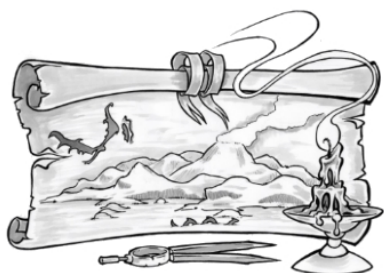


Déplacements et Charges

Phase	Temps mesuré en	Durée
Lente, d'exploration	Tour	10 minutes
Rapide, de combat ou d'action	Round	10 secondes

Temps et distances

Mouvement de base des personnages	Mouvement de combat (par round de 10s)	Mouvement d'exploration (par tour de 10min)
En intérieurs	12m	36m
En extérieurs	36m	108m



Score en Force	Nain, Elfe, Humain		Halfelin	
	Charge légère	Charge lourde	Charge légère	Charge lourde
3	14	34	11	23
4-5	18	43	14	29
6-8	22	54	18	36
9-12	28	68	22	45
13-15	31	75	24	50
16-17	34	83	26	55
18	37	91	29	61

Charges

Type d'armure portée	Charge Légère	Charge Lourde
Aucune armure, Cuir magique	12m	9m
Cuir, métal magique	9m	6m
Métal	6m	3m

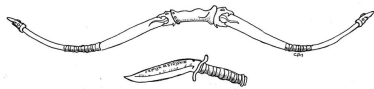
Mouvement de combat (mètres/ round de 10 s)		Mouvement d'exploration (mètres/ tour de 10 min)		Déplacements en km par heure	Déplacements en km par jour
Intérieur	Extérieur	Intérieur	Extérieur	Extérieur	Extérieur
3	9	9	27	1,25	10
6	18	18	54	2,5	20
9	27	27	81	4	30
12	36	36	108	5	40
15	45	45	135	6	50
18	54	54	162	7	60
21	63	63	189	9	70
24	72	72	216	10	80
27	81	81	243	11	90
30	90	90	270	12	100
33	99	99	297	14	110
36	108	108	324	15	120



Terrain	Ajustement
Jungle, montagne, marais	x1/3
Désert, forêt, collines	x2/3
Terrain dégagé, plaine, sentier	x1
Route (pavée)	x1 +1/3

d%	Puissance du vent	Naviguer avec le vent	Naviguer face au vent
01-05	Calme plat	x0	x0
06-13	Faible brise	x1/3	x0
14-25	Brise légère	x1/2	x1/3
26-40	Brise modérée	x2/3	x1/3
41-70	Vent moyen	x1	x1/2
71-85	Fort vent	x1 1/3	x2/3
86-96	Très fort vent	x1 1/2	x0
97-00	Grand vent	x2	x0

d12	Direction du vent
1	Nord
2	Nord-Est
3	Est
4	Sud-Est
5	Sud
6	Sud-ouest
7	Ouest
8	Nord-ouest
9-12	Vent dominant à cet endroit



Combats

Carac	Mod
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Protection	Malus pour l'attaquant	
	Camouflage	Couvert
légère	-1	-2
moyenne	-2	-4
importante	-3	-6
Quasi-totale	-4	-8

Couverts



Armes de tir et de lancer	Courte	Moyenne	Longue
Bonus/malus au toucher	+1	0	-2
Arc long	20 (65)	40 (130)	65 (190)
Arc court	15 (45)	30 (90)	45 (135)
Arbalète lourde	25 (75)	50 (150)	75 (225)
Arbalète légère	18 (55)	36(110)	55 (165)
Dague	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Hache à une main	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Huile ou eau bénite	3 (9)	9 (27)	15 (45)
Fronde	9 (27)	18(36)	27 (80)
Lance	3 (9)	6 (60)	9 (27)
Marteau de guerre	3 (9)	6 (60)	9 (27)

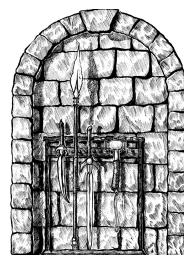
Type d'armure	Prix	Poids	CA
Aucune	0 PO	0	11
Armure de Cuir	20 PO	7.5	13
Cotte de maille	60 PO	20	15
Armure de plates	300 PO	25	17
Bouclier	7 PO	2.5	+1

(arrière)		
	0	
7	8	9
5	Cible	6
2	3	4
	1	
(front)		

Grenades

Niveau			Dés de Vies des Monstres	Bonus d'attaque
Guerrier	Clerc ou Voleur	Magicien		
GN			Moins de 1	+0
1	1-2	1-3	1	+1
2-3	3-4	4-5	2	+2
4	5-6	6-8	3	+3
5-6	7-8	9-12	4	+4
7	9-11	13-15	5	+5
8-10	12-14	16-18	6	+6
11-12	15-17	19-20	7	+7
13-15	18-20		8-9	+8
16-17			10-11	+9
18-20			12-13	+10
			14-15	+11
			16-19	+12
			20-23	+13
			24-27	+14
			28-31	+15
			32 ou plus	+16

Défenseur	Attaquant	
	Préparé	Non préparé
Normal	1-4	1-2
Elfe	1-3	1



Jets de Surprise

Armes	Prix	Taille	Poids (kg)	Dégâts	Armes	Prix	Taille	Poids (kg)	Dégâts
Hache à une main	4 PO	P	2.5	1d6	Arc court	25 PO	M	1	
Hache de bataille	7 PO	M	3.5	1d8	Flèches	1 PA		*	1d6
Hache double	14 PO	G	7.5	1d10	Flèches en argent †	2 PO		*	1d6
Dague	2 PO	P	0.5	1d4	Arc Long	60 PO	G	1.5	
Dague en argent †	25 PO	P	0.5	1d4	Flèches	2 PA		*	1d8
Épée courte	6 PO	P	1.5	1d6	Flèches en argent †	4 PO		*	1d8
Épée longue/ cimeterre	10 PO	M	2	1d8	Arbalète légère	30 PO	M	3.5	
Épée à deux mains	18 PO	G	5	1d10	Carreau légers	2 PA		*	1d6
Marteau d'arme	4 PO	P	3	1d6	Carreau légers en argent†	5 PO		*	1d6
Masse d'arme	6 PO	M	5	1d8	Arbalète lourde	50 PO	G	7	
Marteau de Lucerne	10 PO	G	8	1d10	Carreaux lourds	4 PA		*	1d8
Massue/gourdin/bâton de marche	2 PA	M	0.5	1d4	Carreaux lourds en argent†	10 PO		*	1d8
Bâton de combat	2 PO	G	2	1d6	Fronde, lance-pierre	1 PO	P	*	
Armes d'hast (hallebarde...)	9 PO	G	7.5	1d10	bille	1 PA		*	1d4
Lances	5 PO	M	2.5		pierre	n/a		*	1d3
Lancées (une main)				1d6	Lances	5 PO	M	2.5	
Mélée (une main)				1d6	Lancées (une main)				1d6
					Mélée (deux mains)				1d8

Classes, Social

Niveau du Clerc	Squelette 1 DV2	Zombie DV	Goule 3 DV	Revenant 4 DV	Esprit 5 DV	Momie 6 DV	Spectre 7 DV	Vampire 8 DV	Fantôme 9+ DV
1	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non	Non
2	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non	Non
3	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non
4	7	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non
5	5	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non
6	3	7	11	15	18	20	Non	Non	Non
7	2	5	9	13	17	19	Non	Non	Non
8	R	3	7	11	15	18	20	Non	Non
9	R	2	5	9	13	17	19	Non	Non
10	R	R	3	7	11	15	18	20	Non
11	D	R	2	5	9	13	17	19	Non
12	D	R	R	3	7	11	15	18	20
13	D	D	R	2	5	9	13	17	19
14	D	D	R	R	3	7	11	15	18
15	D	D	D	R	2	5	9	13	17
16	D	D	D	R	R	3	7	11	15
17	D	D	D	D	R	2	5	9	13
18	D	D	D	D	R	R	3	7	11
19	D	D	D	D	D	R	2	5	9
20	D	D	D	D	D	R	R	3	7



Niveau	Crocheter	Désactiver les pièges	Pickpocket	Déplacements silencieux	Escalader les murs	Se cacher	écouter
1	25	20	30	25	80	10	30
2	30	25	35	30	81	15	34
3	35	30	40	35	82	20	38
4	40	35	45	40	83	25	42
5	45	40	50	45	84	30	46
6	50	45	55	50	85	35	50
7	55	50	60	55	86	40	54
8	60	55	65	60	87	45	58
9	65	60	70	65	88	50	62
10	68	63	74	68	89	53	65
11	71	66	78	71	90	56	68
12	74	69	82	74	91	59	71
13	77	72	86	77	92	62	74
14	80	75	90	80	93	65	77
15	83	78	94	83	94	68	80
16	84	79	95	85	95	69	83
17	85	80	96	87	96	70	86
18	86	81	97	89	97	71	89
19	87	82	98	91	98	72	92
20	88	83	99	93	99	73	95



Jet de Dés + modificateur	Résultat
2 ou moins	Attaque immédiate
3-7	Défavorable
8-11	Favorable
12 ou plus	Très favorable

Jets de réaction

Jet de dé ajusté	Réaction
2 ou moins	Refus, -1 sur les jets suivants
3-5	Refus
6-8	Nouvel essai
9-11	Accepte
12 ou plus	Accepte, +1 à la loyauté

Serviteurs

Magie

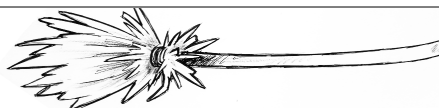
Niveau	Effets mortels ou poison				Baguette magique				Paralyisie ou pétrification				Souffle de dragon				Sorts			
	Cl	Gu	Ma	Vo	Cl	Gu	Ma	Vo	Cl	Gu	Ma	Vo	Cl	Gu	Ma	Vo	Cl	Gu	Ma	Vo
GN	-	13	-	-	-	14	-	-	-	15	-	-	-	16	-	-	-	18	-	-
1	11	12	13	13	12	13	14	14	14	14	13	13	16	15	16	16	15	17	15	15
2-3	10	11	13	12	11	12	14	14	13	14	13	12	15	15	15	15	14	16	14	14
4-5	9	11	12	11	10	11	13	13	13	13	12	12	15	14	15	14	14	15	13	13
6-7	9	10	12	11	10	11	12	13	12	12	11	11	14	14	14	13	13	15	13	13
8-9	8	9	11	10	9	10	11	12	12	12	10	11	14	13	14	12	13	14	12	12
10-11	8	9	11	9	9	9	10	12	11	11	9	10	13	12	13	11	12	13	11	11
12-13	7	8	10	9	8	9	10	10	11	10	9	10	13	12	13	10	12	13	11	11
14-15	7	7	10	8	8	8	9	10	10	10	8	9	12	11	12	9	11	12	10	10
16-17	6	7	9	7	7	7	8	9	10	9	7	9	12	10	12	8	11	11	9	9
18-19	6	6	9	7	7	7	7	9	9	8	6	8	11	10	11	7	10	11	9	9
20	5	5	8	6	6	6	6	8	9	8	5	8	11	9	11	6	10	10	8	8



Sauvegardes

Niveau1	Niveau2	Niveau3	Niveau4	Niveau5	Niveau6
1 Charme	Lumière continue*	Clairvoyance	Charme des Monstres	Animer les Morts	Sphère de confinement
2 Détecter la Magie	Détecter le Mal*	Vision Nocturne	Confusion	Fumerolles	Sort de Mort
3 Disque flottant	Voir l'invisible	Dissiper la magie	Portail dimensionnel	Invocation d'élémentaire	Désintégration
4 Barricade	PES	Boule de feu	Croissance végétale*	Stupidité	Pétrification*
5 Lumière*	Invisibilité	Vol	Mirage	Immobiliser les Monstres	Injonction*
6 Projectile Magique	Débloquer	Hâte*	Tempête de glace	Écrin des âmes	Traqueur invisible
7 Bouche Magique	Lévitiation	Immobilisation	Mimétisme	Passe-Muraille	Décrue
8 Protection contre le Mal*	Localisation	Cercle d'Invisibilité	Métamorphoser	Télékinésie	Projection
9 Lire les Langues	Reflets	Éclairs	Polymorphisme	Téléportation	Réincarnation
10 Bouclier	Force fantomatique	Cercle de Protection contre le Mal	Conjuration*	Mur de Pierre	Mur de Fer
11 Sommeil	Toile	Protection contre les Projectiles	Mur de Feu		
12 Ventriloquie	Verrou Magique	Branchies	Cil du Mage		

Sorts de Magiciens



Niveau1	Niveau2	Niveau3	Niveau4	Niveau5	Niveau6
1 Soins légers*	Bénédictio*	Lumière continue	Animer les Morts	Communion	Animer les objets
2 Détection du mal*	Charme des Animaux	Soin de la vue	Source	Corne d'abondance	Barrière de Lames
3 Détecter la Magie	Trouver les pièges	Soin des maladies*	Soins Avancés*	Dissiper le Mal	Orientation
4 Lumière*	Immobilisation	Croissance Animale	Dissiper la magie	Nuée d'insectes	Guérison*
5 Protection contre le Mal	Résistance au feu	Localisation	Anti-poison*	Quête*	Régénération
6 Purifier les aliments	Cercle de Silence	Conjuration*	Cercle de Protection contre le Mal*	Relever les Morts*	Restauration
7 Courage*	Parler aux Animaux	Parler aux Morts	Parlers aux Plantes	Révéler la vérité	Parler aux Monstres
8 Résistance au froid	Maillet Spirituel	Frapper	Bâtons en serpents	Mur de feu	Mot de Rappel

Sorts de Clercs

Serviteurs et Mercenaires



Dés de vie des monstres par niveau	Points d'XP	Bonus spécial d'expérience (*)	Dés de vie des monstres par niveau	Points d'XP	Bonus spécial d'expérience (*)
Moins de 1	10	3	14	2,5	115
1	25	12	15	2,85	125
2	75	25	16	3,25	135
3	145	30	17	3,6	145
4	240	40	18	4	160
5	360	45	19	4,5	175
6	500	55	20	5,25	200
7	670	65	21	6	225
8	875	70	22	6,75	250
9	1,075	75	23	7,5	275
10	1,3	90	24	8,25	300
11	1,575	95	25	9	325
12	1,875	100	26 et +	+750XP/DV	+25XP/DV
13	2,175	110			

Expérience

Type de marin	Coût
Capitaine	300 PO
Navigateur	200 PO
Matelot	10 PO
Rameur	3 PO

Spécialistes



Type de Mercenaire	Coût	Équipement	Moral
Fantassin léger, humain	2	Armure de cuir, Bouclier, et épée longue	8
Fantassin léger, Elfe	8	Armure de cuir, Bouclier, et épée longue	8
Fantassin léger, Orc	1	Armure de cuir et lance	7
Fantassin lourd, humain	3	Cotte de maille, Bouclier, et épée longue	8
Fantassin lourd, Nain	6	Cotte de maille, Bouclier, et épée courte	9
Fantassin lourd, Orc	2	Cotte de maille, Bouclier, et épée courte	8
Archer, humain	5	Armure de cuir, Arc court, et épée courte	8
Archer, Elfe	15	Cotte de maille, Arc court,, et épée courte	8
Archer, Orc	3	Armure de cuir, Arc court,, et épée courte	8
Arbalétrier, humain	5	Cotte de maille, Arbalète, et épée courte	8
Arbalétrier, Nain	12	Armure de plates, Arbalète, et épée courte	9
Arbalétrier, humain	9	Cotte de maille, Arbalète, et épée courte	8
Arbalétrier, Elfe	20	Cotte de maille, Arbalète, et épée longue	8
Cavalier léger, humain	10	Armure de cuir, bouclier, Lance, et épée longue	8
Cavalier léger, Elfe	22	Armure de cuir, Lance, arc court, et épée longue	8
Cavalier moyen, humain	15	Cotte de maille, bouclier, Lance, et épée longue	8
Cavalier moyen,, Elfe	33	Cotte de maille, Lance, arc court, et épée longue	9
Cavalier lourd, humain	20	Armure de plates, bouclier, Lance, et épée longue	8

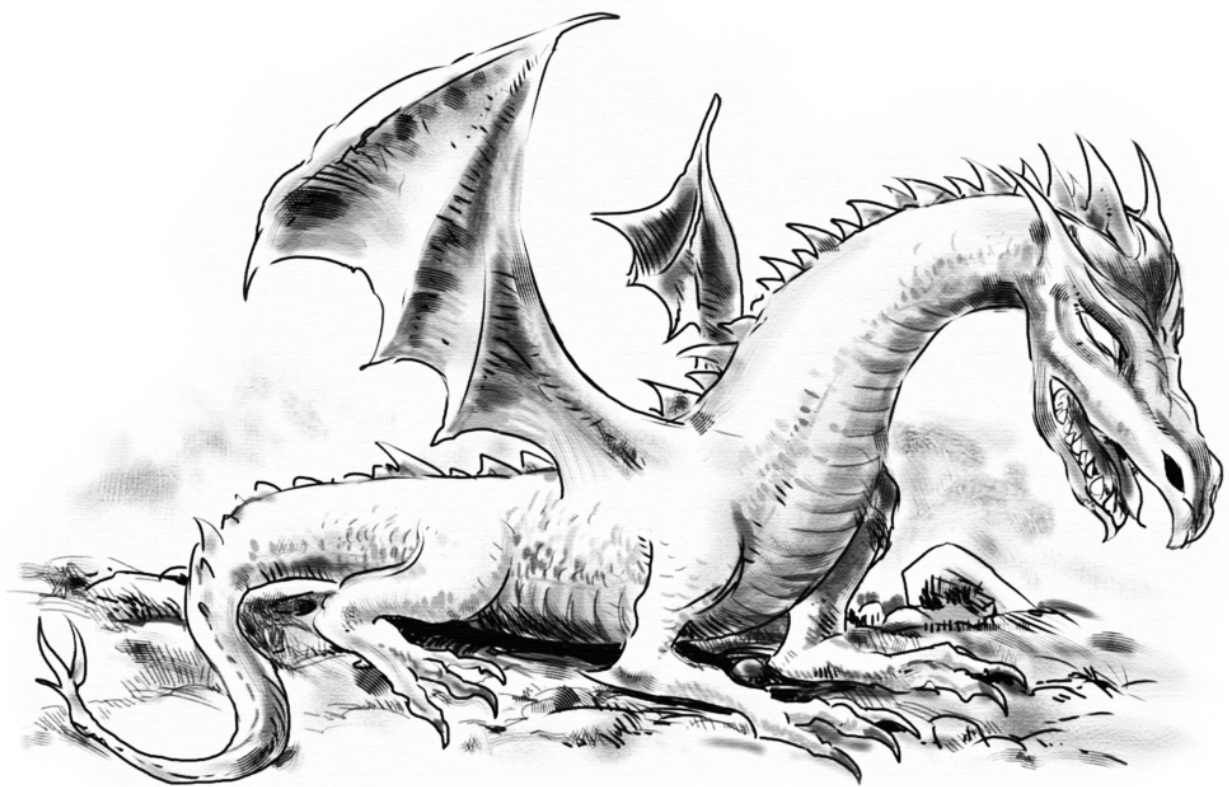
Mercenaires

Basic Fantasy Le Jeu de Rôle





Jouez-le Basic !



Basic Fantasy Le Jeu de Rôle



Equipements

équipement	Prix	Poids	équipement	Prix	Poids	équipement	Prix	Poids
Sac à dos	4 PO	*	Lanterne sourde	8 PO	1	Perche, en bois, 3 mètres	1 PO	5
Bourse (portée à la ceinture)	1 PO	*	Chaînes (sans cadenas)	6 PO	2	Plume	1 PA	**
Mors et brides	15 PA	1.5	Étuis à carte ou parchemin	1 PO	0.25	Couteau à tailler les plumes	1 PO	*
Bougies, par 12	1 PO	*	Miroir, petit en métal	7 PO	*	Carquois, étuis à carreaux	1 PO	0.5
Craie, un petit sac	2 PO	*	Huile, par flasque	1 PO	0.5	Rations, séchées, pour 7 jours	10 PO	7
Cape, pèlerine	2 PO	0.5	Cadenas, avec 2 clefs	PO	0.5	Corde, chanvre(par 150m)	1 PO	2.5
Vêtements, taille standard	4 PO	0.5	Papier, la feuille	1 PO	**	Corde, en soie (par 150m)	10 PO	1
Bouteille, gobelet ou fiole	1 PO	*	Lanterne	5 PO	1	Sac, grand	1 PO	*
Grappin	2 PO	2	Lanterne directionnelle	14 PO	1.5	Sac, petit	5 PA	*
Symbole sacré	25 PO	*	Torches, par 6	1 PO	0.5	Sellerie, Bât	5 PO	8
Eau bénite, par fiole	10 PO	*	Pierre à aiguiser	1 PO	0.5	Sellerie, selle en cuir	10 PO	18
Fers à cheval+ferrage	1 PO	5	Sifflet	1 PO	**	Sellerie, sacoches	4 PO	4
Encre, par pot	8 PO	0.25	Outres (à eau ou vin)	1 PO	1	Livre de Sorts (128 pages)	25 PO	0.5
Clous en fer, par 12	1 PO	0.5	Couverture chaude	1 PO	1.5	Tente, grande (10 hommes)	25 PO	10
Échelle, 3 mètres	1 PO	10	Briquet à amadou, silex et fer	3 PO	0.5	Tente, petite (1 homme)	5 PO	5
Outils de Voleur, passe-partout	25 PO	0.5						

