









ARMES DE LANCER

	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-3
Aiguillon	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-2
Bille (fronde)	0	+1	60 m	+2/C	1	5	-2
Caillou	+2	+1	FOR x 4 m	0/C	2	2	-2
Caillou (fronde)	0	0	60 m	+2/C	1	5	-2
Demi-hache	+2	+1	FOR x 4 m	+3/T	3	5	-2
Boulet	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	-1
Dague	+2	0	FOR x 4 m	+1/P	2	6	-1
Hachette	+2	+1	FOR x 4 m	+4/T	3	5	-1
Javelot	+1	0	FOR x 6 m	+4/P	4	6	-1
Fourchon	+1	0	FOR x 4 m	+4/P	6	6	0
Hache de lancer	+2	+1	FOR x 4 m	+6/T	6	5	0
Lance	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	6	6	0
Pierre	+2	+1	FOR x 4 m	+3/C	6	2	0
Boulet (fronde)	+0	+1	55 m	+6/C	11	5	+1
Filet	0	-1	FOR x 1 m	N.A.	3	5	+1
Hache double	+2	+1	FOR x 4 m	+8/T	14	5	+1
Pavé	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	+1
Pavé (fronde)	+0	0	55 m	+6/C	11	5	+1
Pique	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	12	6	+1
Trident	+1	0	FOR x 4 m	+5/P	6	6	+1
Hache géante	+2	+1	FOR x 3 m	+12/T	18	5	+2
Lance géante	+1	+0	FOR x 4 m	+6/P	16	6	+2
Rocher	+2	+1	FOR x 2 m	+6/C	16	2	+2
Rocher (fronde)	+0	+0	20 m	+8/C	17	5	+2

ECLAT, EMPRISE, ARTS MAGIQUES

(Les multiplicateurs s'appliquent avant les modificateurs.)

Détecter les effets magiques :	PER + Harmonie contre DIF 20
Perception de l'Éclat :	PER + Harmonie contre DIF = (20 - Richesse)
Émotion principale :	VOL contre DIF Richesse x 5 si Richesse >= 2
Émotions secondaires :	VOL contre DIF Richesse x 3 si Richesse >= 4
Émotion sur Danseur :	Richesse contre DIF (Empathie + Résonance) si Richesse >= 5 (captif : dès 1)
Emprise jorniste :	INT
Emprise éclipsiste :	(INT + VOL) / 2
Emprise obscurantiste :	VOL
POTentiel d'Emprise :	EMP + (Résonance ou Conn. Danseurs) + bonus d'Emprise
POTentiel Intuitif :	CRÉ + (Résonance ou Empathie du Danseur)
Lancer un Sort :	POT d'Emprise + Modificateurs contre DIF Seuil du Sort
Voir le Danseur :	automatique (Inspiré) / PER + Vigilance contre DIF 15 (Terne)
Voir le Danseur caché :	PER + Vigilance contre DIF 15 (Inspiré) / Impossible (Terne)
Reconnaître un Sort :	EMP + Conn. Danseurs contre DIF Seuil du Sort
Résistance magique :	VOL x 2 ou CRE x 2 contre une DIF égale au Seuil du Sort ou de l'Œuvre
Contre-magie :	POT d'Emprise contre DIF POT d'Emprise de l'adversaire. Danse + 1 tour si jet réussi ; Sort bloqué si MR 10
Autre obédience :	Seuil du Sort + 5
Magie Intuitive :	Seuil du Sort (déterminé par l'EG) x 2
Découverte d'un Sort :	EMP + Résonance contre DIF Seuil du Sort
POT Accord :	ART + (Accord ou Musique : domaine de l'instrument concerné)
POT Cyse :	ART + (Cyse ou Sculpture)
POT Décorum :	ART + (Décorum ou Peinture)
POT Geste :	ART + (Geste ou Poésie)
Exécuter une Œuvre :	POT Arts magiques + modificateurs contre DIF Seuil (+ Marge de Qualité)
Marge de Qualité :	Augmentation du Seuil de l'Œuvre que l'Harmoniste s'impose (voir tableau)
Reconnaître une Œuvre :	ART + Arts magiques contre DIF Seuil de l'Œuvre
Désaccord :	POT Accord contre DIF POT Accord de l'adversaire Mesure + 1 tour si jet réussi ; Œuvre désaccordée si MR 10
Résistance des matériaux :	Résistance contre DIF POT Cyse
Arts Improvisés :	CRÉ + compétence d'Arts magiques ou compétence d'art profane concernée contre DIF Seuil (défini par l'EG) x 2
Apprendre une Œuvre :	ART + Art magique contre DIF Seuil (par un mentor) ART + Art magique contre DIF Seuil - 5 (par une Œuvre d'Art ancien)

ARMES DE MÊLÉE

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	-2	+2	-1	0/P	1	1	-3
Lamelle	-4	+1	-1	0/T	1	3	-3
Aiguillon	-2	+2	-1	0/P	1	3	-2
Coutelle	-2	+1	-1	+1/T	1	3	-2
Demi-hache	-2	0	-1	+3/T	2	2	-2
Matraque	-2	+1	-1	+1/C	1	1	-2
Canne	0	+1	+1	+2/C	2	1	-1
Coutelas	0	+1	0	+2/PT	2	3	-1
Dague	0	+2	0	+1/P	1	3	-1
Fouet	-1	0	-2	0/T	1	4	-1
Glaive	0	+1	0	+3/PT	2	3	-1
Hachette	-1	0	-1	+4/T	3	2	-1
Main gauche	0	0	+3	+1/P	2	4	-1
Massette	-1	0	-1	+3/C	3	1	-1
Cimeterre	+1	+1	0	+4/T	4	3	0
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Épée ogre	+2	+1	+1	+5/TC	8	3	0
Étoile de fer	0	-1	-2	+7/PC	6	6	0
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6/C	5	6	0
Fleuret	+1	+2	+1	+2/P	3	4	0
Fourchon	+3	0	0	+4/P	5	2	0
Hache	+1	+0	-1	+6/T	5	2	0
Hache ogre	+1	0	-2	+8/T	7	2	0
Marteau de guerre	0	0	0	+5/PC	5	3	0
Masse	0	+1	-1	+4/C	4	1	0
Massue	0	+1	-1	+3/C	3	1	0
Rapière	+2	+2	+1	+3/P	4	6	0
Sabre	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/C	4	3	+1
Espadon	+1	0	-1	+7/TC	8	3	+1
Grand fléau	+1	-1	-2	+8/C	7	6	+1
Grande lance	+5	0	-1	+4/P	5	2	+1
Hache double	+1	0	-1	+8/T	9	3	+1
Hallebarde	+4	0	-1	+10/T	8	3	+1
Lance	+4	0	-1	+4/P	4	2	+1
Lance de cavalier	+6	0	-2	+7/P	6	4	+1
Maillet ogre	+1	0	-1	+8/C	10	1	+1
Pilum	+3	0	-1	+4/P	4	2	+1
Pique	+6	0	-1	+4/P	6	2	+1
Trident	+3	0	0	+5/P	6	2	+1
Épée géante	+3	+1	+1	+8/TC	14	3	+2
Hache géante	+2	0	-1	+12/T	14	2	+2
Lance géante	+8	0	-1	+6/P	8	2	+2
Masse géante	+2	+10	-1	+8/C	12	1	+2
Tronc d'arbre	+3	+1	0	+6/C	12	1	+2
Maillet géant	+2	+1	-1	+12/C	17	1	+3
Pique géante	+10	0	-1	+6/P	13	2	+3
Arme (2 mains)	-2	0	0	+1/P	-2	-1	-

ARMES DE TRAIT

	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Arbalète farfadine	+5	0	40 m	+4/P	3	3	-2
Arc lutin	+4	0	40 m	+2/P	2	5	-2
Arbalète légère	+5	+1	60 m	+6/P	5	3	-1
Arc court	+4	0	60 m	+3/P	3	5	-1
Arc court composite	+4	0	80 m	+4/P	4	4	-1
Arbalète	+5	+1	120 m	+8/P	6	3	0
Arc	+4	0	80 m	+7/P	4	5	0
Arc composite	+4	0	100 m	+8/P	5	4	0
Arbalète lourde	+5	+1	150 m	+12/P	7	3	+1
Arc long	+4	0	150 m	+8/P	6	5	+1
Baliste	+5	+1	300 m	+16/P	17	3	+3

Utiliser une arme de trait de TAI supérieure à la sienne augmente de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale. Recharger une arbalète (ou une baliste) nécessite 2 tours de combat.

BOUCLIERS

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Écu	-3	0	+4	+1/C	5	2	0
Pavois	-4	-1	+5	+2/C	8	1	1
Targe	-3	+1	+3	0/C	2	3	-1

MODIFICATEURS AUX POTENTIELS D'EMPRISE ET D'ART MAGIQUE

Origine	Modificateurs
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Architecture ésotérique	+1 à +5
Lieu propice à la Danse	+1
Présence d'un chat	-5
Danseur invisible	-2
Mouvements imperceptibles (Jorniste)	-3
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Mouvements entravés : (sauf Art de la Geste)	impossible
Lieu favorable à l'Inspiration	+2
Lieu défavorable à l'Inspiration	-2
Accord	
Instrument peu adapté*	-2
Instrument très peu adapté**	-4
Pas d'instrument***	-8
Décorum	
Saison inverse à l'Œuvre†	-2
Saison identique à l'Œuvre††	+2
Cyse	spécial
Geste	
Silence parfait	+2
Beaucoup de bruit	-2
Ne peut pas parler	impossible

* Flûte de pan à la place d'une flûte à bec.

** Souffler à travers la feuille d'un arbre.

*** Siffler sans instrument.

† D'après le cycle des Saisons : Printemps opposé à Automne, Été opposé à Hiver.

†† Si l'Harmoniste lance une Œuvre d'hiver en hiver, etc.

HAUTEURS DE BASE

TAI	Hauteur
-2	3 mètres
-1	4 mètres
0	5 mètres
+1	7 mètres
+2	9 mètres

CHUTE

Hauteur	Dommages	DIF d'Acrobatie
1	1d10	10
2	3d10	15
3	6d10	20
4	10d10	25
5	15d10	30
6 et +	21d10	impossible

TENEBRE ET EFFROI

Noirceur : dizaines des pts de Ténèbre.

Gain : Ténèbre de l'objet - Noirceur.

Conjuration :

1. Choisir le Cercle du Démon
2. Tracer le contour d'une ombre avec l'encre adéquate
3. **Jet** : **Noirceur** + **Démonologie contre DIF en fonction du Cercle**
4. Signer une Connivence
5. Répartir caractéristiques et compétences du Démon (base selon Cercle + **points d'Appel = Noirceur x MR**)
6. Amener la Connivence à Advocatus Diaboli. Sinon : cas de rupture
7. Payer le prix exigé par le Démon. Sinon cas de rupture.

DEGRÉ DE RÉUSSITE

MR	Évaluation
0	Raté de toute justesse
1	Réussi de justesse
5	Bien réussi
10	Excellent
15	Brillamment réussi
20	Réussite extraordinaire
21+	Du jamais vu !

DIFFICULTÉ

Difficulté de la tâche	Score à atteindre
Facile	10
Moyen	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

MR = Base + score du dé - Difficulté.

DIFFICULTÉ DU TIR

Portée	DIF
Courte (entre 0 et Portée / 4)	10
Moyenne (entre Portée / 4 et Portée / 2)	15
Longue (entre Portée / 2 et Portée x 1)	20
Extrême (entre Portée et Portée x 2)	25

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Mêlée (MÊL) : $[FOR + (AGI \times 2)] / 3$
 Tir (TIR) : $(AGI + PER) / 2$
 Emprise (EMP) : INT ou VOL ou $(INT + VOL) / 2$
 Art (ART) : $(CHA + CRÉ) / 2$ (fée noire : ART = CRÉ)
 TAI : voir tableau
 MV : voir tableau
 BD : FOR + TAI.
 Points de vie (PdV) : $BPdV + (RÉS \times 3) + 1d10$ (F)
 Seuil de blessure grave (SBG) : $PdV / 3$
 Seuil de blessure critique (SBC) : $PdV / 2$
 Poids portable : $(FOR + RÉS) \times \text{Mod. Poids}$
 Charge maximale = poids portable.
 Demi-charge = poids portable / 2.
 Charge quotidienne : poids portable / 4.

DOMMAGES AUX OBJETS

Selon Solidité = en fonction du matériau et de la taille.
 TAI < 0 : score de Solidité (TAI) plus haut dans le tableau.
 TAI > 0 : score de Solidité (TAI) plus bas dans le tableau.

Matériaux	Solidité
Papier	1
Tissu	2
Verre	3
Bois	5
Pierre	10
Métal	20
Présence d'éclat	+ Richesse

MODIFICATEURS PARTICULIERS À LA DÉFENSE

Bonus à la parade de l'arme	variable
En selle (esquive seulement)	-5
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-5
Mauvaise main*	-5
Attaque de côté	-1
Attaque de dos	-8
Défenseur surpris	parade et esquive impossibles
Défenseur au sol	-3
Défenseur surélevé	+2
Attaque et parade avec la même arme	-1
Changement d'intentions	-3 (cumulable)

* : Le malus de « mauvaise main » s'applique si le défenseur n'est pas entraîné à se battre avec la main en question. Dans le cas d'un bouclier, par exemple, la « mauvaise main » est la droite pour un droitier, puisqu'il ne se porte jamais au bras d'arme.

DÉFENSE À DISTANCE

Mouvement normal	-2
Mouvement rapide	-4
Esquive	-(AGI+Esquive)/2

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE COMBAT

Initiative

PER + AGI + bonus arme + bonus de Corps + 1d10 (fermé).

Déclaration (par ordre croissant d'initiative.)

Résolution

☐ Définition de l'ordre de résolution

Par ordre décroissant d'initiative, modifié par manœuvres et :

Changement d'intention -3 (cumulable)

Sort et Œuvre +10

☐ Actions

• **Attaque au contact** : MÊL + Arme + bonus attaque arme + 1d10 +/- modificateurs contre DIF Défense.

• **Attaque à distance** : TIR + Arme + bonus attaque arme + 1d10 +/- modificateurs contre DIF Défense.

• Lancers de Sorts, Œuvres et autres (Premiers soins, etc.).

☐ Réactions

• **Défense** : MÊL + Arme + bonus parade arme + 1d10 +/- modificateurs.

• Ou : AGI + Esquive - malus armure + 1d10 +/- modificateurs.

☐ Dommages

MR + BD + bonus aux dommages de l'arme.

MODIFICATEURS PARTICULIERS AUX ATTAQUES

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Mauvaise main*	-5
Attaque à plusieurs*	+2 cumulable par attaquant
Attaquant au sol	-3
Changement d'intention	-3 cumulable par changement
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-4

ATTAQUES À DISTANCE

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Viser*	+2 par tour
Arme non prête (rechargée dans le tour)	-5
Tireur au sol	-3
Tireur en mouvement	-2
Tireur en mouvement rapide, tireur monté	-4
Tireur engagé en mêlée	-4
Taille de la cible	TAI de cible (-2 à +3)
Cible à moitié visible (torse et tête ou à genoux)	-2
Cible à peine visible (tête ou membre ou à plat ventre)	-4
Ténèbres (aucune lumière)	tir impossible

* : Le bonus cumulé ne peut dépasser la compétence d'Arme du tireur. (Les modificateurs normaux s'appliquent si nécessaire)

ÉCARTS DE TAILLE

Écart	MR pour toucher
-5	-10
-4	-8
-3	-6
-2	-4
-1	-2
0	0
+1	+2
+2	+4
+3	+6
+4	+8
+5	+10

Écart : (TAI attaquant) - (TAI défenseur).

Attention : soustraire un chiffre négatif revient à l'additionner.

Créature de taille inférieure : MR minimale pour toucher - 2 par point d'écart.

Créature de taille supérieure : MR minimale pour toucher + 2 par point d'écart.

CHIRURGIE

Jet	Effet	Durée
10	Rend MR x 5 points de vie	1 heure par 10 PdV rendus
15	Élimine une Blessure grave, 1 par 5 de marge	1 heure par blessure éliminée
30	Élimine l'effet d'une Blessure critique	1/2 journée et +

PREMIERS SOINS & MÉDECINE

Jet	Effet des Premiers soins	Médecine : Bonus contre poison / maladie
0-4	0	-2 0
5-9	1 PdV	0 +1
10-14	3 PdV	+2 +2
15-19	6 PdV	+4 +4
20-24	9 PdV	+6 +6
25-29	12 PdV	+8 +8
30 et +	20 PdV	+10 +8

TABLE DES FEUX

Nature du feu	Potentiel de dommages
Chandelle	1
Torche	5
Petit feu, brasero	10
Grand feu, feu de joie	15
Bûcher	20
Incendie	25

SAUT

Distance à sauter	DIF longueur	DIF hauteur
MV x 1/4	/	5
MV x 1/2	/	10
MV x 1	5	15
MV x 2	15	20
MV x 3	30	impossible

ARMURES

	Veste	Part.	Complète
Vêtements lourds	0 / 1	0 / 1	0 / 2
Cuir	-1 / 2	-1 / 3	-2 / 4
Cuir et métal	-1 / 3	-2 / 5	-4 / 6
Écailles	-2 / 4	-4 / 7	-6 / 8
Lamelles	-3 / 5	-6 / 9	-10 / 10
Cotte de mailles	-4 / 6	-8 / 11	-12 / 12
Plaques	-5 / 7	-10 / 13	-14 / 14

MODIFICATEURS DE SITUATION

Luminosité	
Lumière trop vive	-1
Pénombre	-2
Ténèbres nocturnes	-4
Obscurité totale	-10
Poids	
Charge quotidienne	-2
Demi-charge	-4
Charge maximale	-8
Santé	
Blessure grave	-2, -6, -12
Blessure critique	voir p. 177-178
Milieu	
Très favorable	+2
Favorable	+1
Défavorable	-2
Très défavorable	-4
Équipement	
Matériel supérieur	+1
Matériel médiocre	-1
Pas de matériel adapté	-4

BONUS DE DOMMAGES

FOR + TAI	BD
-1	-6
0	-4
1	-2
2, 3	-1
4, 5, 6	0
7, 8	+1
9	+2
10	+4
11	+6
12	+8
13	+10
14	+12
15	+15
16	+18
17	+21
18	+24
19	+27
20	+31
21	+35
22	+39
23	+43

NAGE

Vitesse	DIF
MV x 1/4	5
MV x 1/2	10
MV x 1	15
MV x 2	20

COURSE

Vitesse	DIF
MV x 2	5
MV x 4	10
MV x 6	15
MV x 8	20
MV x 10	25
MV x 12	30

TAILLES

Peuple	TAI
Fée noire	-2
Nain	-1
Lutin	-1
Farfadet	-1
Humain	0
Ogre	0
Méduse	0
Satyre	0
Minotaure	+1
Géant	+3

MODIF. DE POIDS

TAI	Mod. de Poids
-2	x 4
-1	x 6
0	x 7
+1	x 10
+2	x 15
+3	x 20

MOUVEMENT

TAI	MV
-2	1
-1	2
0	3
+1	4
+3	8
Lorsque la fée noire vole, son MV est de 9.	

BASES DE POINTS DE VIE

TAI	BPdV
-2	10
-1	20
0	25
+1	45
+3	100

TABEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES PEUPLES

Saisonin	RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ	TAI	BPdV	Mod. Poids	MV
Ogre	+2m5	+1m5	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3
Minotaure	+4m6	+3m7	M8	/	/	/	-1	-1	+1	45	x 10	4
Géant	+7m7	+8m8	M3	/	/	-2	-2	/	+3	100	x 20	8
Fée noire	M3	M3	/	/	+1	+2	-2	+3	-2	10	x 4	1/9
Nain	+2m5	/	/	/	/	/	/	+2	-1	20	x 6	2
Méduse	/	/	+1	/	/	+1m6	+1m7	+1	0	25	x 7	3
Lutin	-2M7	M4	+1	+2	+1	m5	/	/	-1	20	x 6	2
Farfadet	-2M8	M5	+2	+1	/	+1	m5	/	-1	20	x 6	2
Satyre	+1	/	/	/	+1	/	+2m6	/	0	25	x 7	3
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3

M = maximum autorisé dans la caractéristique.

m= minimum autorisé dans la caractéristique.

BPdV indique sur quelle base les points de l'espèce sont calculés. Une fée noire aura 10 points de vie de base plus un chiffre indexé sur sa constitution.

RESISTANCE MAGIQUE Contre les Arts Magiques : CRE x 2 contre DIF seuil de l'Œuvre. <i>Désaccord</i> : jet d'Arts Magiques (accord) contre Arts Magiques (accord) de l'harmoniste. +1 tour de Mesure en cas de réussite, échec de l'Œuvre si la MR est de 10 ou plus. Contre l'Emprise : VOL x 2 contre DIF seuil du sort. Si la MR obtenue est supérieure à celle du Mage ou de l'Harmoniste, la cible n'est pas soumise aux effets du sort ou de l'Œuvre. <i>Contre l'Emprise par le Danseur</i> : POT d'Emprise contre DIF 15. +1 tour de Danse en cas de réussite, échec du sort si la MR est de 10 ou plus. FRAPPER UN MAGE En cas d'échec, le sort échoue Simple perte de PdV : le Mage fait un jet de VOL x 2 contre DIF 15. Blessure grave ou critique encaissée : le Mage fait un jet de VOL x 2 contre DIF 20. Le Danseur est frappé : le sort échoue automatiquement.	FATIGUE DU DANSEUR Dès que le Danseur dépasse son Endurance, il doit faire un jet d'Endurance x 2 contre DIF 10 pour le premier sort, 15 le second etc. En cas d'échec, il est paralysé (plus de sort) pour une
	EMPRISE Obscurantiste : VOL Eclipsiste : (VOL + INT)/2 Jomiste : INT

VOIR LE DANSEUR Danseur visible : - automatique pour les Inspirés - PER + Vigilance contre DIF 15 pour les Ternes Danseur caché : - PER + Vigilance contre DIF 15 pour les Inspirés - Impossible pour les Ternes RECONNAITRE UN SORT EMP + Résonance contre DIF seuil du sort DECOUVRIR UN SORT, FAIRE OUBLIER UN SORT EMP + Résonance contre DIF seuil du sort DECOUVRIR OU FAIRE APPRENDRE UN SORT PARTICULIER EMP + Résonance contre DIF seuil du sort + 5	E M P R I S E
	MODIFICATEURS GENERIQUES AU LANCER DE SORT Lieu riche en Eclat : + Richesse Architecture ésotérique : +1 à +5 Lieu propice à la Danse : +1 Présence d'un chat : -5 Danseur Invisible : -2 Mouvements imperceptibles (Jomistes seulement) : -3 Sort instantané : seuil x 2 Magie intuitive : seuil x 2 Sort d'une autre obédience : -5 ou -10

MODIFICATEURS GENERIQUE POUR L'EXECUTION DES ŒUVRES Lieu riche en Eclat : + Richesse Mouvements entravés (sauf Geste) : magie impossible Impossibilité de parler (Geste seulement) : magie impossible Lieu favorable à l'inspiration : +2 Lieu défavorable à l'inspiration : -2 Œuvre instantanée : seuil x 2, MR négative (en cas de fumble) x 2 Arts improvisés : seuil x 2 Accord Instrument peu adapté (flutte de pan au lieu d'une flutte à bec) : -2 Instrument très peu adapté (goulot de plusieurs bouteilles) : -4 Pas d'instrument (siffler) : -8 Décorum Saison opposée à l'œuvre : -2 Saison identique à l'œuvre : +2 Cyse (Résistance des matériaux) Résistance + 1d10 (O) contre DIF POT d'Art Magique de l'harmoniste. En cas de réussite le sort échoue. Tissu & papier : 2 Métal : 5 Verres & sable : 3 Pierre : 6 Bois & terre : 4 Présence d'Eclat : + richesse

PORTEES <i>(la cible doit toujours être vue, à moins que le texte du sort ou de l'Œuvre ne spécifie le contraire ou que cette règle soit inapplicable)</i> Portée du regard : pas plus de 3 mètres avec contact visuel. A vue : pas plus de 50 mètres. Personnel : le mage ou l'harmoniste seulement. Au contact : la cible doit être touchée CYSE <i>La Cyse réclame de toucher (toujours au contact)</i>

A R T S M A G I Q U E S
MARGE DE QUALITE La marge doit être annoncée avant le jet, elle s'ajoute au seuil de l'Œuvre. Le multiplicateur peut être appliqué à toutes les valeurs numériques. 0 : aucune mage +1 à +4 : x2 +5 à +9 : x5 +10 à +15 : x10 +16 à +20 : x30 +21 et = : x100

PEINES & BIENFAITS PERFIDES	
Peines	Bienfaits
<i>Dues à une créature</i>	
Couvert de vers	Fulgurance
Cruauté	Hargne
Difformité	Chronique du futur
Gueule de traître	Hypnotisme
Lubricité	Sensualité
Méchanceté	Hargne
Punteur	Anticipation
Sang venimeux	-
Tuméfaction	Brouillard
Vieillessement prématuré	Chronique du futur
<i>Dues à un lieu</i>	
Acrimie	Hargne
Cœur de pierre	Comédie
Décrépitude	Brouillard
Fielleux	Beauté fatale
Grandiloquence	Beau parleur
Hypocrisie	Comédie
Mensonge	Beau parleur
Sueurs froides	Chronique du futur
Vantardise	Comédie
Voix éraillée	Sensualité
<i>Dues à autre chose...</i>	
Altération du corps	Fulgurance
Aveuglement	Funeste sapience
Crise d'identité physique	Brouillard
Inversion de la main	Anticipation
Lectures diaboliques	Funeste sapience

PEINES & BIENFAITS SOMBRES		
Seuil	Peine	Bienfait
10	Diablotin farceur	Conjuration Cercle I
20	Cauchemars	Diablotin expérimenté
30	Somnambulisme	
40	Démon facétieux	Conjuration Cercle II
50	Insomnie	
55	Mépris	
60	Déviante sexuelle	
65	Scarifications lunaires	
70	Jumeau démoniaque	Conjuration Cercle III
75	Obsession de l'ombre	Nyctalopie
78	Présence oppressante	Entendre & parler aux morts
81	Altération des sens	Détecter les Démons
84	Sang noir	
87	Apparence démoniaque	
90	Siamois de Ténèbre	Conjuration Cercle IV
92	Malédiction	
94	Ombre vivante	
96	Marque des Hauts Diabes	Détecter la Ténèbre
98	Portail intérieur	Conjuration Cercle V
99	Ombre de la Perfidie	
100	Déchu	

DIFFICULTES		EXPERIENCE	
Facile	10	Aspect : x7	Caractéristiques : x5
Moyen	15	Compétences : x3	Eliminer un défaut : x5
Difficile	20	Aquérir un avantage : x10	Pouvoir
Très Difficile	25	Caractéristiques d'un domaine : x20	
Impossible	30	Faire baisser un aspect noir d'un domaine: x15	
		(Diablotin) +1 dans une caractéristique : 2	+1 dans une compétence : 1
		Avantages : voir LdB p. 255-256	

DEGRE DE REUSSITE	
MR de 1	De justesse
MR de 5	Plutôt bon
MR de 10	Excellent
MR de 15	Très brillant !
MR de 20	Extraordinaire
MR de 25	Du jamais vu

Premiers soins

Il faut consacrer au blessé 1 mn/PdV rendu. Les soins stoppent immédiatement les hémorragies dont souffre le blessé à condition de rendre plus de points de vie que le rythme auquel ce dernier les perd.

Jet	4 et -	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30 et +
Gain	0	1	3	6	9	12	20

Guérison naturelle (par 12 heures de repos complet, doublée avec l'aide d'un médecin compétent –Médecine 3 ou Premier Soins 3)													
RES	1	2, 3	4, 5, 6	7, 8	9	10	11	12	13	14	15	+1	
PdV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	2	

Chirurgie		
DIF	Gain	Temps
10	MR x 5 PdV	1h./10 PdV
15	1 blessure grave + 1/5 de MR	1h/blessure grave
30	Elimine l'effet d'une blessure critique	1/2 journée et +

DEPLACEMENTS					
Course/vol		Saut		Nage	DIF
Fond	Sprint	Haut.	Long.		
MVx4	MVx10	MV/2	MVx1	MV/10	10
MVx4	MVx15	-	-	MV/4	15
MVx6	MVx20	MV	MVx2	MV/2	20
MVx8	MVx25	-	-	MV	25
MVx10	MVx30	MVx2	MVx3	MVx2	30

LES CHUTES				
TAI	Haut.	Haut.	Dom.	DIF
-2	3 m.	1	1d10	10
-1	4 m.	2	3d10	15
0	5 m.	3	6d10	20
+1	7 m.	4	10d10	25
+2	9 m.	5	15d10	30
+3	11 m.	6	21d10	N.A.

L'EFFROI ET LES GAINS DE TENEBRE					
Cicrconstance	DIF	Gain	Cicrconstance	DIF	Gain
Invocation	x		Scène horrible	10	2
Cercle II	auto	2	Etre confronté à des morts-vivants	15	5
Cercle III	auto	6	Etre témoin d'une scène de torture	15	3
Cercle IV	auto	10	Etre torturé	20	5
Cercle IV	auto	15	Etre témoin de mutilations	15	3
Fumble en présence d'un ténébreux	auto	15	Etre victime de mutilation	25	6
Fumble en présence dun démon	auto	Noirceur du ténébreux + 5	Créature effrayante	Noirceur de la créature x 3	Noirceur de la créature + 5

DEMONOLOGIE		
Noirceur + Démonologie + 1d10 (O) contre DIF selon démon		
Modificateurs		
<i>Circonstances</i>	<i>Mod.</i>	<i>Ten.</i>
S'appliquer à l'ancrage	+1/T (max +3)	0
Encrage rapide	-2	+0
Ombres profondes (quasi obscurité)	+1	+0
Ombres très claires	-1	+0
Méler son sang à l'encre	+1/PdV (max +3)	3+1/PdV
Diablotin :		
Amitié démoniaque	+1	+0
Langue des Démons	+1	+0
Simple conseils	+2	+5
Conseils d'un démon de même cercle	+5	+2 x Cercle
Présence d'un minotaure	+1	+0
Présence d'un autre ténébreux	+1	+0
Aide d'un ténébreux	+ Noirceur*	+ Noirceur*

(* : du ténébreux apportant son aide)

Les Démons											
C.	Nom	Tén.	DIF	Car	C.M.	N.C.	Fam	Den	BD	Op	BO
I	Opalins	10	10	2	7	10	1	20	+1	0	+1
II	Azurins et Saphirins	30	15	3	11	30	2	25	+3	5	+3
III	Ambrés et Safrans	70	20	4	14	50	3	40	+6	10	+4
IV	Carmins et Vermillons	90	25	7	17	100	4	55	+9	15	+5
V	Obsidiens	98	30	9	20	300	5	100	+15	25	+10
											TpsInv.
											1 t.
											D/10 t.
											D/5 t.
											D t.
											D mn.

Catastrophes d'Epreuves

-10 à 14 : Conséquence facheuse, mais sans danger (lâcher son arme).

-15 à 19 : Ridicule, entraînant la perte de quelques points de vie (chute de faible hauteur, 1d10 de dommages).

-20 à –24 : Potentiellement dangereux, entraînant une blessure grave (frapper un de ses alliés ou soi-même).

-25 à –29 : Très dangereux, susceptible d’entraîner une blessure critique (s’empaler sur une arme).

-30 et plus : Suicidaire. L’échec à des conséquences potentiellement mortelles (chuter d’une très grande hauteur, 10d10 de dommages).

Catastrophes de Maraude

-10 à –14 : Maladroit mais sans conséquence (se faire repérer).

-15 à –19 : Conséquences restreintes (se faire ridiculiser au cours d’un complot d’intrigues).

-20 à –24 : Conséquences importantes (perdre toute sa fortune au jeu).

-25 à –29 : Conséquences majeures (s’administrer à soi-même le poison, par erreur).

-30 et plus : Mortel. L’échec a des conséquences définitives et irrémédiables (le complot est dévoilé et constitue un crime de lèse-majesté).

Catastrophes de Société

-10 à 14 : Grossier. L’échec est facheux, mais sans conséquence (le personnage s’embrouille dans son raisonnement et convainc ses interlocuteurs qu’il ne sait pas parler en public).

-15 à 19 : Très grossier. L’échec est complètement ridicule (le baratin ne prend pas, mais en plus l’interlocuteur pense qu’on se moque de lui).

-20 à –24 : Jusqu’au duel. L’échec est dangereux (tous les témoins de l’impair se sentent obligés d’ignorer l’importun ; l’un d’entre eux lui déclare un duel au premier sang pour “sauver la face”).

-25 à –29 : Impardonnable. L’échec à des conséquences extrêmement graves (confondre le roi avec un laquais).

-30 et plus : Historique. L’échec à des conséquences définitives (le diplomate déclenche une guerre dont il est la première victime).

Catastrophes de Savoir

-10 à 14 : Rdicule. L’échec n’a pas de conséquence grave (le savant pense qu’il a affaire à un imbécile, mais le prend en pitié).

-15 à 19 : D’un ridicule achevé. L’échec à des conséquences sensibles, mais pas encore graves (l’herbe censée guérir est un laxatif très puissant).

-20 à –24 : Grave. L’échec peut avoir des conséquences dangereuses (prétendre qu’une bataille gagnée par un pays l’a été par son ennemi de toujours).

-25 à –29 : Gravissime. L’échec implique des croyances potentiellement très dangereuses (pour guérir la fièvre, il faut exposer le malade à une très forte température).

-30 et plus : Absurde. L’échec implique que le personnage est devenu fou, d’une manière ou d’une autre. A la discrétion de l’EG.

Catastrophes d'Occulte

-10 à 14 : Ridicule. L’échec implique un résultat inverse à celui espéré (confondre un éclipsiste avec un jorniste).

-15 à 19 : Lamentable. L’échec est dangereux mais non mortel (le Danseur se blesse).

-20 à –24 : Terrible. L’échec implique est très dangereux et implique des conséquences à long terme (prendre un moucheur pour un lépreux).

-25 à –29 : Désastreux. L’échec a des conséquences très graves (une fausse note provoque un effet d’art perversi).

-30 et plus : Cataclysm. L’échec a des conséquences effroyables (invoquer un haut diable à la place d’une succube et lui faire des avances).

MODIFICATEURS GENERIQUES

Luminosité		Poids	
Lumière trop vive	-1	Charge quotidienne	-2
Pénombre	-2	Demi-charge	-4
Ténèbres nocturnes	-4	Charge maximale	-8
Obscurité totale	-10	Santé	
Milieu		Blessure grave	-2 / -6 / -12
Très favorable	+2	Blessure critique	suivant bl.
Favorable	+1	Equipement	
Défavorable	-2	Materiel superieur	+1
Très défavorable (action pacifique pendant un combat)	-4	Materiel médiocre	-1
		Pas de materiel adapté	-4

ARMES DE LANCER

	Init.	Att.	Portée	Dom.	FOR	AGI	TAI
Épinglette	+2	0	FOR x 2m	0/ P	2	6	-3
Aiguillon	+2	0	FOR x 2m	0/ P	2	6	-2
Fronde (bille)	0	+1	60m	+2/ C	1	5	-2
(Caillou)	0	0	60m	+2/ C	1	5	-2
Caillou	+2	+1	FOR x 4m	0/ C	2	2	-2
Demi-hache	+2	+1	FOR x 4m	+3/ T	3	5	-2
Boulet	+2	+1	FOR x 4m	+4/ C	8	2	-1
Dague	+2	0	FOR x 4m	+1/ P	2	6	-1
Hachette	+2	+1	FOR x 4m	+4/ T	3	5	-1
Javelot	+1	0	FOR x 6m	+4/ P	4	6	-1
Fourchon	+1	0	FOR x 4m	+4/ P	6	6	0
Hache	+2	+1	FOR x 4m	+6/ T	6	5	0
Lance	+1	0	FOR x 5m	+4/ P	6	6	0
Pierre	+2	+1	FOR x 4m	+3/ C	6	2	0
Fronde ogre							
(boulet)	+0	+1	55m	+6/ C	11	5	+1
(pavé)	+0	0	55m	+6/ C	11	5	+1
Filet	0	-1	FOR x 1m	N.A.	3	5	+1
Hache double	+2	+1	FOR x 4m	+8/ T	14	5	+1
Pavé	+2	+1	FOR x 4m	+4/ C	8	2	+1
Pique	+1	0	FOR x 5m	+4/ P	12	6	+1
Trident	+1	0	FOR x 4m	+5/ P	6	6	+1
Hache géante	+2	+1	FOR x 3m	+12/ T	18	5	+2
Lance géante	+1	+0	FOR x 4m	+6/ P	16	6	+2
Fronde géante	+0	+0	20m	+8/ C	17	5	+2
Rocher	+2	+1	FOR x 2m	+6/ C	16	2	+2

ARMES DE TRAIT

	Init.	Att.	Portée	Dom.	FOR	AGI	TAI
Arbalète farf.	+5	0	40m	+4/ P	3	3	-2
Arc lutin	+4	0	40m	+2/ P	2	5	-2
Arbalète lg	+5	+1	60m	+6/ P	5	3	-1
Arc ct comp.	+4	0	80m	+4/ P	4	4	-1
Arc court	+4	0	60m	+3/ P	3	5	-1
Arbalète	+5	+1	120m	+8/ P	6	3	0
Arc comp.	+4	0	100m	+8/ P	5	4	0
Arc	+4	0	80m	+7/ P	4	5	0
Arbalète ld	+5	+1	150m	+12/ P	7	3	+1
Arc long	+4	0	150m	+8/ P	6	5	+1
Baliste	+5	+1	300m	+16/ P	17	3	+3

Note : utiliser une arme de trait de TAI supérieure à la sienne augmente de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale.

Recharger une arbalète (ou une baliste) nécessite 2 tours de combat.

ARMES NATURELLES

Arme	Init.	Att.	Dom.	Arme	Init.	Att.	Dom.
Bagarre	-4	+1	-3	Crocs	-5	+2	+0
Cornes	-1	0	+3	Griffes	-3	+1	-1
Ruade	0	-1	+4 (la cible doit faire un jet d'équilibre ou tomber au sol)				
Piétinement	-2	0	+6 (la cible doit être au sol)				
Il est à noter qu'on ne pare pas avec une arme naturelle : on esquive ou on feinte.							

ARMURES

	Veste seule	Partielle		Complète		
	Malus	Pr.	Malus	Pr.	Malus	Pr.
Vêtements lourds	0	1	0	1	0	2
Cuir	-1	2	-1	3	-2	4
Cuir et métal	-1	3	-2	5	-4	6
Ecailles	-2	4	-4	7	-6	8
Lamelles	-3	5	-6	9	-10	10
Cotte de mailles	-4	6	-8	11	-12	12
Plaques	-5	7	-10	13	-14	14
La TAI décale la ligne ou lire les carac. d'une armure !						

BOUCLIERS

	Init.	Att.	Par.	Dom.	FOR	AGI	TAI
Targe	-3	+1	+3	0/ C	2	3	-1
Ecu	-3	0	+4	+1/ C	5	2	0
Pavoi	-4	-1	+5	+2/ C	8	1	+1

ARME TENUE A DEUX MAINS

	Init.	Att.	Par.	Dom.	FOR	AGI	
Modificateurs	-2	0	0	+1	-2	-1	

Le malus est de 1 / points de FOR ou d'AGI en dessous du minimum requis pour manier une arme.

ARMES DE MELEE

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	-2	+2	-1	0/ P	1	1	-3
Lamelle	-4	+1	-1	0 / T	1	3	-3
Aiguillon	-2	+2	-1	0/ P	1	3	-2
Coutelle	-2	+1	-1	+1/ T	1	3	-2
Demi-hache	-2	0	-1	+3/ T	2	2	-2
Matraque	-2	+1	-1	+1/ C	1	1	-2
Canne	0	+1	+1	+2/ C	2	1	-1
Coutelas	0	+1	0	+2/ PT	2	3	-1
Dague	0	+2	0	+1/ P	1	3	-1
Glaive	0	+1	0	+3/ PT	2	3	-1
Hachette	-1	0	-1	+4/ T	3	2	-1
Main gauche	0	0	+3	+1/ P	2	4	-1
Massette	-1	0	-1	+3/ C	3	1	-1
Cimeterre	+1	+1	0	+4/ T	4	3	0
Épée ogre	+2	+1	+1	+5/ TC	8	3	0
Epée	+1	+1	+1	+4/ PT	5	3	0
Étoile de fer	0	-1	-2	+7/ PC	6	6	0
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6/ C	5	6	0
Fleuret	+1	+2	+1	+2/ P	3	4	0
Fourchon	+3	0	0	+4/ P	5	2	0
Hache ogre	+1	0	-2	+8/ T	7	2	0
Hache	+1	+0	-1	+6/ T	5	2	0
Marteau de g.	0	0	0	+5/ PC	5	3	0
Masse	0	+1	-1	+4/ C	4	1	0
Massue	0	+1	-1	+3/ C	3	1	0
Rapière	+2	+2	+1	+3/ P	4	6	0
Sabre	+1	+1	+1	+4/ PT	5	3	0
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/ C	4	3	+1
Espadon	+1	0	-1	+7/ TC	8	3	+1
Grand fléau	+1	-1	-2	+8/ C	7	6	+1
Grande lance	+5	0	-1	+4/ P	5	2	+1
Hache double	+1	0	-1	+8/ T	9	3	+1
Hallebarde	+4	0	-1	+10/ T	8	3	+1
Lance de cav.	+6	0	-2	+7/ P	6	4	+1
Lance	+4	0	-1	+4/ P	4	2	+1
Maillet ogre	+1	0	-1	+8/ C	10	1	+1
Pilum	+3	0	-1	+4/ P	4	2	+1
Pique	+6	0	-1	+4/ P	6	2	+1
Trident	+3	0	0	+5/ P	6	2	+1
Epée géante	+3	+1	+1	+8/ TC	14	3	+2
Hache géante	+2	0	-1	+12/ T	14	2	+2
Lance géante	+8	0	-1	+6/ P	8	2	+2
Masse géante	+2	+10	-1	+8/ C	12	1	+2
Tronc d'arbre	+3	+1	0	+6/ C	12	1	+2
Maillet géant	+2	+1	-1	+12/ C	17	1	+3
Pique géante	+10	0	-1	+6/ P	13	2	+3

INITIATIVE

Déclaration

AGI + PER + Bonus de Corps + Bonus/Malus d'arme + 1d10(F)

Arme non prête	-5
Dans l'ordre croissant des Init. (Les modificateurs dus aux manœuvres ne sont pas encore appliqués)	
Egalité : la plus haute AGI l'emporte, en cas d'égalité, lancer 1d10 + Bonus de Corps (le plus fort l'emporte, relancer jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné)	
Résolution	
Par ordre décroissant d'Init.	
Manœuvre	+ ou – x
Changement d'intention	-3 (par changement)
Sorts et Œuvres	+10

ATTAQUE AU CONTACT

Attaque : MEL + Comp. + Bonus de Corps + Bonus/Malus de l'arme + 1d10(O)	
Contre DIF : défense + Bonus/Malus de situation	
Mauvaise main	-5
Attaque à plusieurs	+2/attaquant
Au sol	-3
Changement d'action	-3/changement
Arme non prête	-4

DEFENSE AU CONTACT

Défense naturelle (pas de réaction): AGI + Malus d'armure +1d10 (O) + Bonus/Malus de situation	
Esquive : AGI + Esquive + Bonus de Corps + Malus d'armure + 1d10 (O) + Bonus/Malus de situation	
Parade : MEL + Compétence + Bonus/Malus de l'arme + Bonus de Corps + 1d10 (O) + Bonus/Malus de situation	
Attaque de coté	-1
Attaque de dos	-8
Surprise	ni parade ni esquive
Au sol	-3
Changement d'action	-3/changement
Défenseur surélevé	+2
En selle (Esquive)	-5
Arme non prête (Parade)	-5
Mauvaise main (Parade)	-5
Attaque et parade avec la même arme (Parade)	-1

ATTAQUE A DISTANCE

Tir : TIR + Comp. + Bonus de Corps + Bonus/Malus de l'arme + 1d10(O)	
Contre DIF : Portée + Malus de défense + Bonus/Malus de situation	
Portée courte (O – Portée/4)	10
Portée moyenne (Portée/4 – Portée/2)	15
Portée longue (Portée/2 – Portéex1)	20
Portée extrême (Portéex1 – Portéex2)	25

Modificateurs

Viser	+2/t. (max : comp.)
Arme non prête (rechargée dans le tour)	-5
Au sol	-3
Tireur en mouvement	-2
Tireur en mouvement rapide, tireur monté	-4
Engagé en mêlée	-4
TAI de la cible	TAI
Cible à moitié visible (torse + tête, cible à genoux)	-2
Cible à peine visible (tête, membre, cible à plat ventre)	-4
Ténèbres (lumière nulle)	tir impossible

DEFENSE A DISTANCE

Tous les malus qui suivent s'appliquent à la DIF du TIR et concernent les actions de la cible, pas du tireur.	
Mouvement normal	-2
Mouvement rapide	-4
Esquive	-(AGI + Esquive – Malus d'armure) / 2

POUR TOUCHER

MR minimum en fonction des écarts de TAI (MR négative pour la plus petite, positive pour la plus grande)			
5 : +/- 10	4 : +/- 8	2 : +/- 4	1 : +/- 2
Une attaque parée touche toujours avec une MR négative.			

DEGATS

Blessures grave : le malus intervient, faire un jet d'AGI x 2 – malus d'armure contre DIF 10 + malus de blessure grave (le malus augmente la DIF)
Blessure critique : jeter 1d10 (F) sur la table appropriée ; si plusieurs tables sont possibles, au choix de l'attaquant. La TAI divise le résultat du d10, de même si le défenseur est en hauteur.

Blessures critiques de contusion

- 1 : Jambe brisée. Le défenseur encaisse une blessure grave, tombe au sol et ne peut plus se servir de sa jambe d'ici les trois prochains mois (au moins). Jet de Premiers soins pour la remettre en place ou le défaut "boiteux" est acquis.
- 2 : Jambe brisée, fracture ouverte. Même chose qu'en 1, mais le défenseur subit une hémorragie mineure (1PdV/tour).
- 3 : Articulation fracassée. Même chose qu'en 2, mais l'hémorragie est moyenne (3PdV/tour). De plus, l'articulation ne pourra être réparée. Le défenseur obtient gratuitement le défaut "boiteux".
- 4 : Bras brisé. Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché.
- 5 : Bras brisé, fracture ouverte. Comme en 2, mais c'est le bras qui est touché.
- 6 : Articulation fracassée. Comme en 3, mais c'est le coude ou le poignet qui est touché. Le défenseur obtient le défaut "articulation endommagée". Il est à –5 pour tout ce qui concerne l'usage de son bras et perd un point en AGI (cela ne change pas le maximum de la caractéristique).
- 7 : Coup au ventre, hémorragie interne. Le défenseur est au sol, incapable d'agir pour les 10 prochains tours. Il crache un peu de sang et perd définitivement 1d10 PdV supplémentaires, qui diminuent d'autant son total maximum de PdV.
- 8 : Coup au torse, lésion pulmonaire. Les côtes sont défoncées, la douleur est terrible. Le défenseur est au sol et encaisse deux blessures graves. Il a un malus de –4 supplémentaire pour toutes actions physiques. Une des blessures graves est permanente.
- 9 : Coup à la tête. Si le défenseur a un casque, il s'effondre, assommé pour les 30 prochaines minutes. Dans le cas contraire, la fracture du crâne l'expédie dans un coma de 20-RÉS mois.
- 10 : Coup à la nuque. Le bruit est inquiétant, mais cela n'importe plus du tout au défenseur, qui s'effondre, foudroyé.

Blessures critiques de taille

- 1 : Large entaille à la jambe. Hémorragie moyenne (3 PdV/tour), nécessite plusieurs points de suture (Chirurgie, DIF 10) ou MV-1 définitivement.
- 2 : Enorme entaille à la jambe. L'hémorragie est importante (6PdV/tour), elle ne peut être arrêtée que par un jet de Chirurgie (DIF 15), MV-1 définitivement.
- 3 : Jambes pratiquement tranchées. L'hémorragie est mortelle (12PdV/tour) et nécessite un jet de Chirurgie pour être arrêtée (DIF 15). Le défenseur obtient gratuitement le défaut "membre en moins".
- 4 : Large entaille au bras. Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché. Au lieu de MV –1, ce sont toutes les compétences nécessitant l'usage de ce bras uniquement qui auront un malus de 1.
- 5 : Entaille et fracture du bras. Hémorragie importante (6PdV/tour), bras inutilisable, l'os doit être remis en place sous peine d'obtenir un malus permanent de –2 à toutes les actions requérant l'usage de ce bras (même dans le cas où les deux sont utilisés). Cela réclame un jet de Chirurgie DIF 15.
- 6 : Bras tranché. Comme en 3, mais c'est le bras qui est touché.
- 7 : Coup en travers du torse. L'arme frôle la cage thoracique et trace un énorme sillon en crissant sur les côtes. L'hémorragie est mortelle (12 PdV/tour), et quelle cicatrice !
- 8 : Ventre ouvert. Les intestins se dévident sur le sol. Le combattant est hors d'état de nuire. Il faut un jet de Chirurgie (DIF 20) pour remettre tout cela en place (ou le blessé meurt dans les deux jours). Une blessure grave permanente, hémorragie mortelle (12PdV/tour).
- 9 : En pleine tête. Si la victime a un casque fermé (armure complète), elle est assommée net et souffre d'un traumatisme crânien (-4 à toutes les actions mentales pour les 2 prochains mois). Sinon l'arme ravage le visage, faisant sauter un œil. Le blessé obtient les défauts "défiguré" (CHA-2, maximum baissé de deux points), "mauvaise vue" (tir –1), il est bien sûr hors combat. Ne peut être soigné par Chirurgie.
- 10 : Le torse est fendu en deux de l'épaule au sternum. Du sang partout, l'arme est complètement coincée dans la cage thoracique, jet de FOR x 2 contre DIF 20 pour la ressortir (l'arme est alors considérée comme non prête). La victime est morte !

Blessures critiques de perforation

- 1 : Mollet transpercé. Hémorragie mineure (1PdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 10) pour arrêter le sang, MV-2 jusqu'à guérison, une blessure grave.
- 2 : Cuisse transpercée. Hémorragie importante (6PdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 15) pour l'arrêter, MV-2 jusqu'à guérison. Une blessure grave.
- 3 : Artère fémorale tranchée. Hémorragie mortelle (12PdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 20) pour arrêter le sang. En cas d'échec, complications infectieuses, gangrène, perte de la jambe (mort ou gain du défaut "membre en moins"). Dans tous les cas une blessure grave définitive, impossibilité de se déplacer le premier mois (ou l'hémorragie reprend, tout est à refaire), MV-4 jusqu'à guérison.
- 4 : Main transpercée. L'arme est au sol, avec un doigt. –1 définitif pour tout ce qui requiert l'usage de tous ses doigts. Hémorragie légère (1PdV/tour).
- 5 : Muscle de l'avant-bras transpercé dans la longueur. Hémorragie importante (6pdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 15) ou graves problèmes musculaires (-4 définitif à toute action impliquant l'usage du bras).
- 6 : Tendons du poignet ou du coude tranchés. Le bras ne sert plus à rien. La victime a le défaut "membre en moins". Hémorragie moyenne (3 PdV/tour).
- 7 : Bas-ventre transpercé. Jet de RÉs contre DIF 10 ou mort par infarctus. Stérilité (mais l'appareil fonctionne encore), le combattant est au sol et pleure de douleur avec une hémorragie mineure (1PdV/tour). Ne peut être soigné par Chirurgie.
- 8 : En plein cœur. Mort instantanée.
- 9 : Joue transpercée. Casque fermé (armure complète) : l'arme passe au travers du menton et cloue la langue au palais. Difficultés d'élocution, -2 pour tout jet en rapport avec la parole. Casque ouvert ou pas de casque : les deux joues lacérées, muscles tranchés, la mâchoire pend lamentablement. Jet de Chirurgie DIF 25 ou définitivement muet. En cas de réussite, difficultés d'élocution (voir ci-dessus). Dans tous les cas : hémorragie mineure (1 PdV/tour).
- 10 : Pan dans l'œil ! Mort instantanée.