeurs	Pm
10	Cracher très fort	Pm
11	Démêler les cheveux	Pm
12	Durcir les oeufs du regard	Pm
13	Effacer les écritures	Pm
14	Effacer les dessins	Pm
15	Faire apparaître des bonbons	Pm
16	Faire apparaître des bouses de gramoches	Pm
17	Faire disparaître la poussière	Pm
18	Faire disparaître les accents vocaux	Pm
19	Faire disparaître les taches de rousseur	Pm
20	Faire fleurir les plantes grasses	Pm
21	Faire jaillir des fontaines	Pm
22	Faire miauler les chiens	Pm
23	Faire pousser des boutons	Pm
24	Faire pousser les poils	Pm
25	Faire sonner les cloches à distance	Pm
26	Faire tomber les fruits des arbres	Pm
27	Guérir les verrues	Pm
28	Provoquer la soif	Pm
29	Donner du goût à la nourriture	Pm
30	Transformer l'or en plomb	Pm
31	Transformer l'eau en vin	Pm
32	Voir à travers les tissus	Pm
33	Agrandir les insectes	Pc
34	Anesthésier les parties du corps	Pc
35	Animer les haches	Pc
36	Changer le sens du vent	Pc
37	Activer des démangeaisons	Pc
38	Déplacer des rochers	Pc
39	Donner des idées noires	Pc
40	Faire léviter des objets	Pc
41	Extraire les petits os du corps	Pc
42	Faire apparaître de petits animaux	Pc
43	Donner l'envie irrésistible de danser	Pc
44	Faire disparaître les objets ronds	Pc
45	Etouffer les sons	Pc
46	Faire disparaître les vêtements	Pc
47	Faire exploser les animaux	Pc
48	Faire fondre les métaux	Pc
49	Faire grossir les testicules	Pc
50	Faire s'allonger le nez en cas de mensonge	Pc
51	Faire pleuvoir des grenouilles	Pc
52	Faire pousser des légumes	Pc
53	Faire pousser des cornes aux gens	Pc
54	Faire pousser des arbres	Pc
55	Faire tomber la neige	Pc
56	Faire pleuvoir	Pc
57	Liquéfier les entrailles	Pc
58	Marcher sur l'eau	Pc
59	Provoquer des avalanches	Pc
60	Provoquer des rages de dents	Pc

1D100	Pouvoir	Type
61	Donner du plaisir sexuel	Pc
62	Rendre les objets invisibles	Pc
63	Transformer l'eau en glace ou en vapeur	Pc
64	Transformer les êtres vivants en bois	PM
65	Voir dans le passé	PM
66	Voir dans l'avenir	PM
67	Annuler un pouvoir	PM
68	Créer un mur de verre	PM
69	Détourner un cours d'eau	PM
70	Echanger les corps et les esprits	PM
71	Faire chuter la température	PM
72	Faire grimper la température	PM
73	Faire apparaître de gros animaux ou monstres	PM
74	Changer d'apparence	PM
75	Faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres	PM
76	Faire pourrir la nourriture	PM
77	Faire pleuvoir des enclumes	PM
78	Faire apparaître une nuée d'insectes	PM
79	Faire tomber la foudre	PM
80	Localiser toute personne connue	PM
81	Mettre le feu d'un regard	PM
82	Multiplier les pains	PM
83	Ouvrir des crevasses dans le sol	PM
84	Paralyser les gens	PM
85	Communiquer en rêve	PM
86	Provoquer le sommeil	PM
87	Rendre aveugle	PM
88	Se téléporter dans des endroits déjà visités	PM
89	S'immuniser au froid	PM
90	S'immuniser à la chaleur	PM
91	Soigner les blessures	PM
92	Soigner les maladies	PM
93	Transformer les humains en crapauds	PM
94	Transformer les trolls en canaris	PM
95	Voir par les yeux de quelqu'un	PM
96	Téléporter les gens au milieu d'un lac	PM
97	Voler dans les airs	PM
98	Rendre fou amoureux	PM
99	Se transformer en dragon	PM
100	Faire apparaître de l'or	PM

1D100	Restriction
01-05	N'affecte pas le bois
06-07	N'affecte pas le métal
08-10	N'affecte pas les animaux
11-13	N'affecte pas les femmes
14-16	N'affecte pas les hommes
17-18	N'affecte pas les trolls
19-22	N'affecte pas les personnes habillées
23-24	Ne fonctionne que si le lanceur est nu
25-26	Ne marche que lorsqu'il y a de la musique
27-28	Ne marche pas quand il pleut
29-30	Ne marche que lorsqu'il pleut
31-33	Ne marche qu'en pleine nuit
32-34	Ne marche qu'en plein jour
35-37	Ne marche qu'à l'extérieur

1D100	Restriction
38	Ne fonctionne que si vous regardez votre cible dans un miroir
39-40	Ne marche que s'il fait froid (moins de dix degrés)
41-42	Ne marche que s'il fait chaud (plus de 25 degrés)
43	Ne marche que sur les personnes dont vous connaissez le vrai nom
44-45	Ne marche que les yeux fermés
46-47	Nécessite une danse rythmée de tous les membres
48-49	Ne marche que si vous êtes couché
50	Ne marche que si vous avez les pieds dans l'eau
51-55	Vous devez être ivre pour activer le pouvoir
56-57	Ne marche que si vous n'avez rien mangé ou rien bu pendant les six dernières heures
58	Ne marche que si vous donnez la main à une jolie femme/à un beau mec
59-61	Ne fonctionne que si vous êtes blessé
62-66	Ne fonctionne pas si vous êtes blessé (perte d'un Point de Vie au moins)
67-68	Ne fonctionne pas en ville
69-70	Ne fonctionne qu'une fois sur deux
71-72	Ne fonctionne qu'après avoir compté jusqu'à 100
73-76	Ne fonctionne que si vous faites le poirier
77-81	Ne fonctionne que sur des personnes volontaires
82-83	Vous devez rester parfaitement immobile pour activer le pouvoir
84-85	Ne fonctionne pas si on vous regarde
86-87	Ne fonctionne qu'en présence d'un de vos parents proches
88-89	Ne fonctionne que si vous portez du rose
90-91	Ne fonctionne pas sur les personnes habillées en rouge
92-93	Ne fonctionne que dans le silence
94-95	Ne fonctionne que si vous vous enduisez de bouse de gramoches
96-97	Ne fonctionne que pendant que vous urinez
98	Ne fonctionne qu'en faisant l'amour (au moins les préliminaires)
99-100	Ne fonctionne qu'en intérieur

Intervention divine	PM
Coup de main	1D6
Intervention mineure	2D6
Intervention majeure	3D6
Changer cours du destin	4D6

1D100	Race
01-69	Continental*
70-95	Darshanide
96-00	Troll
*1D10	Continental
1	Hédulien
2-10	Continental ordinaire

Trolls	
Corps	+2
Esprit	-1
Charisme	-1
Armure	+1D4+1

Dons	
PV	Corps x 4
Niv. blessure	PV / 3 (0/-1/-2)
PM	Pouvoir x 4
Bdeg	Corps / 3 inf. (0-3)
Bdef	Habilité / 3 inf. (0-3)
VR	= Habileté
Pperso	Esprit x 5
Argent	1D20 Drag.Or

Racines	Formule
Combat	[COR+HAB+PER]/3
Mouvements	[COR+HAB]/2
Magie	POU
Sciences	ESP
Furtivité	[HAB+PER]/2
Sens	PER
Arts	[ESP+PER]/2
Techniques	HAB
Relations	[ESP+CHA]/2

1D100	Métier (p.59)
01-17	Artisan
18-23	Bandit
24-30	Chasseur
31-36	Sage d'Eckmül
37-38	Chevalier des Baronnie*
39-48	Guerrier
49-60	Marchand
61-63	Marin
64-65	Noble
66-95	Paysan
96-00	Troubadour

*1D100	Titre
01-50	Ecuyer
51-79	Chevalier
80-95	Commandeur
96-99	Général
100	Suzerain

Degré de Maîtrise	Coût	Cumul
Apprenti (DM1)	1	1
Etudiant (DM2)	4	5
Professionnel (DM3)	10	15
Professeur (DM4)	15	30
Expert (DM5)	20	50

Marche	Modificateur VR (km/h)
Prudente	/ 2
Normale	x 1
Rapide	x 1,5
Course	x 2

Compétences (p.67)	Racine
Armes à distance	Combat
Armes blanches	Combat
Armes de jet	Combat
Boucliers	Combat
Mains nues	Combat
Contrôle animal	Relations
Influence	Relations
Marchandage	Relations
Séduction	Relations
Etiquette	Relations
Concentration	Magie
Connaissance de la magie	Magie
Potions	Magie
Rituels	Magie
Astronomie	Sciences
Botanique	Sciences
Calcul	Sciences
Cartographie	Sciences
Connaissance du milieu	Sciences
Diagnostic	Sciences
Histoire	Sciences
Histoire de l'art	Sciences
Estimer	Sciences
Langues anciennes	Sciences
Langues étrangères	Sciences
Médecine	Sciences
Minéralogie	Sciences
Psychologie	Sciences
Religions	Sciences
Sciences	Sciences
Zoologie	Sciences
Artisanat	Techniques
Bricolage	Techniques
Confection	Techniques
Crochetage des serrures	Techniques
Mécanique	Techniques
Premiers soins	Techniques
Camouflage	Furtivité
Déplacements silencieux	Furtivité
Escamotage	Furtivité
Filature	Furtivité
Se cacher	Furtivité
Fouille	Sens
Observation	Sens
Orientation	Sens
Lecture sur les lèvres	Sens
Mémoire	Sens
Sixième sens	Sens
Chant	Arts
Cuisine	Arts
Danse	Arts
Instruments de musique	Arts
Joallerie	Arts
Peinture & dessin	Arts
Sculpture	Arts
Acrobaties	Mouvements
Course	Mouvements
Equitation	Mouvements
Escalade	Mouvements
Jongler	Mouvements
Manipulations	Mouvements
Natation	Mouvements
Sauts	Mouvements
Tour de Force	Mouvements

1D100	Travers
01-05	Impulsif
06-10	Alcoolique
11-13	Médisant
14-16	Affamé
17-18	Fou
19-23	Avare
24-30	Fainéant
31-34	Rapporteur
35-38	Inconscient
39-42	Intolérant
43-44	Kleptomane
45-47	Benêt
48-52	Egocentrique
53-59	Curieux
60-63	Timide
64-68	Obsédé sexuel
69-70	Mythomane
71-72	Naïf
73-76	Grossier
77-79	Sarcastique
80-82	Étourdi
83-86	Calculateur
87-90	Mégalomane
91-93	Balafré
94-98	Au choix du MJ
99-00	Au choix du Joueur

Difficulté	FD
Très Difficile	+5
Difficile	+2
Normal	0
Facile	-2
Très Facile	-5

Soins et récupération	
1er soins	+1D4
Médecine	Full PV
Récup. Nat.	+1PV/jour

Combat	p.88
Périls	p.94

Stats armes corps-à-corps	Dég.	
Petite lame (couteau, dague...)	1D4	
Lame courte (épée courte, hache)	1D6	
Lame longue (épée, grande hache)	1D8	
Lame à deux mains (espadon)	1D10	
Contondantes à une main (matraque)	1D4+1	
Contondantes lourdes (marteau, masse)	1D6+1	
Contondantes deux mains (masse d'armes deux mains)	1D8+1	
Arme d'hast (lance, hallebarde, trident)	1D8	
Mains Nues	Bdeg	
Poing Américain	Bdeg+1	
Stats armes à distance	Por.	Dég.
Arc court	35	1D6
Arc long	75	1D8
Arc composite	120	1D10
Fronde	25	1D4
Sarbacane	15	1D4
Stats armures	Protection	
Cuir souple	1D4	
Cuir rigide	1D4+1	
Mailles	1D6	
Mailles renforcées	1D6+1	
Métal	1D8	
Métal renforcé	1D8+1	

Attribut	Coût
2	1
3	3
4	5
5	10
6	15
7	20
8	30
9	40
10	50

Armes	Prix	Armes	Prix
Arbalète légère	25	Flèches/carreaux(par 10)	3
Arbalète lourde	35	Fouet	6
Arc composite	30	Fronde	1
Arc court	15	Gourdin	1
Arc long	25	Hache	10
Bâton	1	Hache de Bataille	20
Boomerang	5	Hallebarde	22
Cimeterre	16	Harpon	15
Claymore	25	Javelot	12
Coutelas	2	Katana	25
Dague	4	Lance	15
Epée à deux mains	25	Lance de monte	35
Epée bâtarde	20	Marteau de guerre	15
Epée courte	12	Masse	8
Epée large	15	Nunchaku	5
Epée longue	15	Pioche de guerre	10
Etoile du matin	1	Rapière	20
Falchion	16	Sabre	16
Filet (de gladiateur)	5	Sarbacane	2
Filet (de pêche)	5	Trident	14
Fleuret	20	Bola	12
Fléau d'armes	22		

Armures	Prix	Armures	Prix
Caparaçon de cuir	55	Gants de cuir	2
Caparaçon de cuir renforcé	75	Gants de cuir renforcé	3
Caparaçon de métal	200	Gantelet (en métal)	5
Armure de plates (ss C)	150	Haubert de mailles	55
Armure partielle de plates (ss C)	100	Membre de cuir	8
Bouclier écu	10	Membre de cuir renforcé	10
Bouclier pavois	12	Membre de mailles	25
Bouclier rondache	8	Manteau de cuir renforcé	10
Bouclier targe	15	Plastron de cuir	10
Cagoule de cuir	2	Plastron de métal	35
Cagoule de cuir renforcé	5	Pourpoint de cuir souple	8
Casque de plates	12	Veste de cuir	8
Chemise de mailles	20	Veste de cuir annelée	10
Cotte de mailles	65	Veste de cuir renforcée	10

Objets	Prix	Objets	Prix
Aiguille à coudre	1	Instrument de musique	var
Anneau sigillaire ou sceau perso.	15	Lanterne	7
Balance de marchand	5	Loupe	5
Baril, petit	3	Miroir métallique	5
Bourse de ceinture	1	Outils (marteau, scie...)	var
Bouteille en verre (vide)	1	Parchemin (50 feuilles)	3
Carquois (vide, 30 fl./car.)	3	Papier (50 feuilles)	6
Chaîne (10 mètres)	2	Pierre et mèche	1
Chandelle (les 20)	1	Piton (pour escalade)	1
Clous (les 100)	1	Sablier	10
Coffre (gros)	5	Sacoche	3
Corde de chanvre (10 mètres)	1	Sac	5
Couverture	1	Sac-à-dos	6
Echelle (3 mètres)	3	Sifflet	2
Encre (60000 mots)	5	Tente (1-2 personnes)	10
Gaine, fourreau	2	Tente (3-4 personnes)	15
Gourde (0,5 l)	1	Tente (5-6 personnes)	20
Grappin	6	Torches (les 10)	1
Huile (1,5 l)	5	Tissu (/mètre carré, qu.moy.)	3

Biens et services	Prix
Banquet (par personne)	2
Bière (le litre)	1
Boisson classique (la chope)	1
Dortoir (par mois) - mauvais	3
- ordinaire	8
- bon	15
Ecurie et fourrage (par monture et par jour)	2
Fromage (l'unité)	1
Chambre (par nuit) - mauvaise	2
- ordinaire	4
- bonne	8
Miel (le litre)	2
Pain (la miche)	1
OEufs et légumes frais (l'assiette)	1
Repas (service compris) - mauvais	1
- ordinaire	3
- bon	7
Soupe (le bol)	1
Toilette (eau chaude dans les chambres)	1
Viande (pour un repas)	1
Vin commun (pichet)	2
Vin rare (pichet)	var
Fruits courants (le kilo)	1
Fruits rares (le kilo)	3
Rations de voyage (par semaine)	5
Blanchisserie (par lot)	2
Conducteur avec chariot (au kilomètre)	2
Guérisseur (charlatan) (la visite)	5
Guérisseur (médecin) (la visite)	8
Guide urbain (par jour)	5
Guide extérieur (pisteur) (par jour)	7
Porteur (par jour)	3
Homme d'armes (par jour) (sans primes)	15
Mercenaire professionnel (par jour)	25
Messager (par course)	10
Passeur (bac ou barge) (le passage)	3
Amuseur (par représentation)	var
Ecrivain public (la page)	5
Assassin (forfait pour victime ordinaire)	500

Animaux et vehicules	Prix
Animal domestique courant (chien, chat...)	variable
Animal domestique exotique (faucon...)	variable
Animal de trait (pétaure, gramoche...)	50
Barquette	10
Barque	12
Charrette	30
Chariot couvert	65
Monture - moyenne	75
Monture - bonne	100
Monture - excellente	150
Monutre - exceptionnelle	250
Galion	1500
Navire marchand	2000
Péniche	1000
Voilier - petit	200
Voilier - grand	650
Voiture d'attelage (sans animaux)	50
Bétail commun (la tête)	5
Bétail exotique (la tête)	10