



Whe







ARMES TRANCHANTES

	Init. Mêlée	Init. CC	Dommages	Spécial
Epée courte	0	0	FOR+8 +1D	
Epée vulgaire	+1	0	FOR+10 +1D	
Epée longue	+2	-2	FOR+12 +1D	
Epée large	0	-2	FOR+14 +1D	
Epée de duel	+2	0	FOR+8 +1D	Perforation*
Sabre	+1	0	FOR+9 +1D	
Fauchard	+1	0	FOR+11 +1D	
Cimeterre	+1	-1	FOR+13 +1D	
Epée bâtarde	+2	NA	FORX2+8 +1D	2M
Epée à deux mains	+1	NA	FORX2+11 +1D	2M
Cimeterre 2M	+1	NA	FORX2+13 +1D	2M

* : Perforation: Contre les armures légères, le jet d'attaque peut s'effectuer avec l'attribut Manuel. Si l'attaque porte, l'armure est divisée par deux. Pour un NR et plus, l'armure est ignorée.

ARMES DE CHOC

	Init. Mêlée	Init. CC	Dommages	Spécial
Hachette	-1	+1	FOR+10 +1D	
Hache	-1	NA	FOR+15 +1D	
Hache double	0	NA	FOR+15 +1D	
Pic de guerre	-1	+1	FOR+6 +1D	Armure /2
Bec de corbin	-1	NA	FOR+10 +1D	Armure /2
Hache de Justice	-2	NA	FORX2+15 +1D	2M
Hache 2M	-2	NA	FORX2+16 +1D	2M
Hache double 2M	-1	NA	FORX2+17 +1D	2M
Pioche de guerre	-1	NA	FORX2+12 +1D	2M, Armure/2

ARMES CONTONDANTES

	Init. Mêlée	Init. CC	Dommages	Spécial
Gourdin	0	0	FORX2 +1D	+10 en Assommer
Gourdin ferré	-1	0	FORX2+2 +1D	+5 en Assommer
Masse d'arme	0	-1	FORX2+4 +1D	
Masse à ailettes	0	-1	FORX2+6 +1D	
Masse à pointes	-1	NA	FORX2+8 +1D	
Massue ferrée	0	NA	FORX3+5 +1D	2M
Masse 2M	-1	NA	FORX3+7 +1D	2M
Marteau 2M	-3	NA	FORX3+9 +1D	2M, Renverser

ARMES ARTICULÉES

	Init. Mêlée	Init. CC	Dommages	Spécial
Fouet*	+3	NA	FOR	Entravement
Chaîne*	+1	NA	FOR +2D	Entravement
Fléau léger	+1	NA	FORX2+1 +1D	-5 parade adverse
Fléau triple	+1	NA	FORX2+3 +1D	-8 parade adverse
Fléau lourd	0	NA	FORX2+5 +1D	-5 parade adverse
Fléau paysan	0	NA	FORX2+2 +1D	2M -5 parade adverse, +5 en Assommer
Fléau à deux mains	-1	NA	FORX3+5 +1D	2M -5 parade adverse
Poinç de Brone	-2	NA	FORX3 +2D	2M -5 parade adverse, Renverser

* : Ne peut parer ou être paré.

ARMES DOUBLES

	Init. Mêlée	Init. CC	Dommages	Spécial
Double épée*	+2	-2	FOR+10 +1D	
Lance-sabres	+2	NA	FOR+11 +1D	2M
Bâton de combat	+1	0	FORX2 +1D	2M, +5 en Assommer
Shaaduk't	+2	0	FORX2+4 +1D	2M, +5 en Assommer, +5 en Renverser
Nirga'k*	0	NA	FORX2+6 +1D	2M
Croc à chaîne	+1	0	FOR+11 +1D	2M, -3 parade adverse, Entravement
Double chaîne	+2	NA	FORX2 +2D	2M, -8 parade adverse, 0 contre armures lourdes
Double fléau	+1	NA	FORX3+4 +1D	2M, -5 parade adverse, Entravement

* : Permet d'obtenir, une fois par tour, une attaque gratuite automatique sur une attaque avec deux NR.

ARMES DE CORPS À CORPS

	Init. Mêlée	Init. CC	Dommages	Spécial
Poing	0	+2	FOR +1D	+3 en Assommer
Pieds	0	+1	FOR+2 +1D	+3 en Assommer
Gant clouté	0	+1	FOR+1 +1D	+3 en Assommer
Gant de métal	0	+1	FOR+2 +1D	+3 en Assommer
Cestus	0	+2	FOR+4 +1D	
Serpe	-1	-1	FOR+5 +1D	
Couteau	0	+1	FOR+3 +1D	
Dague	0	+1	FOR+6 +1D	
Dague "main gauche"	0	0	FOR+5 +1D	+3 en Parade d'armes tranchantes
Katar	-1	+2	FOR+5 +1D	Armures légères/2

ARMES D'HAST

	Init. en mêlée	Maint. Dist.	Dommages	Spécial
Lance courte	+3	+3	FOR+8 +1D	2M
Lance	+5	+5	FOR+10 +1D	2M, Contre-charge
Epieu	+1	+3	FOR+12 +1D	2M, Contre-charge
Vouge	+3	+5	FOR+11 +1D	2M
Hallebarde	+3	+4	FOR+11 +1D	2M, Renverser
Trident	+1	+3	FOR+14 +1D	2M
Pique*	+10*	+1	FOR+10 +1D	2M, Contre-charge

* : Une fois le premier coup porté, la pique doit être lâchée à cause de son encombrement.

ARMES DE JET

	Init.	Portée Effective/ Max	Dommages	Spécial
Bolas	0	FORX2 / FORX4	NA	Ne peut pas se parer, Entravement
Pierre	+3	FOR / FORX2	FOR +1D	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)
Dards	+4	FORX2 / FORX3	FOR +1D	Attaque éclair
Poignards de lancer	+3	FORX2 / FORX3	FOR+2 +1D	Attaque éclair
Couteau étoile	+2	FORX3 / FORX5	FORX2+5 +1D	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)
Hachette	+1	FORX2 / FORX3	FORX2 +1D	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)
Javelot	0	FORX5 / FORX10	FORX2+2 +1D	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)

ARMES À PROJECTILE

	Init.	Portée Effective/ Max	Dommages	Spécial
Arc commun	0	40/100	FOR+6 +1D	Attaque éclair, Approvisionnement
Arc composite	0	60/200	FOR+10 +1D	Attaque éclair, Approvisionnement
Arc long	0	80/300	FOR+8 +1D	Attaque éclair, Approvisionnement
Fronde	-1	20/100	5/10*	Attaque éclair, Approvisionnement
Sarbacane	+3	20/20	1	Attaque éclair, Approvisionnement
Atlas	0	FORX4 / FORX6	FORX2 +1D	0 contre armures, Attaque éclair, Approvisionnement

* pierre/bille d'acier

ARMES MÉCANIQUES

	Init.	Portée Effective/ Max	Dommages	Spécial
Arbalète légère	+3	40/140	16 +1D	Attaque éclair, Armures/2, Réarmement (2)
Arbalète moyenne	+3	50/200	19 +1D	Attaque éclair, Armures/2, Réarmement (3)
Arbalète lourde	+3	80/380	22 +1D	Attaque éclair, Armures/2, Réarmement (4)
Lance-harpon	+4	10/40	25 +1D	Attaque éclair, Armures/2, Réarmement (3)

Les prix figurant sur cet écran sont en dracs de fer

ARMURES

Armures légères	Poids	Prot.	Pénalité
Vêtements épais	2	2	-
Fouffures	4	5	-
Cuir souple	3	4	-
Cuir clouté	6	6	-
Cuir bouilli	6	8	-2
Armures moyennes			
Armure d'os et de corne	7	12	-2
Cotte légère	8	10	-
Cotte de mailles	12	15	-2
Armure d'anneaux	14	16	-4
Brigandine	16	17	-5
Armures lourdes			
Armure d'écailles	17	20	-5
Armure de bois	10	15	-6
Armure de demi-plaques	15	18	-6
Armure de lamelles	20	22	-8
Armure de plaques	25	25	-10
Armure Draconique	30	27	-10

CAPACITÉS SPÉCIALES DES ARMES

Approvisionnement : Nécessite une action de chargement avant de pouvoir tirer. **Attaque éclair :** Ne peut pas se parer ni s'esquiver. **Contre charge :** voir Prophecy p.188

Entravement : voir Prophecy p.153 (la chaîne). **Réarmement (x) :** Nécessite (x) actions de chargement avant de pouvoir tirer.

(C O M B A T)

Actions de combat armé

Attaque simple : Physique+Arme Diff. 15	Dommages : Normaux
Attaque brutale : Physique+Arme Diff. 15	Dommages : +FOR (+FORx2 pour armes à 2M)
Attaque précise : Physique+Arme Diff. 15	Dommages : Normaux (Armure -X)
Parade : Physique+Arme Diff. 15	Réussi si autant de NR
Esquive : Physique+Esquive Diff. 15	NR ôtés à l'attaquant
Bouclier : Usage en parade : voir Parade	(Bonus égal à Protection du bouclier)
Usage statique : Ajouter Protection du bouclier à l'armure	

Manœuvres de combat armé

Armes improvisées : Physique+COO (ou FOR) Diff. 20
Assommer : Physique+Arme Diff. 20 (Défense : Phy+RES contre dommages subits)
Attaques dérontantes : voir p.185
Charger : Physique+Arme Diff. 10 (pas de Parade)
1 action d'élan : Esq. Diff 10, +5 en Renversement
2 actions d'élan : Esq. Diff 5, +10 en Renversement
Combat à 2 armes : l'arme secondaire donne un dé d'Initiative supplémentaire (couleur différente)
Désarmer : Jet d'Opposition : Manuel+Arme
Feinter : Jet d'Opposition : Manuel+Arme, si réussi, attaque gratuite immédiate
Maint. à Dist. : Manuel+Arme+MD, contre Physique+Arme (empêche toute attaque rapprochée)
Entrer au Corps à Corps : Jet d'Opposition : Phy+CàC contre Phy+Arme (ou Esquive)

Manœuvres de corps à corps

Attaque simple : Physique+Arme Diff. 15
Assommer : Physique+CàC Diff. 20 (Défense : Physique+RES contre dommages subits)
Incapaciter : Physique+CàC Diff. 25 (Esq.15 ou Par. 20) Si blessure Leg., incapacité NR tours
Renverser : Jet d'Opposition : Manuel+ CàC contre Manuel+Esq. (ou Acrobatie)
Écraser : Jet d'Opposition : Physique+ Athlétisme contre Physique+Esq. Adversaire au sol
Saisir : Jet d'Opposition : Physique+ C à C contre Physique+Esq.

Manœuvres d'empoignade

Étrangler : Jet d'Opposition : Manuel+ C à C contre Manuel+Esq. Voir Asphyxie en combat p.188
Immobiliser : Jet d'Opposition : Physique+ C à C contre Physique+COO. 1 NR = Clé bloquée
Projeter : Physique+ C à C, dommages 1D10 (sauf si Jet de Phy+Acrobatie diff.15)

Dmg	Blessure	Dmg	Blessure
01-10	Égratignure	31-40	Fatale
11-20	Légère	41 et +	Mort
21-30	Grave		Soins, voir p.193

Règles des tendances

La Tendance ANNONCÉE est CONSERVÉE

Réussite normale : +1 cercle dans cette Tendance
 Réussite critique : +2 cercles dans cette Tendance
 Échec critique : -1 cercle dans cette Tendance

La Tendance ANNONCÉE n'est PAS CONSERVÉE

Pour tous les jets (réussis ou non) :
 +1 cercle dans la Tendance choisie et -1 cercle dans la Tendance délaissée.

Le Dé est un 10 : +2 cercles dans la Tendance choisie et -2 cercles dans la Tendance délaissée.
 Le Dé est un 10 et une réussite critique : +3 cercles dans la Tendance choisie et -3 cercles dans la Tendance délaissée.

Système

Jet de compétence : Attribut+compétence+1D10 contre Diff.

Maîtrise : à utiliser AVANT le jet de dé (possibilité de NR)
 Action réussie = 1 pt de Maîtrise regagné

Réussite critique : 2 pts de Maîtrise regagnés

Chance : à utiliser APRES le jet de dé (pas de possibilité de NR)
 Action ratée = 1 pt de Chance regagné

Échec critique : 2 pts de Chance regagnés

Difficultés

5 EVIDENT	20 ASSEZ DIFFICILE	35 IMPENSABLE
10 FACILE	25 DIFFICILE	40 IMPOSSIBLE
15 MOYEN	30 TRES DIFFICILE	

(C O Ů T D E L A V I E)

COÛT DES SERVICES COURANTS

Qualité de la prestation	Prix
Piètre qualité	x1/2
Normale	x1
Experte	x3
Magistrale	x5
Type de service	Prix
Accès aux thermes	3
Barbier	2
Broderie/blason	10
Calèche	2/personne
Ferrage de cheval	20
Gravure sur objet	
- bijou	7
- casque, épaulette, arme, statuette	15
- arme à deux mains, statue	25
Marquage au fer	5
Portrait/peinture	30
Procession funéraire	30
Prostituée	5
Sépulture	30
Sculpture/statuette/idole	20
Spectacle d'arènes	1
Tatouage (petit)	10
Tatouage (grand)	25

SYSTÈME MONÉTAIRE

Pièces	Équivalent
1 drac de fer (df)	—
1 drac de bronze (db)	10 df
1 drac d'argent (da)	100 df
1 drac d'or (do)	1000 df
1 dragon (dr)	10 do

ARTICLES COMMUNS

Article	Poids	DC	TC	Rareté/Prix	
				Villages	Villes
Bandage	0,2	15	1	pc/20	c/20
Bille	0,1	5	1	c/1	c/1
Bourse	0,2	10	0,2	pc/3	tc/2
Briquet à amadou	0,1	15	1	r/10	pc/15
Carquois	0,5	10	1	r/25	c/20
Carreau	0,1	15	0,5	int/5	int/10
Chaîne (5 m)	2	20	4	pc/50	pc/70
Corde (5 m)	3	15	2	tc/5	tc/8
Couchage	2	10	2	c/30	pc/5
Couverture	1	10	1	c/20	tc/25
Encrier	0,1	15	1	int/40	r/30
Encens	0,1	12	0,2	r/40	r/40
Fiole vide	0,1	15	1	r/6	pc/5
Fiole d'encre	0,1	NA	NA	int/8	r/10
Fiole d'huile	0,1	NA	NA	r/14	pc/15
Filet	3	10	6	pc/40	r/50
Flèche	0,1	15	0,2	r/2	pc/2
Gamelle/bol/écuelle	0,1	10	1	tc/3	c/3
Gourde	0,5	10	2	c/7	c/8
Grappin	2	15	2	c/20	pc/25
Instrument de musique	1	15	15	r/50	pc/60
Lampe à huile	0,5	15	6	pc/15	c/15
Livre vierge (30 pages)	1	15	6	int/150	r/100
Miroir	0,5	15	5	tr/200	r/250
Parchemin	NA	10	4	int/25	r/20
Peinture	0,1	10	2	r/50	pc/50
Piège à ours	4	15	3	c/35	r/40
Piton	0,1	10	0,1	pc/2	pc/2
Pochette (en cuir)	0,2	5	0,5	c/10	tc/10
Sac de voyage	1	10	1	pc/35	c/30
Sifflet	NA	10	0,5	tc/2	c/3
Tente (individuelle)	5	15	7	r/50	pc/60
Torche (pièce)	0,2	5	0,1	tc/2	tc/2

NOURRITURE DE VOYAGE

Type	Poids	Rareté/Prix	
		Villages	Villes
Nourriture fraîche (par repas, conservation : 2 jours)			
Pauvre	0,3	tc/4	tc/4
Commune	0,4	c/8	tc/10
Supérieure	0,5	r/30	pc/35
Rations (par semaine, conservation : 2 semaines)			
Communes	6	r/50	pc/60
Supérieures	8	-	r/240
Nourriture pour montures (par jour)			
Chevaux	4	tc/2	tc/3
Lézards géants	6	tc/1	tc/2
Animaux de bât ou d'attelage	3	tc/0,5	tc/1

SERVICES D'AUBERGE ET HOSTELLERIE

	Miteux*	Moyen	Prestigieux	Luxeux
Auberge, hostellerie, caravansérail				
Bière	1	2	3	5
Repas	1	3	9	20
Vin	1	2	6	14
Bain	-	1	4	9
Chambre	3	6	18	40
Chambre double	5	10	30	60
Dortoir	2	4	7	-
Écurie (dormir)	1	2	-	-
Écurie (monture)	2	4	12	15

Taverne, baraque à vin, tripot

	Miteux*	Moyen	Prestigieux	Luxeux
Bière	0,5	1	2	
Repas	1	3	8	
Vin	1	2	5	

* La plupart des auberges et tavernes rurales appliquent ces tarifs mais sont considérées comme moyennes.

(Règle du 1

Sur un résultat de 1, le joueur relance. S'il obtient un résultat strictement supérieur à la Compétence ou Caractéristique utilisée, il s'agit d'un échec critique et le joueur regagne 2 points de Chance.

(Règle du 10

Sur un résultat de 10, le joueur relance. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à la Compétence ou Caractéristique utilisée, il s'agit d'une réussite critique. Le joueur regagne 2 points de Maîtrise et lance un dé sur la Table de Critiques correspondante.

TABLE GÉNÉRALE (IDIO)

1 **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.

2 **Douleur.** Le coup a atteint une zone particulièrement douloureuse. Tous les malus liés aux blessures du défenseur sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.

3 **Sonné.** Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.

4 **Hémorragie mineure.** La plaie saigne abondamment. À la fin de ce tour, le défenseur subit une blessure légère supplémentaire.

5 **Cicatrice.** Une fois refermée, la blessure laissera une marque disgracieuse. Le défenseur perd définitivement 1 point de Présence.

6 **Fracture.** Le coup a brisé un os de l'épaule, de la hanche ou de l'avant-bras. Le défenseur ne pourra pas réduire le temps de rétablissement de cette blessure quels que soient les jets de soins ou les potions consommées (mais la magie reste utilisable).

7 **Main d'arme.** Le coup a atteint la main d'arme du défenseur. La Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 pour les 24 heures à venir.

8 **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave de plus.

9 **Défaut.** L'armure du défenseur est touchée dans une zone fragile et ne compte pas. Les dommages de l'attaque sont augmentés de 20, mais l'armure ne réduit pas son Indice de protection.

10 **Amputation.** Un des membres du défenseur a été sérieusement touché. Si les dommages provoquent une blessure grave, une articulation est détruite et rend le membre inutilisable pendant cinq jours.

Si le défenseur subit une blessure fatale, le membre est déchiqueté au niveau de l'articulation.

L'hémorragie qui s'ensuit provoque une blessure légère supplémentaire tous les trois tours tant qu'elle n'est pas stoppée.

**TABLE DU DRAGON
(IDIO + TENDANCE DRAGON)**

1 **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.

2 **Sonné.** Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.

3 **Maîtrise.** L'attaquant a démonté son adversaire. Il regagne 2 Points de Maîtrise et voit la Difficulté de sa prochaine action de défense pour ce tour réduite de 5.

4 **Recul.** La violence du coup met le défenseur en déséquilibre et l'attaquant se replace. Il pourra porter sa prochaine attaque sans Difficulté supplémentaire.

5 **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave en plus.

6 **Débordement.** L'attaquant réussit une manœuvre particulièrement habile. Jusqu'à la fin du prochain tour, le défenseur ne peut plus effectuer que des actions de défense.

7 **Conviction.** La précision de son coup insufflé un regain d'énergie à l'attaquant. Il regagne instantanément tous ses Points de Maîtrise ou de Chance (à son choix).

8 **Tactique.** L'attaquant réussit une manœuvre habile. Au début du prochain tour, il pourra lancer deux dés d'Initiative supplémentaires et conserver les meilleurs.

9 **Hémorragie.** La plaie saigne abondamment. À la fin de chaque tour, le défenseur subit automatiquement une nouvelle blessure, en commençant par les égratignures.

10 **Écrasement.** Le coup broie la cage thoracique du défenseur. L'Indice de protection de l'armure est divisé par 2 et les dommages sont augmentés de 10. Si le défenseur ne porte pas d'armure, les dommages sont augmentés de 20.

11 **Membre tranché.** Le coup est si violent qu'il tranche ou déchiquette instantanément un membre du défenseur, provoquant une hémorragie (cf. résultat 9).

12 **Défaut critique.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure grave, il meurt sur le coup.

13 **Coup mortel.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure fatale, il meurt sur le coup.

14 **Coup magistral.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de mort, il meurt sur le coup.

15 **Guidé par Kroryn.** Un éclair foudroyant déchire le ciel et s'abat sur le défenseur, qui meurt sur le coup (sauf si c'est un dragon).

**TABLE DE LA FATALITÉ
(IDIO + TENDANCE FATALITÉ)**

1 **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.

2 **Douleur.** Le coup a atteint une zone particulièrement douloureuse. Tous les malus liés aux blessures du défenseur sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.

3 **Cicatrice.** Une fois refermée, la blessure laissera une marque disgracieuse. Le défenseur perd définitivement 1 point de Présence.

4 **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave en plus.

5 **Doute.** Le coup sème la confusion dans l'esprit du défenseur. Jusqu'à la fin du combat, la Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2.

6 **Hémorragie.** La plaie saigne abondamment. À la fin de chaque tour, le défenseur subit automatiquement une nouvelle blessure, en commençant par les égratignures.

7 **Terreur.** Le défenseur est si ébranlé qu'il croit son heure arrivée. Jusqu'à la fin du combat, il ne peut plus porter qu'une seule attaque par tour contre l'attaquant.

8 **Membre tranché.** Le coup est si violent qu'il tranche ou déchiquette instantanément un membre du défenseur, provoquant une hémorragie (cf. résultat 6).

9 **Faillie.** L'attaquant parvient à frapper une zone malheureusement dépourvue de protection à cet instant du combat. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte.

10 **Blessure incurable.** Le coup déchire profondément les chairs. Le défenseur doit noircir toutes ses cases de blessure légère et gagne instantanément le Désavantage Blessure.

11 **Défaut critique.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure grave, il meurt sur le coup.

12 **Coup mortel.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure fatale, il meurt sur le coup.

13 **Coup magistral.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de mort, il meurt sur le coup.

14 **L'ultime soupir.** L'attaquant perce une zone vitale et se trouve aspergé du sang du défenseur. Ce dernier meurt sur le coup et l'attaquant peut effacer trois cases de blessure de son choix.

15 **Le sang de l'Immortel.** Le défenseur meurt sur le coup et l'attaquant gagne instantanément 1 point dans l'Attribut Majeur de son choix.

**TABLE DE L'HOMME
(IDIO + TENDANCE HOMME)**

1 **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.

2 **Sonné.** Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.

3 **Surpris.** Le défenseur est pris de court. L'attaquant lancera un dé supplémentaire d'Initiative au prochain tour et conservera les meilleurs.

4 **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave en plus.

5 **Technique.** Le coup est particulièrement adroit et spectaculaire. L'attaquant regagne instantanément tous ses Points de Maîtrise.

6 **Main d'arme.** Le coup a atteint la main d'arme du défenseur, qui perd son arme. La Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 pour les prochaines 24 heures.

7 **Faillie.** L'attaquant parvient à frapper une zone malheureusement dépourvue de protection à cet instant du combat. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte.

8 **Coup de chance.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte. L'attaquant regagne instantanément tous ses Points de Chance.

9 **Anticipation.** Le coup fait perdre ses moyens au défenseur. Jusqu'à la fin du combat, l'attaquant voit la Difficulté de tous ses jets de défense réduite de 5 contre cet adversaire.

10 **Défaut critique.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure grave, il meurt sur le coup.

11 **Coup mortel.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure fatale, il meurt sur le coup.

12 **Coup magistral.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de mort, il meurt sur le coup.

13 **Coup de maître.** Le défenseur est totalement pris au dépourvu. L'attaquant parvient à le tenir en respect et peut lui infliger une blessure fatale ou lui laisser une chance de se rendre. Dans ce cas, l'attaquant peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon et Fatalité s'il le désire.

14 **Suprématie.** Le défenseur tombe à terre et perd son arme, qui arrive automatiquement dans la main de l'attaquant. Celui-ci peut lui laisser une chance de se rendre ou l'achever sans effort. Si le défenseur est épargné, l'attaquant gagne 3 Points d'Expérience et peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon et Fatalité.

15 **Le dénouement.** L'attaquant peut achever son adversaire s'il le désire. S'il choisit de l'épargner, le défenseur cesse instantanément le combat et devient redevable à vie d'une dette envers l'attaquant. Sa philosophie est ébranlée et ses convictions remises en jeu.

Réserve de magie de base : Volonté**Puier dans ses réserves :** 1 Blessure par point**Lancer un sort :** Discipline+Sphère contre Diff. du sort**Règle du 1 et du 10 :** Relancer contre Discipline**Réussite critique :** +1 pt de magie (Réserve ou Sphère)

Le dé du Dragon fait...	Résultat
1 et n'est pas conservé	Contrecoup automatique
1 et se trouve conservé	Contrecoup en cas d'échec critique (relancer pour tester)
10 et n'est pas conservé	Contrecoup en cas de réussite critique (toujours relancer pour tester)
10 et se trouve conservé	Miracle en cas de réussite critique (relancer pour tester)
Un autre dé fait...	Résultat
1 et n'est pas conservé	Contrecoup en cas d'échec critique (toujours relancer pour tester)
10 et n'est pas conservé	Contrecoup en cas de réussite critique (toujours relancer pour tester)

TABLE DES MIRACLES

1 Virtuosité. Tous les effets physiques du sortilège sont doublés, qu'il s'agisse de sa durée, de sa portée ou de ses dommages.

2 Illumination. Le mage gagne définitivement 1 point dans la Sphère ou la Discipline qu'il vient d'utiliser (au choix du joueur).

3 Faveur. Un sortilège aléatoire se grave définitivement dans la trame du mage (au choix du meneur de jeu).

4 Vision. Le magicien obtient une information primordiale sur son avenir. Cela peut-être la solution d'un énigme, la révélation d'un secret, la prémonition d'un danger, etc.

5 Triomphe. Si le mage est en train de combattre, son adversaire sombre immédiatement dans l'inconscience. S'il s'agit d'un dragon, le mage devient immunisé à toutes les attaques physiques et magiques que celui-ci lui portera jusqu'à la fin du combat (car les dragons ne sombrent pas dans l'inconscience). Si le mage n'est pas au combat, le joueur relance le dé et ignore ce résultat.

6 Inspiration. Le prochain sortilège que lancera le mage aura une Difficulté de 0 (le joueur devra tout de même effectuer son jet pour déterminer les Niveaux de Réussite).

7 Soutien. Un portail élémentaire s'ouvre non loin du mage pour faire apparaître une créature draconique qui aidera le personnage pendant un nombre d'heures égal à la valeur de sa Tendance Dragon. Le choix de la créature est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

8 Puissance. L'Attribut Mental du personnage est doublé pour le reste de la journée.

9 Dette. Le sortilège lancé par le mage perturbe la puissance élémentaire du lieu où il se trouve – en faisant apparaître une petite forêt au beau milieu du désert, par exemple. Pour manifester son empreinte, la Sphère qu'il vient d'utiliser se remanifestera par son intermédiaire en provoquant un effet bénéfique (une sorte de "rééquilibrage" dont les effets sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu).

10 Miracle. Le sortilège lancé par le personnage s'accompagne d'un événement avantageux et spectaculaire, totalement imprévisible, qui n'est pas forcément lié à la Sphère utilisée par le mage. Le meneur de jeu est libre d'en improviser les effets (guérison des blessures du mage ou d'un compagnon, éclair foudroyant l'adversaire du mage, etc.).

MAGIE INSTINCTIVE

1 Miroir : Le mage subit tous les effets néfastes de son sortilège si celui-ci est lancé avec succès. Si le sort n'a que des effets bénéfiques, le mage perd la moitié de ses Points de Magie dans la Sphère correspondante. Si le jet est raté, le sortilège est tout de même lancé et provoque ses effets comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite.

2 Rebond : L'un des proches compagnons du mage subit tous les effets néfastes du sortilège, si celui-ci est lancé avec succès. Si le sort n'a que des effets bénéfiques, le mage perd la moitié de ses Points de Magie dans la Sphère correspondante et le compagnon coche deux cases de blessure, en commençant par les égratignures. Si le jet est raté, le sortilège est tout de même lancé et provoque ses effets comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite.

3 Siphon : Le sortilège échoue, mais le mage doit dépenser deux fois plus de Points de Magie. S'il ne lui en reste plus assez, il est obligé de puiser dans ses réserves et de cocher des cases de blessure.

4 Épuisement : Le mage subit un terrible choc physique qui l'oblige à cocher toutes ses cases d'égratignures restantes et augmente de 10 la Difficulté de toutes ses actions physiques pendant un nombre d'heures égal à deux fois le niveau du sortilège lancé.

5 Entropie : Le sortilège échoue, mais le mage est obligé de lancer immédiatement le plus complexe des sorts qu'il possède, en dépensant les Points de Magie nécessaires. Si le meneur de jeu l'accepte, le personnage peut éventuellement "orienter" les effets de ce nouveau sortilège.

6 Stase : Les brumes de Nanya enveloppent l'esprit du mage, lui faisant perdre toute notion du temps. Totalemment coupé du monde extérieur, le personnage reste figé sur place pendant 1D10 tours (s'il s'agit d'un combat) ou 1D10 heures (dans tous les autres cas). Le meneur de jeu peut éventuellement profiter de la stase pour provoquer des visions et mettre l'esprit du personnage en contact avec des habitants de l'Éther.

7 Puniton : Le Grand Dragon prend conscience de la piètre tentative du mage et s'insurge d'être vénéré par un adepte aussi peu doué. Il lui interdit alors de lancer tout sortilège de sa Sphère pour le reste de la journée.

8 Vortex : Le personnage et les utilisateurs de magie présents dans un rayon de 10 fois le niveau de Magie instinctive du personnage en mètres perdent tous leurs Points de Magie, Réserve personnelle comprise. Les objets contenant des sorts stockés ne sont pas utilisables pendant une journée complète.

9 Fatalité : Le sortilège échoue mais, au lieu de dépenser ses Points de Magie, le personnage puise directement dans sa réserve vitale et coche une case de blessure par deux points qu'il aurait dû dépenser.

10 Catastrophe : Que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (un éclair foudroie le mage, une chape de ténèbres recouvre la zone, etc.).

MAGIE INVOCATOIRE

1 Impasse : Le sortilège échoue et le mage ne pourra plus utiliser sa Discipline pour le reste de la journée.

2 Entropie : Un portail totalement imprévu s'entrouvre pour laisser jaillir une attaque élémentaire qui frappe le mage et/ou ses proches voisins. Il appartient au meneur de jeu de déterminer l'élément concerné et de décrire les effets de l'attaque, qui cause 20 + 2D10 points de dommages.

3 Inconscience : Le portail qui s'ouvre laisse échapper une créature draconique agressive qui attaque instantanément le mage. Il appartient au meneur de jeu de déterminer le type et la puissance de la créature.

4 Tornade : Le portail s'ouvre sur une tempête dévastatrice qui projette au sol les individus présents dans un rayon de 100 mètres autour du mage. Le meneur de jeu est libre de gérer les complications évidentes de ce Contrecoup (dommages liés à la chute, impossibilité de se battre, etc.).

5 Chimères : Que l'invocation soit ou non réussie, le portail laisse filtrer des visions chimériques qui fascinent et hypnotisent le mage, le rendant incapable de toute action (et de toute perception) pendant 1D10 tours.

6 Vortex : Le personnage et les utilisateurs de magie présents dans un rayon de 10 fois le niveau de Magie invocatoire du personnage en mètres perdent tous leurs Points de Magie, Réserve personnelle comprise.

7 Disparition : Que le sort soit réussi ou non, le portail s'ouvre et emporte en se refermant un des objets personnels du mage – qui n'est pas forcément conscient de cette disparition. En règle générale les portails élémentaires font disparaître avec eux un objet lié à leur élément (comme une arme, pour le métal, des Clés, une matrice, etc.). L'objet sera emporté vers une destination au choix du meneur de jeu, bien que la majorité de ces phénomènes ait tendance à déplacer les objets sur de grandes distances aux quatre coins de Kor ou dans des Eeries isolées. Dans tous les cas, l'objet sera extrêmement difficile à localiser et à récupérer.

8 Jugement : Que le sort soit réussi ou non, le portail s'ouvre pour laisser passer un dragon de la Sphère mise en jeu par le sortilège tenté. En lançant 1D10, le meneur de jeu peut déterminer si le dragon est un enfant (de 1 à 5), un jeune (de 6 à 9) ou un adulte (10). Dans tous les cas, le dragon vient pour punir le mage de son échec ou de sa faiblesse. Il n'est pas obligé de le tuer, ni de s'opposer physiquement à lui, mais prendra le temps de lui rappeler les règles de la magie (en le mettant à l'épreuve ou en se joignant au groupe pour 1D10 jours, par exemple).

9 Drain : Le mage perd tous ses Points de Magie dans la Sphère correspondante et ne peut plus utiliser sa Discipline de Magie invocatoire pour le reste de la journée.

10 Catastrophe : Que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (le portail s'ouvre sous les pieds du mage, l'effet invoqué s'accompagne d'une pluie torrentielle, etc.).

SORCELLERIE

1 Méprise : Les effets du sortilège sont purement et simplement inversés (dommages au lieu de soins, malus au lieu de bonus, etc.). Le mage ne s'en rend bien sûr compte qu'au moment où le sortilège se déclenche.

2 Explosion : Le sort échoue et provoque une explosion dont les effets sont similaires à ceux d'un sortilège "Conflagration écarlate", ayant obtenu 2 Niveaux de Réussite, dont l'épicentre n'est autre que le mage.

3 Magnétisme : Que le sort soit réussi ou non, tous les objets métalliques situés dans un rayon de 20 mètres sont attirés à grande vitesse vers le mage. Seuls les objets dont le poids est inférieur à 20 kilos sont ainsi projetés. Les porteurs d'armes et/ou d'armures métalliques doivent effectuer un jet de Physique + Athlétisme ou Force contre une Difficulté de 20 pour éviter d'être désarmés ou de tomber.

4 Hallucination : Le sort échoue automatiquement, mais le mage et ses compagnons sont victimes d'une hallucination si réelle qu'ils sont tous persuadés du contraire. Seuls les autres mages présents ont droit d'effectuer un jet de Mental + Discipline utilisée contre une Difficulté de 20 pour comprendre la réalité.

5 Pesanteur : Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du mage voit son poids et celui de son équipement doubler pendant 1D10 tours, augmentant de 10 la Difficulté de toutes ses actions physiques, y compris les déplacements.

6 Parasite : Au moment où il dépense ses Points de Magie, le mage ressent une violente douleur et comprend qu'un parasite élémentaire s'est introduit dans son corps. Chaque fois qu'il utilisera sa Discipline Sorcellerie, il devra cocher 2 cases de blessure, mais dépensera 2 Points de Magie de moins. Le parasite ne peut être ôté que grâce à la magie d'un dragon, en récompense d'une action jugée honorable.

7 Pénitence : Le Grand Dragon de la Sphère correspondante prend conscience de l'erreur du mage et lui interdit de lancer le dé du Dragon pour les 1D10 prochaines actions (magiques ou autres) qui suivront.

8 Parallèle : Que le sort soit réussi ou non, il s'accompagne d'une réplique exacte des effets désirés, dont le meneur de jeu peut disposer à sa guise (pour soigner un adversaire s'il s'agissait d'un sort de soin, infliger des dommages à l'un de membres du groupe, etc.). Les effets de cette copie sont gérés comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite (ou plus, si le sort était réussi avec une meilleure marge).

9 Fusion : Toutes les Clés matérielles destinées à un usage purement magique sont détruites dans un rayon de 10 mètres autour du mage (y compris ses propres Clés).

10 Catastrophe : Que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (la peau du mage prend une consistance écaillée pendant plusieurs heures, le mage devient momentanément aveugle, etc.).