Ajustement des caractéristiques	
Score	**Ajustement**
5	-5
6	-4
7	-3
8	-2
9	-1
10 à 11	0
12 à 13	+1
14 à 16	+2
17 à 19	+3
20 à 22	+4
23 à 25	+5
+2 points	+1 point

Résistances	
Jet	**Effets**
Moins de 0	Complètement raté. Effets doubles.
1 à 10	Raté. Effets normaux.
11 à 30	Réussit. Aucun effet.
Plus de 30	Immunité, +5 lors prochaine résistance équivalente.

Jet résistance = Score constitution - Grade poison/maladie x5 + 2d10

Santé mentale		
Marge	**Mod.**	**Effets**
11 et plus	+1	Contrôle total, prise de confiance.
10 à 0	0	Contrôle total.
-1 à -5	-1d2	Peur.
-6 à -10	-1d4	Peur panique.
-11 à -15	-1d6	Folie passagère.
-16 à -20	-1d8	Folie durable.
-21 à -25	-1d10	Folie permanente.
-26 à -30	-2d8	2 folies permanentes.
>31 et moins	-	Le personnage devient fou (PNJ).

Légende

Marge : correspond à la marge de réussite ou d'échec du jet de santé mentale.
Mod. : correspond au nombre à ajouter ou soustraire au score de santé mentale du personnage.
Effets : correspond aux effets produits par le jet de santé mentale.

Initiative extraordinaire	
Jet d'initiative	**Bonus**
Plus de 25	+1
30 à 35	+2
36 à 40	+3
Plus de 40	+5

Actions statiques & connaissances	
Jet	**% Accomplit**
Moins de 5	0
5 à 14	0
15 à 17	25
18 à 19	50
20 à 25	100
26 à 30	125
Plus de 30	150

Exemples de difficultés talents

Très facile : +5
Moyen : 0
Difficile : -5
Très difficile : -10
Extrêmement difficile : -15
Presque impossible : -20
Impossible : -30

Actions dynamiques	
Jet	**Effet**
Moins de 5	Nul
5 à 10	Complètement raté
11 à 19	Raté
20 à 25	Réussit
26 à 30	Très réussit
Plus de 30	Parfait

Application de remède	
Jet	**Effet**
10 et moins	Aucun effet
11 à 19	Effets réduits de moitié
20 à 30	Effets normaux
Plus de 30	Effets doublés

Tableau de guérison				
Zone	**L**	**M**	**G**	**D**
Tête	12 (3)	24 (6)	48 (12)	96 (24)
Torse	10 (3)	20 (5)	40 (10)	80 (20)
Bras	9 (2)	18 (4)	36 (9)	72 (18)
Mains	11 (3)	22 (5)	44 (11)	88 (22)
Jambes	9 (2)	18 (4)	36 (9)	72 (18)
Pieds	11 (3)	22 (5)	44 (11)	88 (22)

L : blessure légère, M : blessure moyenne, G : blessure grave , D : membre détruit

Attaques d'immobilisation	
Jet d'attaque	**Dégâts + Effet**
Moins de 20	Attaque ratée
20 à 25	1 + cible étourdie 1 tour
26 à 30	1d2 + cible étourdie 2 tours
31 à 35	1d2 + cible étourdie 3 tours
36 à 40	1d3 + cible étourdie 4 tours
Plus de 40	1d3 + cible étourdie 5 tours

Attaques de projection	
Jet d'attaque	**Dégâts + Effet**
Moins de 20	Attaque ratée
20 à 25	1d2
26 à 30	1d2 + cible au sol 1 tour
31 à 35	1d3 + cible au sol 2 tours
36 à 40	1d4 + cible au sol 3 tours, sonnée 1 tour
Plus de 40	1d4 + cible au sol 5 tours, sonnée 2 tour

Ajustement des armes de portée

	Portée					Ajustement				
Désignation	**BP**	**C**	**M**	**L**	**E**	**BP**	**C**	**M**	**L**	**E**
Arc court	0-3	3-20	20-50	50-70	70-90	+4	-	-4	-8	-16
Arc long	0-3	3-40	40-80	80-110	110-140	+4	-	-3	-6	-12
Arc composé	0-3	3-35	35-60	60-80	90-110	+4	-	-3	-6	-12
Fronde	0-3	3-15	15-40	40-55	55-70	+3	-	-5	-10	-20
Arbalète	0-4	4-40	40-75	75-100	100-125	+5	-	-3	-6	-12
Arbalète lourde	0-5	5-50	50-90	90-120	120-160	+5	-	-3	-6	-12
Dague	0-1	1-5	5-10	10-15	15-20	-5	-	-4	-8	-16
Hache	0-1	1-5	5-10	10-15	15-20	-5	-	-5	-10	-20
Épée courte	0-1	1-4	4-8	8-12	12-15	-5	-	-5	-10	-20
Javelot	0-2	2-8	8-15	15-25	25-35	+2	-	-4	-8	-16
Épieu	0-2	2-6	6-13	13-20	20-30	+1	-	-5	-10	-20

Légende

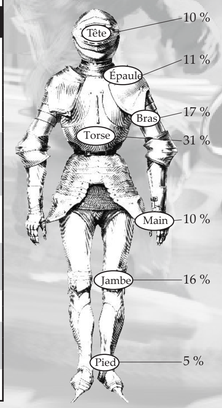
BP : tir à bout portant, C : tir de courte portée, M : tir de moyenne portée, L : tir de longue portée, E : tir de portée extrême. Ajustements applicables pour l'attaque.

Blessures

		Petit				Moyen				Grand				Très grand			
		L	M	G	D	L	M	G	D	L	M	G	D	L	M	G	D
Tête	**Front**	1	2	3	4+	1-2	3-4	5-6	7+	3-4	5-6	7+	10+	6-9	10-14	15-19	20+
	Oeil	-	1	2	3+	1	2	3	4+	1	2-3	4-5	6+	2-4	5-8	9-12	13+
	Nez	-	1	2-3	4+	1	2-3	4	5+	1-2	3-4	5-6	7+	3-5	6-9	10-13	14+
	Mâchoire	1	2	3	4+	1-2	3-4	5-6	7+	3-4	5-6	7-9	10+	6-9	10-14	15-19	20+
	Oreille	-	1	2-3	4+	1	2-3	4	5+	1-2	3-4	5-6	7+	3-5	6-9	10-13	14+
	Coup	-	1-2	3	4+	1-2	3-4	5	6+	2-3	4-5	6-7	8+	5-8	9-12	13-16	17+
Bras	**Épaule**	1	2-3	4-5	6+	1-3	4-6	7-8	9+	4-6	7-9	10-12	13+	10-14	15-19	20-25	26+
	Avant bras	-	1-2	3	4+	1-2	3-4	5	6+	2-3	4-5	6-7	8+	5-8	9-12	13-16	17+
	Coude	-	1-2	3	4+	1-2	3-4	5	6+	2-3	4-5	6-7	8+	5-8	9-12	13-16	17+
	Bras	1	2	3	4+	1-2	3-4	5-6	7+	3-4	5-6	7-9	10+	6-9	10-14	15-19	20+
Main	**Doigt**	-	1	2	3+	1	2	3	4+	1	2-3	4-5	6+	2-4	5-8	9-12	13+
	Paume	-	1	2-3	4+	1	2-3	4	5+	1-2	3-4	5-6	7+	3-5	6-9	10-13	14+
	Poignet	-	1-2	3	4+	1-2	3-4	5	6+	2-3	4-5	6-7	8+	5-8	9-12	13-16	17+
Torse haut	**Poitrine**	1	2-3	4-5	6+	1-2	3-5	6-8	9+	4-6	7-9	10-12	13+	10-14	15-19	20-25	26+
	Plexus	-	1	2-3	4+	1	2	3-4	5+	1-2	3-4	5-6	7+	3-5	6-9	10-13	14+
	Cotes	1-2	3-4	5-6	7+	1-3	4-6	7-9	10+	6-8	9-11	12-14	15+	12-17	18-23	24-29	30+
Torse bas	**Ventre**	1	2	3	4+	1-2	3-4	5-6	7+	3-4	5-6	7-9	10+	6-9	10-14	15-19	20+
	Aine	-	1	2-3	4+	1	2	3-4	5+	1-2	3-4	5-6	7+	3-5	6-9	10-13	14+
Jambe	**Cuisse**	1	2-3	4-5	6+	1-2	3-5	6-8	9+	4-6	7-9	10-12	13+	10-14	15-19	20-25	26+
	Genou	1	2	3	4+	1-2	3-4	5-6	7+	3-4	5-6	7-9	10+	6-9	10-14	15-19	20+
	Mollet	1	2	3	4+	1-2	3-4	5-6	7+	3-4	5-6	7-9	10+	6-9	10-14	15-19	20+
Pied	**Cheville**	-	1-2	3	4+	1-2	3-4	5	6+	2-3	4-5	6-7	8+	5-8	9-12	13-16	17+
	Pied	-	1	2-3	4+	1	2-3	4	5+	1-2	3-4	5-6	7+	3-5	6-9	10-13	14+

Blessures des armes tranchantes

		Légère			Moyenne			Grave			Membre détruit			
		S	E	P	S	E	P	S	E	P	S	E	P	Mort
Tête	**Front**	1	E1	-1	2	S1	-2	3	S2	-4	-	-	-	100%
	Yeux	1	E1	-2	2	S2	-4	3	S3	-8	4	S6	-15	70%
	Nez	-	-	-	1	E2	-1	1	S2	-3	2	S4	-6	40%
	Mâchoire	-	-	-	1	E1	-1	1	S2	-3	2	S4	-6	50%
	Oreille	-	-	-	-	E1	-1	1	E2	-2	2	S2	-4	10%
	Coup	1	-	-	3	E1	-2	5	S2	-4	-	-	-	100%
Bras	**Épaule**	-	-	-	1	E1	-2	2	E2	-4	3	S3	-8	-
	Avant bras	1	-	-1	2	E1	-2	3	E2	-4	5	S3	-8	-
	Coude	-	E1	-2	1	S2	-4	2	S3	-8	4	S6	-15	-
	Bras	1	-	-1	2	E1	-2	3	E2	-4	5	S3	-8	-
Main	**Doigt**	-	E1	-1	-	E2	-2	1	S2	-4	2	S5	-8	-
	Paume	-	E1	-1	1	S1	-3	2	S3	-6	3	S8	-10	-
	Poignet	-	E1	-1	1	S1	-3	2	S3	-6	4	S8	-10	-
Torse haut	**Poitrine**	-	E1	-1	1	E2	-2	2	S3	-4	4	S6	-8	60%
	Plexus	1	E1	-1	2	E2	-2	3	S4	-5	5	S8	-10	75%
	Cotes	-	E1	-1	1	E2	-2	2	S3	-4	4	S6	-8	20%
Torse bas	**Ventre**	1	E1	-1	2	E2	-2	3	S3	-5	5	S8	-8	75%
	Aine	1	E1	-2	2	S2	-4	3	S4	-6	5	S8	-10	60%
Jambe	**Cuisse**	1	-	-1	2	E1	-2	3	E3	-4	5	S4	-8	-
	Genou	-	E1	-2	1	S1	-4	2	S3	-8	4	S6	-15	-
	Mollet	1	-	-1	2	E1	-2	3	E3	-4	5	S4	-8	-
Pied	**Cheville**	-	E1	-1	1	S1	-3	2	S3	-6	4	S8	-10	-
	Pied	-	E1	-1	1	S1	-3	2	S3	-6	4	S8	-10	-



Blessures des armes contondantes

		Légère			Moyenne			Grave			Membre détruit			
		S	E	P	S	E	P	S	E	P	S	E	P	Mort
Tête	**Front**	-	S1	-2	-	S3	-4	2	S6	-8	-	-	-	100%
	Yeux	-	S2	-4	-	S3	-8	1	S6	-12	2	S9	-15	40%
	Nez	-	E2	-1	-	S2	-3	1	S3	-6	2	S5	-10	60%
	Mâchoire	-	E2	-1	-	S2	-3	-	S3	-6	1	S6	-10	60%
	Oreille	-	E1	-1	-	E2	-2	-	S2	-4	1	S4	-8	20%
	Coup	-	S1	-1	-	S2	-2	1	S3	-4	-	-	-	100%
Bras	**Épaule**	-	E1	-1	-	E2	-2	-	E3	-4	1	S5	-8	-
	Avant bras	-	E1	-1	-	E2	-2	1	E3	-4	3	S4	-8	-
	Coude	-	E2	-2	-	S2	-4	-	S3	-8	2	S6	-15	-
	Bras	-	E1	-1	-	E2	-2	1	E3	-4	3	S4	-8	-
Main	**Doigt**	-	E1	-1	-	S1	-2	-	S2	-4	1	S5	-8	-
	Paume	-	E2	-2	-	S2	-4	-	S3	-8	2	S8	-12	-
	Poignet	-	E2	-2	-	S2	-4	-	S3	-8	2	S8	-12	-
Torse haut	**Poitrine**	-	E1	-1	-	E3	-3	-	S3	-6	2	S6	-8	50%
	Plexus	-	E2	-1	-	S2	-3	1	S4	-8	3	S8	-10	50%
	Cotes	-	E1	-1	-	E3	-3	-	S3	-6	1	S6	-8	30%
Torse bas	**Ventre**	-	E1	-1	-	S2	-2	1	S4	-5	3	S8	-8	50%
	Aine	-	E2	-2	-	S3	-4	1	S5	-6	3	S8	-10	40%
Jambe	**Cuisse**	-	E1	-1	-	S2	-2	1	S3	-4	3	S4	-8	-
	Genou	-	E2	-2	-	S3	-4	-	S4	-8	2	S6	-15	-
	Mollet	-	E1	-1	-	S2	-2	1	S3	-4	3	S4	-8	-
Pied	**Cheville**	-	E1	-1	-	S2	-4	-	S3	-8	2	S8	-12	-
	Pied	-	E1	-1	-	S2	-4	-	S3	-8	2	S8	-12	-

L'adversaire ...

est au sol : +6
est étourdit / sonné : +4
est à genou : +5
est de dos : +4
est de flanc : +2
se déplace : -4
se déplace en zig zag : -6
est frappé par surprise : +10

Attaques extraordinaire	
Jet d'attaque	**Bonus dégâts**
20 à 30	-
31	+1
32	+2
33	+3
34	+4
35	+5
36 à 40	+6
41 à 45	+7
46 à 50	+8
Etc.	Etc.

Localisation	
Jet	**Localisation**
1-2	Front
3	Oeil
4	Nez
5	Mâchoire
6-7	Oreille
8-10	Coup
11-21	Épaule
22-29	Avant bras
30-31	Coude
32-38	Bras
39-41	Doigt
42-43	Paume
44-48	Poignet
49-56	Poitrine
57-58	Plexus
59-65	Cotes
66-75	Ventre
76-79	Aine
80-87	Cuisse
88-89	Genou
90-95	Mollet
96-98	Cheville
99-100	Pied

Blessures des armes perforantes

		Légère			Moyenne			Grave			Membre détruit			
		S	E	P	S	E	P	S	E	P	S	E	P	Mort
Tête	**Front**	-	-	-	1	S1	-1	2	S2	-3	-	-	-	100%
	Yeux	-	E1	-1	1	S1	-3	2	S2	-6	3	S4	-15	90%
	Nez	-	-	-	-	E1	-1	1	S2	-2	2	S3	-4	70%
	Mâchoire	-	-	-	-	E1	-1	-	S2	-2	1	S3	-4	40%
	Oreille	-	-	-	-	-	-	-	E2	-1	1	S2	-3	10%
	Coup	-	-	-	-	E1	-1	1	S3	-4	-	-	-	50%
Bras	**Épaule**	-	-	-	-	E1	-2	1	E2	-4	2	S2	-6	-
	Avant bras	-	-	-	-	E1	-1	1	E2	-3	2	S3	-6	-
	Coude	-	E1	-1	-	S1	-3	-	S2	-6	2	S4	-12	-
	Bras	-	-	-	-	E1	-1	1	E2	-3	2	S3	-6	-
Main	**Doigt**	-	E1	-1	-	E2	-2	1	S2	-4	2	S5	-8	-
	Paume	-	E1	-1	-	S1	-3	1	S3	-6	2	S8	-10	-
	Poignet	-	E1	-1	-	S1	-3	-	S3	-6	1	S8	-10	-
Torse haut	**Poitrine**	-	-	-	-	E1	-1	-	S2	-3	2	S6	-8	40%
	Plexus	-	-	-	-	E1	-2	1	S3	-4	3	S8	-10	60%
	Cotes	-	-	-	-	E1	-1	-	S2	-3	1	S6	-8	10%
Torse bas	**Ventre**	-	-	-	-	E1	-1	1	S2	-3	3	S4	-6	60%
	Aine	-	E1	-1	-	S1	-3	1	S3	-6	3	S6	-8	50%
Jambe	**Cuisse**	-	-	-	-	E1	-1	1	E2	-3	2	S3	-6	-
	Genou	-	E1	-1	-	S1	-3	-	S2	-6	2	S4	-12	-
	Mollet	-	-	-	-	E1	-1	1	E2	-3	2	S3	-6	-
Pied	**Cheville**	-	E1	-1	-	S1	-3	-	S3	-6	1	S8	-10	-
	Pied	-	E1	-1	-	S1	-3	-	S3	-6	1	S8	-10	-

Maladresses des armes de mêlée	
Jet	**Effet**
Moins de 4	Vous ratez votre frappe.
4 à 6	Vous perdez l'équilibre et êtes étourdit 1 tour.
7 à 9	Vous manquez de tomber à terre et êtes étourdit 2 tours.
10	Vous laissez tomber votre arme. 2 tours pour la ramasser.
11 à 13	Vous faites un mauvais mouvement et êtes sonné 1 tour.
14 à 16	Vous faites un mauvais mouvement et êtes sonné 2 tours.
17 à 18	Votre légendaire jeu de jambe vous trahit.... Vous êtes à terre, étourdit 3 tours.
19	Personne n'a jamais vu un coup aussi mauvais, votre adversaire à 50% de chance de s'écrouler de rire pendant 2 tours. Vous êtes sonné 2 tours puis étourdit 2 tours.
Plus de 19	Vous frappez un ami (ou vous même), lancez localisation et dégâts.

Maladresses des armes de tir	
Jet	**Effet**
Moins de 7	Vous ratez votre tir.
7 à 9	Embrouillé, vous ne tirez pas ce tour.
10 à 12	Vous vous emmêlez et perdez 2 tours.
13 à 14	Vous laissez tomber votre projectile. Vous prenez 2 tours pour le ramasser ou 1 tour pour en prendre un autre.
15 à 17	Vous cassez la corde de votre arc/arbalète. Variante armes de lancer : Voir 13 à 14.
18 à 19	Vous vous blessez. Vous perdez 1 PV et 2 tours.
Plus de 19	Vous tirez sur une cible autre que celle voulue, au hasard. Si non applicable, vous vous tirez le projectile dans le pied. Tirez les dégâts.

Maladresses magiques	
Jet	**Effet**
1 à 10	Vous vous lancez dans des incantations stériles. Vous perdez 2 tours en élucubrations. Les PM sont perdus.
11 à 15	Vous vous lancez dans des incantations stériles. Vous perdez 3 tours en élucubrations. Les PM sont perdus.
16 à 20	Mauvaise formule. Vous perdez 50% de vos PM pour la journée et êtes étourdi 3 tours.
21 à 25	Mauvaise formule. Vous perdez tous vos PM pour la journée et êtes sonné 5 tours
26 à 30	Le sort se retourne contre vous ou l'effet est inversé. Vous êtes sonné 5 tours et perdez tous vos PM pour 1d4 jours.
31 à 35	Une violente explosion inflige 2d6 points de dégâts à toute entité se trouvant dans un rayon de 6 mètres. Vous perdez tous vos PM pour 2d6 jours.
Plus de 35	Un événement improbable se produit (téléportation aléatoire, apparition d'un démon, ouverture d'un puits d'Ombre, etc.) à la discrétion du MJ.

Temps d'incantation							
Rune	1	2	3	4	5	6	7
PJ							
1	1	-	-	-	-	-	-
2	1	2	-	-	-	-	-
3	0	1	3	-	-	-	-
4	0	0	2	4	-	-	-
5	0	0	1	3	5	-	-
6	0	0	0	2	4	6	-
7	0	0	0	1	3	5	7

Légende

Les scores à zéro correspondent à un sort instantané.

Résistance magique							
Mage	1	2	3	4	5	6	7
Cible							
1	52	64	76	88	100	112	124
2	42	54	66	78	90	102	114
3	32	44	56	68	80	92	104
4	22	34	46	58	70	82	94
5	12	24	36	48	60	72	84
6	2	14	26	38	50	62	74
7	-8	4	16	28	40	52	64

Note

Le jet de résistance est un jet d100 ouvert.

Unités de rune					
Grade	BP	BS	Vit.	Vol.	Mod.
1	0	+1	1.25	1	10
2	+1	+1	1.50	4	20
3	+1	+2	1.75	9	30
4	+2	+2	2	16	40
5	+2	+3	2.25	25	50
6	+3	+3	2.5	36	60
7	+3	+4	3	49	70

Effets de blessure des attaques élémentaires

	Légère			Moyenne			Grave			Membre détruit		
	S	E	P	S	E	P	S	E	P	S	E	P
Air	-	E1	-	-	E2	-	-	E3	-2	1	S3	-6
Eau	-	E1	-	-	E2	-1	1	S2	-3	1	S4	-6
Glace	-	E1	-	1	E3	-1	2	S3	-3	3	S6	-6
Feu	-	E1	-	1	E2	-1	2	S2	-3	4	S4	-6
Terre	-	E1	-	-	E2	-1	1	S2	-4	1	S5	-8
Pierre	-	E2	-	-	S2	-2	1	S4	-5	2	S6	-10
Plasma	1	E2	-	2	S2	-1	4	S4	-3	6	S8	-6
Électricité	-	S1	-1	-	S3	-2	1	S6	-4	1	S12	-8
Lave	1	E2	-	2	S2	-1	3	S3	-4	5	S6	-8
Acide	1	E1	-	2	E3	-1	4	S3	-3	6	S6	-6
Vide	-	E2	-2	-	S3	-4	1	S6	-8	2	S12	-16

Créer un sort...

... en marchant : -5
... en courant : -10
... à cheval : -5
... environnement bruyant : -1
... très bruyant : -3
... stressant (combat rapproché, à portée d'arme) : -2
... très stressant (cible d'une attaque de mêlée) : -5

Nombre de runes utilisées
3 runes : 0
4 runes : -3
5 runes : -6
6 runes : -9
7 runes : -12