

D100	Repas	Qualité
01-20	Bouillie de blé noir, Tranche de lard salé ou volaille, Lentilles ou fèves, Eau coupée de miel ou de réglisse	Médiocre (repas du paysan toute l'année)
21-30	Galette d'épeautre ou de Seigle, Hareng salé ou mouton, Noisettes ou Chataignes ou Bétoine, Eau coupée de vin ou de la pomade (cidre) tiède	Médiocre
31-49	Galette de Froment ou de Méteil, Hareng salé ou Porc bouilli, Champignons ou Rue, Poiré ou Pomade ou Bière	Médiocre (repas typique du voyageur)
50-59	Pain d'Orge ou de Blé Noir, Mouton ou Porc, Choux ou Navets, Bière ou Cervoise ou Médon (hydromel)	Moyenne
60-69	Pain d'Epeautre ou de Sarasin, Gibier en sauce (cannelle ou Noix de Muscade) Choux ou Navets, Quelques œufs, Vin (de Bourgogne ou de Lorraine)	Moyenne
70-79	Pain d'orge ou d'avoine, Poissons et gibiers en sauce (girofle ou cannelle), Choux, bétoine et noisettes, Fromages ou œufs, Vin blanc (de Lorraine) ou rouge (St Emilion)	Bonne
80-89	Pains de blé ou de froment, Poissons, Gibiers et Viandes, Asperges, Cresson et Navets, Fromages et Œufs, Vin de Bourgogne, d'Orléans ou Blanc du Rhin	Bonne
90-00	Pains et Galettes de Blé, Viandes, Volailles et poissons en sauce (à la fleur de Safran) Asperges, noisettes et Sauge, Fromages et Œufs, Vins (du chypriote ou du grenache)	Excellente (repas de seigneur)

MALADIE ¹	Cause ²	CON ³	Incubation	Durée	Symptômes en fonction du temps
Consomption (tuberculose)	Air vicié	CONx9	Semaines-années	Chronique	Sueurs, fatigue, malaises, perte de poids, toux, fièvre, difficultés respiratoires.
Empoisonnement du sang (septicémie)	Blessure non soignée	CONx4	4-16 heures	Quelques jours	Fièvres, frissons, sensation de désespoir, choc, confusion, éruptions, gangrène, mort.
Feu sacré, mal des ardens (ergotisme)	Nourriture malpropre	Spécial ⁴	1-2 jours	Des semaines	Eruptions, fièvre, cicatrices, difformités (principalement des jambes, parfois faciales), gangrène, mort.
Fièvre des marais (malaria)	Marais, rivières	CONx8	10 jours à 4 semaines	Chronique	Frissons, fièvre, mal de tête, nausée, selles sanglantes, peau jaune, convulsions, coma, mort.
Fièvre des marins (typhus)	Lieu froid malpropre	CONx5	10 jours à 2 semaines	2-3 semaines	Mal de tête, fièvre élevée, douleur musculaire, frissons, stupeur, delirium, éruptions, phobie de la lumière, mort.
Flux (dysenterie épidémique)	Nourriture/eau malpropres	CONx9	Des jours	Des semaines	Diarrhée, crampes abdominales, fatigue, perte de poids, fièvre, vomissements, mort par déshydratation.
Frénésie (fièvre typhoïde)	Nourriture/boisson malpropres	CONx9	1-2 semaines	4-6 semaines	Mal de tête, fièvre, éruptions, selles sanglantes, hallucinations, hémorragie intestinale, mort.
Lèpre	Lépreux	CONx10	6-10 ans	Indéfinie	Lésions de la peau, défiguration, paralysie des mains et des pieds, et faiblesse musculaire.
Mal des mâchoires (tétanos)	Blessure	CONx7	5 jours à 15 semaines	1-7 jours	Spasmes, rigidité, attaques, fièvre, mort.
Petite vérole (variole)	Air vicié	CONx7	10-17 jours	1-2 semaines	Fièvre élevée, fatigue, mal de tête, malaises, éruptions, delirium, vomissement, diarrhée, mort.
Rage	Morsure d'animal enragé	CONx1	3-7 semaines	7 jours	Fièvre, hydrophobie, confusion, paralysie, bave, folie, asphyxie, mort.

¹ Les noms de maladies varient considérablement selon le lieu, l'époque et les circonstances. Le nom moderne est indiqué entre parenthèses.

² Il s'agit de la cause la plus précise de la maladie qui puisse être déduite par des observateurs ne disposant pas de connaissances médicales modernes !

³ Une fois l'exposition constatée, un jet raté de CON fois le multiplicateur indiqué signifie que la maladie poursuivra son cours jusqu'à son terme (symptômes en italique), à moins que la personne infectée reçoive un traitement de Médecine réussi avant la fin de la période d'incubation (colonne suivante). Un jet de CON réussi signifie qu'après avoir subi les symptômes les moins graves, la victime infectée récupère.

⁴ La maladie "feu sacré" fonctionne en termes de jeu comme un poison. La "maladie" est provoquée par l'ingestion de produits à base de levure de seigle comme le pain et le gruau, parfois la cervoise. La toxicité du poison est laissée à la discrétion du gardien : elle dépend du niveau de contamination du seigle et de la quantité de produits contaminés ingérés.

POISON ¹	Dose	TOX ²	Début	Durée	Symptômes en fonction du temps
Abeilles/Guêpes	50 dards	1	qlques mn	2 jours	Douleur, choc, malaises, œdème du poulmon.
Aconit	contact	10	10-20 mn	variable	Sueurs froides, douleurs, vomissements, colique, syncope.
Amanite phalloïde	1 chapeau	10	8-16 h	2-5 jours	Nausées, colique, malaises.
Belladone	1 fruit	1	qlques mn	variable	Agitation, convulsions, phobie de la lumière, soif.
Ciguë	2-3 g	10	qlques mn	variable	Perte de vision, nausées, diarrhée, paralysie.
Douce-amère	1 fruit	1	instantané	variable	Nausées, diarrhée, agoraphobie, sensation de froid.
Euphorbe	contact	6	instantané	2-3 jours	Angoisse, fièvre, paralysie ; cécité si pulvérisé dans les yeux. Utilisé par arbalétriers espagnols.
Scorpion jaune	1 dard	8	qlques mn	10 heures	Douleur, angoisse, œdème du poulmon.
Vipère, aspic	1 morsure	8	qlques mn	des heures	Douleurs, angoisse, malaises, nécrose, œdème.

¹ Le temps de préparation est de 1 jour pour les poisons animaux, 1-3 jours pour les poisons végétaux.

² La toxicité du poison est proportionnelle à la dose, par exemple 10 fruits frais de belladone ont une toxicité de 10. Les poisons préparés, par opposition aux frais, ont généralement une toxicité réduite de moitié.

³ Le nombre de piqûres reçues chacun round par une seule victime dépend de la taille du nid de guêpe ou de la ruche : comptez 25 piqûres de guêpes par round pour les très grands nids et 50 piqûres d'abeilles pour les très grandes ruches.

Perte PdV en 1 coup	Blessure
10%	Blessure légère/confusion
25%	Blessure moyenne/fracture mineure
50%	Blessure grave/fracture majeure (choc) Jet sous CON x5 pour rester conscient
100%	Blessure fatale/os broyés Mort en 1 round sans Premiers Soins ou Médecine
250%	Organe ou os détruit Mort instantanée

Corps à corps	Base %	Dommages par attaque	1/2 mains	PdV	Taille	Empaie	Pare ¹	Assomme	FOR/DEX minimum	Prix ²
Coup de Poing	50	1D3	1M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Coup de Pied	25	1D6	0M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Coup de Tête	10	1D4	0M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Lutte	25	spécial	2M	-	court	Non	spécial	Oui	-	-
Bâton	25	1D6	2M	15	longue ⁴	Non	Non	Oui	8/6	-
Cimeterre	15	1D8	1M	20	moyenne	Oui	Oui	Oui	8/8	?
Couteau, petit	25	1D4	1M	10	courte	Oui	Non	Non	4/4	5
Couteau, grand	15	1D6	1M	20	courte	Oui	Non	Non	4/4	15
Epée, courte	15	1D6	1M	20	moyenne	Oui	Oui	Non	5/5	50
Epée, longue	20	1D8	1M	20	longue ⁴	Oui	Oui	Oui	8/7	70
Epée, franque	25	1D8+1	1M	25	longue ⁴	Oui	Oui	Oui	7/6	?
Fléau	10	1D6	1M	10	moyenne	Non	Non	Non	9/7	?
Hache	15	1D6	1M	15	moyenne	Oui	Non	Oui	9/9	40
Hache, franque	20	1D6+1	1M	20	moyenne	Oui	Non	Oui	8/8	50
Hache, grande	15	2D6	2M	25	longue	Oui	Oui	Non	11/9	50
Lance, courte	15	1D6	1M	15	longue	Oui	Oui	Non	7/8	20
Lance, longue	15	1D10	2M	15	longue	Oui	Non	Non	11/9	25
Lance de cavalerie	15	1D8 ³	1M	15	longue	Oui	Non	Non	9/8	40
Masse	25	1D6	1M	20	moyenne	Non	Oui	Non	7/7	20
Massue	25	1D6	1M	15	moyenne	Non	Non	Oui	7/7	-

¹ Pour les armes non prévues pour parer qui sont tout de même utilisées en parade, l'arme se brise lorsque le cumul des dommages reçus excède ses points de vie. Si une arme conçue pour parer bloque un coup violent, dont les dommages excèdent les points de vie de l'arme, alors l'arme se brise.

² Prix en deniers. Un point d'interrogation indique une arme rare. Les prix varient selon la disponibilité et la qualité.

³ Bonus de dommage du cheval si l'arme est utilisée en chargeant un investigateur à pied.

⁴ Les bâtons et les épées longues peuvent attaquer à n'importe laquelle des trois tailles.

Armes de jet et à projectile

Le nombre d'attaques par round correspond à des tirs visés.

Projectile	Base %	Dommages par attaque ⁵	Portée de base ⁶	Attaque par round	PdV	Empaie	Pare	FOR/DEX minimum	Prix
Arbalète ⁷	20	2D6	100	½	15	Oui	Non	11/7	?
Arc ⁷	10	1D8	60	1	10	Oui	Non	9/9	30
Couteau, petit	10	1D4	10	1	10	Oui	Non	4/4	5
Fronde	01	1D4	60	1	-	Oui	Non	7/11	5
Hache	05	1D6	5	1	15	Oui	Non	9/11	40
Hache, franque	10	1D6+1	10	1	20	Oui	Non	8/10	50
Lance, courte	15	1D6	25	1	15	Oui	Non	7/8	20
Lance, longue	10	1D10	15	1	15	Oui	Non	11/9	25
Pierre, lancée	Lancer	1D2	20	2	20	Non	Non	5/5	-

⁵ Pour les armes de jet tirez normalement le bonus aux dommages et divisez le résultat par deux (arrondi supérieur).

⁶ Portée en mètres. En utilisant des armes de jet ou à projectile, un investigateur peut essayer de toucher une cible jusqu'au double de la portée de base. Divisez alors par deux la chance normale de toucher. Doublez cette chance à moins de DEX/3 mètres.

⁷ Ce sont évidemment les flèches et les carreaux qui font les dommages. Une flèche possède 1 point de vie, un carreau 3.

Contrées inhabitées

D100	Résultat
01-05	Humain ou Carnivore
06-95	Herbivore
96-00	Relancez deux fois ou allez aux Environs d'un Portail ¹

¹ Au choix du gardien

Grands herbivores

Animal	FOR/TAI/PdV ¹	Forêt ²	Lande
Bison	32	01-20	01-05
Aurochs	32	21-35	06-15
Tarpan ³	28	36-50	16-50
Elan	28	51-55	51-55
Cerf	16	56-80	56-85
Sanglier	10	81-90	86-95
Chevreuil	4	91-00	-
Castor	5	-	96-00

¹ Moyennes. ² Dans l'Europe de l'An Mil, les forêts couvraient 40 à 60% des terres. ³ Cheval sauvage.

Environs de Portail

D100	Résultat
01-05	Serviteur/Race Indépendante ou Esprit
06-10	Humain ou Carnivore magique ¹
11-90	Herbivore magique ¹
91-95	Relancez deux fois ou allez aux Contrées inhabitées
96-00	Brume Sans Nom et/ou Portail des Limbes ²

¹ Etre avec pouvoir magique inné, par exemple un sortilège

² Au choix du gardien

Limbes

D100	Résultat
01-05	Ancien, Vagabond Dimensionnel ou Troupeau des tombes
06-90	Esprit (y compris humain désincarné)
91-95	Relancez deux fois ou lancez sur la table des Environs de Portail ¹
96-00	Très Anciens/Tawil at'Umr – Ultime Porte ¹

¹ Au choix du gardien

Armure

"Rounds pour l'enfiler" suppose que l'investigateur a préparé l'armure et s'est entraîné à la mettre dans l'obscurité.

Armure	Dommages parés ⁸	Charge	Autres TAI ?	Rounds pour l'enfiler	Prix
Cuir, souple	3	Légère	±2	2	25
Cuir, bouilli	4	Légère	Non	2	75
Cuir et anneaux	5	Légère	±1	2	150
Cuir et écailles	5	Légère	±1	4	150
Cotte de mailles	6 ⁹	Modérée	±2	4	1200

⁸ Ajoutez +1 en cas de port d'un casque.

⁹ Pare 4 points de dommages infligés par des armes perforantes (lance, flèche et carreau) et 3 par des armes contondantes (Coup de Poing/Pied/Tête, Lutte, massue, fléau, masse, bâton, pierre, fronde).

Boucliers

Les coups puissants endommagent les boucliers. Chaque fois que les dommages infligés dépassent les points de vie du bouclier, les points de dommages en excès sont soustraits du total des points de vie.

Bouclier	Base %	Points de vie	FOR/DEX minimum	Prix
Improvisé	10	±15	7/10	-
Petit	15	20	9/9	25
Moyen	15	25	11/9	40
Grand	15	30	12/8	40

1 mètre cube de...	Requiert...
Sol meuble	½ heure d'effort soutenu
Sol normal	1 heure d'effort soutenu
Argile compacte	2 heures d'effort soutenu
Calcaire ou grès	25 heures d'effort soutenu
Granit	40 heures d'effort soutenu

Obstacle ¹	Armure	PdV ¹	Durée ²
Murs et porte de hutte	1	5	½
Planches de pin	2	10	1
Mur de clayonnage et torchis	2	15	2
Porte de chêne massif	3	15	2
Palissade de rondins	3	60	10
Mur de maçonnerie (30 cm)	6	300	100

¹ Les points de vie – pas d'armure – sont proportionnels à l'épaisseur. Ajustez-les si nécessaire.

² Temps de démolition en minutes pour un homme moyen, seul, équipé d'un outil approprié et l'utilisant avec 25% de compétence.

Température	Eau	Air
Insupportable inférieur à -15°C	Non applicable	Jet toutes les 2 mn (10 rounds)
Froid mordant inférieur à -5°C	Non applicable	Jet toutes les ½ heures
Froid glacial inférieur à 5°C	Jet toutes les 2 mn (10 rds)	Jet toutes les 4 heures
Froid inférieur à 15°C	Jet toutes les 15 mn	Jet chaque jour

- ❑ Dans l'eau, diviser l'intervalle de temps par deux en cas de nudité et le doubler en cas de port de vêtements isolants.
- ❑ Sur terre, diviser l'intervalle de temps par 10 en cas de nudité ou de port de vêtements mouillés. Le multiplier par 10 en cas de port de vêtements isolants et secs. Appliquez un "facteur de refroidissement éolien" si nécessaire.
- ❑ La distance qu'un humain moyen peut espérer nager dans une eau à 10°C est d'un kilomètre !

Effort	Vitesse ¹	Durée ²	Repos ³
Explosif (ex. Sprint)	DEPx10 mètres/round	1 round	2 mn
Intense (ex. Course)	DEPx5 mètres/round	CON rounds	1 heure
Prolongé (ex. Marche forcée)	DEPx3/4 km/heure	CON heures	1 jour

¹ Un round de combat dure 12 secondes, c'est-à-dire qu'il y a 5 rounds de combat dans une minute.

² Durée pendant laquelle l'effort peut être soutenu avant d'éprouver de la fatigue.

³ Temps de repos cumulatif requis pour récupérer entièrement de l'effort.

BARQUE

3 m de long, 1,2 m de large 1 rameur
Cargaison : ½ tonne Tirant d'eau : 0,3 mètre

RADEAU/BARGE

4,5 m de long, 2 m de large 1 batelier
Cargaison : 2 tonnes Tirant d'eau : 0,3 mètre

DRAKKAR VIKING

22 m de long, 4,5 m de large 40 rameurs
Cargaison : 16 tonnes Tirant d'eau : 1 mètre

KNARR SCANDINAVE

11 m de long, 3 m de large 4 marins
Cargaison : 8 tonnes Tirant d'eau : 1 mètre

COGUE (BATEAU MARCHAND)

15 m de long, 4,5 m de large 6 marins
Cargaison : 50 tonnes Tirant d'eau : 3 mètres

NEF MARCHANDE BYZANTINE

22 m de long, 6 m de large 12 marins
Cargaison : 100 tonnes Tirant d'eau : 3,6 mètres

Quod in aeternum cubet mortuum non est



Et saeculis miris actis etiam Mors perierit





1
O
O
O
O

A
D

