

DELUXE TUNNELS & TROLLS

Aide-mémoire – J. Darmont 2017-2020

Mise à l'épreuve

2D6 (relancer les doubles) + attribut ou talent \geq niveau de la MEP

Niveau	Seuil	Niveau	Seuil
N1	20	N8	55
N2	25	N9	60
N3	30	N10	65
N4	35	N11	70
N5	40	N12	75
N6	45	N13	80
N7	50	N14	85

Si 3 aux dés, loupé !

Si raté, rattrapage de justesse : + niveau

Streums

Caractéristique	Valeur	Diminue en combat
Dés de combat	$CM \div 10$ (arrondi en-dessous) + 1	Non
Bonus de combat	$CM \div 2$ (arrondi au-dessus)	Oui
FLUide	$CM \div 10$ (arrondi au-dessus)	Oui

Combat

0. Prérequis

Si DEX < DEX requise de l'arme, utilisation impossible

Si FOR < FOR requise de l'arme, perte de FOR égale à la différence chaque tour

1. Attaque surprise

Pas de défense pour le camp surpris

2. Magie

MEP d'INT de niveau égal à celui du sort

Si réussite, effet de Choc : Marge MEP ou PDD ajoutés au Total d'attaque du groupe

3. Armes de jet

MEP de DEX ou talent de tir

Distance de la cible	Niveau	Seuil
À bout portant (1 m)	N1	20
Proche (10 m)	N2	25
Distante (30 m)	N3	30
Lointaine (90 m)	N4	35
Très lointaine (> 90 m)	N5	40
<i>Si esquive</i>	$\times 2$	–
<i>Taille de la cible</i>	\pm	–

Si réussite, effet de Choc : Points d'arme¹ ajoutés au Total d'attaque du groupe

PDD = Points d'arme + Marge MEP – Protection

4. Mêlée

Total d'attaque = Points d'arme + Bonus de combat + Effet de choc

PDD = différence des Totaux d'attaque – Protection

Domages inévitables : 1 PDD par 6 obtenu aux dés (sans Protection)

Combattre comme un forcené (automatique si $INT \leq 8$, impossible si $INT \geq 16$) :

Si double, triple, etc., relance des dés

Sinon, les 2 dés les plus faibles sont ramenés au plus faible

Si bouclier, bonus de +5

Perte de 2 points de FOR par tour

Si combat terminé, étape 5 ; sinon, étape 2

5. Récupération

FOR et FLU : 1 point par tour de repos

CONS : médecine ou magie

Calmer un forcené :

Si $FOR < FOR$ requise de l'arme, le forcené la lâche

Si $FOR < 6$, le forcené s'écroule

Compagnon avec $CHR \geq 15$ peut calmer automatiquement, même en combat

MEP de CHR N1 pour calmer (uniquement en fin de combat)

Sortilège (ex. Sommeil)

¹ Points d'arme = Dés d'arme + Bonus d'arme

Magie

0. Prérequis

Niveau du sort	INT et DEX min	Grimoire (p.)
1	10	112-115
2	12	116-118
3	15	118-121
4	19	122-123
5	24	123-124
6	30	125-126
7	37	126
8	45	127-128
9	54	128-129
10	64	129-130
11	75	130-131
12	87	131-132
13	100	132

1. Résistance fluïdique

Si FLU actuel du jeteur de sort < FLU actuel de la cible, mauvais pressentiment

Abandon du sort

ou Réduction du FLU de la cible par le FLU dépensé par le jeteur de sort

Si duel de magie avec scores de FLU égaux, les deux sorts sont lancés !

2. Lancement de sort

MEP d'INT de niveau égal à celui du sort

3. Coût en FLU

Coût du sort :

Spécialistes : Coût de base ÷ 2

Filous : si niveau du sort > niveau du Filou, ajouter la différence au Coût de base

Sort lancé à un niveau supérieur (sauf Citoyens et Filous) :

Ajout du coût de base pour chaque niveau supplémentaire

Efficacité doublée pour chaque niveau supplémentaire

Sorts de niveau inférieur ou supérieur au niveau du sorcier (sauf Citoyens et Filous) :

Réduction du coût² = niveau du sorcier – niveau du sort

Objet d'aide à la concentration (sauf Citoyens et Filous) :

Réduction de coût = Niveau du jeteur de sort

Coût minimum = 1

² Une réduction négative est, bien sûr, une augmentation !

Expérience et progression

Points d'expérience

Survie : Niveau de difficulté × 1000 PE

Action d'éclat, créative, bonne idée, tranche de rigolade³ : 50 PE

Surpasser un adversaire⁴ : CM ou CONS + FOR + INT PE

MEP : Jet de dés × Niveau PE

Sort : Coût en FLU

Progression

Attribut ou Talent +1 : Valeur actuelle × 100 PE

Augmentation de niveau : +1 Talent

Apprendre un sort : Niveau du sort × 1000 PO

Sauf Mage spécialistes (acquisition d'un niveau entier dans leur spécialité dès les conditions remplies)

Filous et Citoyens : au marché noir, c'est sans doute plus cher...

³ La dernière est de moi. 😊

⁴ En combat ou par ruse.