

Arme à distance	PC	PL	PE	Arme	Dégâts	Seuil de difficulté	Facteur de difficulté	Massue	3 DA
Arc court	60	120	200	Arbalète à répétition	2D6	Très facile	-5	Rapière	8 DA
Arc long	60	100	275	Arbalète légère	1D8	Facile	-2	Sabre d'abordage	6 DA
Arbalète légère	15	40	225	Arbalète lourde	2D6	Moyen	0	Sabre darshanide	1 DO
Arbalète lourde*	20	55	300	Arc court	1D6	Difficile	+2	Sarbacane	2 DA
Fronde	10	50	100	Arc long	1D6+1	Très difficile	+5	Flèches (les 10)	1 DA
Sarbacane	6	15	30	Bâton lesté	1D6	Service	Coût en PM	Carreaux (les 10)	2 DA
Portée		FD		Dague	1D4+1	Coup de main	1d6	Billes de fronde (les 10)	5 DC
Courte		+2		Epée à deux mains	2D10	Intervention mineure	2d6	Matière d'armure*	Prix
Longue		+3		Epée courte	1D10	Intervention majeure	3d6	Cuir souple	6 DA
Extrême		+5		Epée longue	1D10+1	Changer le cours du destin	4d6	Cuir rigide	9 DA
Situation de combat		FD		Fléau d'armes	1D8	Augmentation	Coût	Cuir clouté	1 DO
La cible est très petite		+2		Fronde	1D4	Augmenter un attribut	10 / 1	Fourrure	5 DA
La cible est presque invisible		+5		Gourdin	1D4	Augmenter PV ou PM	3 / 1	Mailles	4 DO
Le sol est glissant ou instable		+2		Hache à deux mains	2D8	Augmenter Boff	4 / 1	Plaques	8 DO
La cible est encerclée		-2		Hache de bataille	1D10+1	Augmenter une compétence	3 / 1 ou -	Pièces d'armure	
La cible est entravée		-2		Hachette	1D6	Acquérir une situation	variable	Casque	
La cible est gigantesque		-5		Hallebarde	2D6	Arme	Prix	Brassière (x2)	
D20	Partie du corps touchée			Javeline	2D4	Arbalète à répétition	4 DO	Gantelet (x2)	
1	Tête			Lance de cavalerie	2D10	Arbalète légère	1 DO	Plastron et dossard (comptent pour deux)	
2-5	Bras droit			Lance-pierre	1D4	Arbalète lourde	2 DO	Jambière (x2)	
6-9	Bras gauche			Masse à piques	2D6	Arc court	7 DA	Botte (x2)	
10-16	Torse			Massue	1D6	Arc long	9 DA	Boucliers	Prix
17-18	Jambe droite			Rapière	1D10+1	Bâton lesté	2 DA	Petit, rond	1 DO
19-20	Jambe gauche			Sabre d'abordage	1D10	Dague	3 DA	Grand, rond	3 DO
Matière d'armure*		Résist.		Sabre darshanide	1D10	Epée à deux mains	1 DO	Grand, pointu	4 DO
Cuir souple		1D4		Sarbacane*	1D4-2	Epée courte	4 DA		
Cuir rigide		1D4		Coups spéciaux		Epée longue	8 DA		
Cuir clouté		1D4+1		Désarmer :		Fléau d'armes	8 DA		
Fourrure		1D4-1		Malus = 2 + [(COR ou HAB) ÷ R 3]		Fronde	8 DC		
Mailles		1D6		La cible perd un objet tenu (à une ou deux mains). Utilisable avec toutes les comp. de combat. Aucun dommage.		Gourdin	2 DA		
Plaques		1D10		Assomer :		Hache à deux mains	8 DA		
Initiative				Malus = 2 + (COR ÷ R 2)		Hache de bataille	6 DA		
Initiative = VR + 1D10				Assomme la cible pour (20 - COR de la cible) tours. Aucun dommage.		Hachette	3 DA		
Les plus hauts scores jouent en premiers.						Hallebarde	9 DA		
Une action coûte 5 points d'initiative.						Javeline	6 DA		
Le calcul se fait une fois par combat.						Lance de cavalerie	2 DO		
						Lance-pierre	6 DC		
						Masse à piques	5 DA		

1 DP = 10 DO = 100 DA = 1 000 DC

1 DO = 10 DA = 100 DC

1 DA = 10 DC

LANFEUST

Services (sans prime de risque)	Prix	Cruche en terre cuite	2 DA	Rations de survie (par jour)	1 DA	Qualité convenable	1 DO
Chasseur (la journée)	1 DO	Echelle (3m)	1 DO	Sablier	1 DO	Qualité supérieure	2 DO
Courrier (le km)	2 DC	Encre (la fiole)	1 DO	Sac (vide)	6 DC	Viande, la portion	6 DC
Diligence (le km)	3 DC	Etui à parchemins	4 DA	Sac à dos (vide)	6 DA	Vin (le pichet)	
Garde du corps (la journée)	7 DA	Filet de pêche (petit)	6 DA	Sacoche de ceinture (vide)	2 DA	De table	4 DA
Guide forestier (la journée)	8 DA	Fiole vide	2 DA	Savon (1 kilo)	3 DO	Grand cru	1 DO
Guide urbain (la journée)	6 DA	Grappin	2 DO	Seau (vide)	1 DA	Dégâts divers	
Haruspice (la consultation)	1 DO	Hameçon	1 DA	Sifflet	6 DA	Chutes : 1D6 points de dégâts par tranche de 3 mètres. Un test en Athlétisme réussi peut minorer les dégâts d'1D6. La nature du sol doit être prise en compte.	
Homme de main (la journée)	5 DC	Huile (la flasque)	8 DA	Silex et amorce	5 DA	Feux : Le feu lui-même inflige 1D6 de dég. Sur un 6, la cible prend feu et subit 1D6 de dég. par tour. Si la cible perd plus de la moitié de ses PV, elle est marquée à vie et son CHA diminue d'1D3.	
Médecin (la consultation)	1 DO	Instrument de musique (courant)	2 DO	Tente (2 places)	8 DA	Asphyxie : CORx10 sur 1d100, au tour suivant CORx9, etc. Quand un test est raté, le perso perd 1D6 PV par tour tant qu'il ne reprend pas son souffle.	
Passeur (la traversée)	3 DC	Instrument de musique (rare)	12 DO	Toile (le mètre carré)	5 DA	Noyade : Test Athlé. pour gagner la surface, avec malus de 2 points par tour cumulatif. À cumuler avec l'asphyxie.	
Rebouteux (la consultation)	5 DA	Jarre en terre cuite	4 DA	Tonneau (vide)	6 DA		
Sage d'Eckmül (la journée)	2 DO	Lampe	6 DA	Torche	2 DC		
Scribe (la page)	2 DA	Lanterne à capote	9 DA	Moyens de transport		Prix	
Troubadour (l'heure)	3 DA	Lanterne sourde	1 DO	Petit dragon bipède (1p)	15 DO		
Compétence	Attribut	Livre (sujet courant)	7 DA	Petit dragon quadrupède (2p)	17 DO		
Art*	HAB	Livre (sujet exotique)	3 DO	Gros dragon terrestre (cabine)	100 DO		
Artisanat*	HAB	Livre (vierge)	1 DA	Petit dragon volant (1p)	75 DO		
Athlétisme	HAB	Longue-vue	4 DO	Gros dragon volant (cabine)	350 DO		
Bagarre	COR	Loupe	2 DO	Pétaure	5 DO		
Commerce	ESP	Marteau	3 DA	Grammoche	2 DO		
Connaissances académiques*	ESP	Poison ou maladie		Charrette	4 DO		
Crochetage	HAB	Rhume de Fwoin	0	Voiture couverte	10 DO		
Cuisine	PER	Peste Bleue	+3	Barque	2 DO		
Diplomatie	ESP	Venin de Lotus	+2	Petit bateau	10 DO		
Discrétion	HAB	Venin de serpent	+2	Bateau moyen	25 DO		
Etiquette	CHA			Galion	250 DO		
Intimidation	CHA			Auberges et tavernes		Prix	
Jeu	ESP			Banquet (par convive)	5 DA		
Mêlée	COR			Bière (la chope)	1 DC		
Montures et attelages	HAB			Bière (le litre)	4 DC		
Observation	PER			Fromage, la portion	3 DC		
Pistage	PER			Fromage, la portion	3 DC		
Pouvoir magique	POU			Pain, la miche	1 DA		
Premiers soins	ESP			Repas (qualité médiocre)	6 DC		
Séduction	CHA			Repas (qualité convenable)	2 DA		
Survie	ESP			Repas (qualité supérieure)	5 DA		
Tir	PER			Séjour à l'auberge (demi-pension)			
				Qualité médiocre	6 DA		

Explosif	Dégâts	Portée
Poudre noire (100g)	3D6	X2
Fromage de montagne (1)	2D6	X1,5
Cocktail explosif (1L)	2D6	X2

Alcools	Vir	Fréquence
Gris de Klostope	+1	Fréquent
Piquette	0	Fréquent
Vin de palme	+2	Commun
Jus de morve	+2	Rare
Liqueur de Vod'Kha	+5	Rare

Drogue	Vir	Effets
Herbe à pipe	0	Euphorisant léger
Canne à bisse	+1	Hallucinogène léger
Poudre brune	+2	Hallucinogène lourd
Sucre des fées	+3	Puissant érogène