

REALMS *of* ANTIQUITY

La Couronne Brisée



Carte de Référence

OBJETS

	Arbalète		Potion
	Flèches/Carreaux		Rations
	Hache		Parchemin
	Hache à Deux Mains		Bouclier
	Arc		Munition
	Armure de Tissu		Fronde
	Dague		Lance
	Arme à Feu		Livre de Sorts
	Foci		Bâton
	Armure de Peau		Pierres
	Armure de Cuir		Épée
	Source de Lumière		Épée à Deux Mains
	Masse		Outil
	Masse à Deux Mains		Pierre de Toucher
	Armure de Mailles		Bijou
	Armures de Plates		Baguette

STATUTS ET EFFETS

	Fléau - Pénalité à toutes les actions. Contre l'Exaltation
	Vitesse - Bonus de défense
	Charme - Force à attaquer les alliés
	Confusion - Force à se déplacer et à attaquer de façon aléatoire

-  **Corrosion** - Augmente les dégâts de 50% avant la Réduction. Contre la Protection
-  **Puissance** - 50% de dégâts supplémentaires. Contre Faiblesse
-  **Enchantement** - Les attaques de corps-à-corps et à distance ont un type de dégâts magique
-  **Exaltation** - Bonus à toutes les actions. Contre Fléau
-  **Peur** - Force la cible à s'enfuir et à ne pas attaquer
-  **Hâte** - Offre un bonus aux points d'action
-  **Invisible** - Ne peut pas être vu en combat
-  **Invulnérable** - Ne peut pas prendre de dégât.
-  **Lumière** - Le groupe a une source de lumière active
-  **Chance** - Bonus à toutes les statistiques
-  **Garde-Esprit** - Immunité au charme, à la confusion et à la peur
-  **Paralyse** - Ne peut pas bouger
-  **Poison** - Pas de récupération d'endurance, dégâts continus. Contre Régénération
-  **Protection** - 1/2 de dégâts avant la Réduction. Contre la Corrosion
-  **Rage** - Bonus au toucher, aux dégâts et aux coups critiques ; immunité à la peur
-  **Régénération** - Soigne les blessures au fil du temps. Contre le poison
-  **Sensation** - Le groupe sent les dangers et les secrets
-  **Sommeil** - Incapacité à réaliser la moindre action
-  **Ralentissement** - Pénalité aux points d'action
-  **Furtivité** - Le groupe ne peut pas être vu par les monstres errants
-  **Pas Prudents** - Le groupe est protégé contre les terrains dangereux
-  **Malchance** - Pénalité à tout
-  **Protection Divine** - Bonus de résistance contre tous les types de dégâts
-  **Faiblesse** - 1/4 de dégâts de corps-à-corps. Contre Puissance

CONTRÔLES

Flèches directionnelles OU E, S, D, X	Déplacer le groupe pendant les voyages Déplacer les personnages pendant le combat Déplacer le curseur sur la carte de combat Sélectionner une direction pendant le combat Naviguer dans les écrans de Statistiques Sélectionner des objets/sorts/cibles
C	Lancer un sort
U	Utiliser un objet
F	Tirer avec une arme à distance (seulement en <i>mode Combat</i>)
T	Jeter une arme (seulement en <i>mode Combat</i>)
Espace	Attendre ou passer le tour
I	Inventaire du personnage (seulement en <i>mode Voyage</i>)
Z	Écran de Statut de Personnage (seulement en <i>mode Voyage</i>)
P	Écran de Statut Général du Groupe (seulement en <i>mode Voyage</i>)
O	Réarranger le groupe (seulement en <i>mode Voyage</i>)
H	Écrans d'Aide (seulement en <i>mode Voyage</i>)
1, 2, 3, 4	Changer de personnage actif (seulement en <i>mode Voyage</i>)
CTRL+R	Recharger la partie (seulement en <i>mode Voyage</i>)
CTRL+S	Sauvegarder la partie (seulement en <i>mode Voyage</i>)

