









MONTER 91

Tableau des Missiles

Arme	FOR/DEX	Base %	ENC (m)	Dégâts	PA	Portée		Facteur de Feu	P
						Effective/Max.			
Atlas	7/9	05	0.5 (1)	+ 1D6\$	6	+ 10	+ 20	1/rm	20
Arc	9/9	05	0.5 (.05)	1D6 + 1	5	90	120	1/ra	150
Arc long	11/9	05	0.5 (.05)	1D8 + 1	6	90	275	1/ra	350
Arc composite	13/9	05	0.5 (.05)	1D8 + 1	7	120	225	1/ra	350
Arbalète lourde	13/7	25	8.0 (.05)	2D6 + 2	10	55	300	1/3 rm	500
Arbalète moyenne	11/7	25	4.8 (.05)	2D4 + 2	8	50	270	1/2 rm	400
Arbalète légère	9/7	25	3.4 (.05)	1D6 + 2	6	40	225	1/2 rm	300
Arbalète à répétition									
12 coups	9/7	25	3.2 (.05)	1D6 + 2	6	60	170	1/ra	800
Arc à pierre	11/7	25	3.4 (.1)	1D6 + 2	6	30	200	1/rm	300
Sarbacane	-/11	10	0.5 (.05)	1D3*	4	30	30	1/rm	50
Fronde	-/11	05	0.1 (.1)	1D8	-	100	100	1/rm	30
Bâton à fronde	9/11	10	0.5 (.1)	1D10	10	120	120	1/rm	80
Bolas***	9/13	05	3.0	1D4	-	15	25	1/rm	50
Boomerang de guerre	13/9	10	1.0	1D8	6	30	50	1/rm	30
Boomerang de chasse	9/11	05	0.5	1D4	3	50	50	1/ra	20
Fléchettes	-/9	10	0.5	1D6	4	20	30	1/ra	75
Javelot	9/9	10	1.5	1D8	8	20	50	1/ra	100
Hache de lancer***	9/11	10	0.5	1D6	6	20	20	1/ra	50
Couteau de lancer	-/11	10	0.2	1D4	4	20	20	1/ra	50
Pierre lancée***	-/-	15	0.5	1D3	-	20	20	1/ra	0
Lasso simple	9/13	05	1.0	-	-	10	10	1/5 rm	200
Lasso d'arme	9/9	20	3.0	-	-	4	33	1/rm	100
Fouet	9/9	10	1.0	1D4	6	5	5	1/rm	150

* Les fléchettes tirées par une sarbacane sont très souvent empoisonnées. La virulence du poison est généralement égale à 2D10.

** Une fois les 12 coups tirés, le chargement d'un carreau nécessitera le rang d'action de DEX du personnage + 3.

*** Ces armes n'empalent pas sur un succès spécial.

\$ Il s'agit d'un modificateur aux dégâts.

Tableau des Réussites

Utilisez ce tableau afin de déterminer si un jet de compétence est un succès critique, un succès spécial, un succès, un échec ou un échec absolu.

Niveau actuel de Compétence	Succès Critique	Succès Spécial	Echec Absolu
01-07	01	01	96-00
08-10	01	01-02	96-00
11-12	01	01-02	97-00
13-17	01	01-03	97-00
18-22	01	01-04	97-00
23-27	01	01-05	97-00
28-29	01	01-06	97-00
30	01-02	01-06	97-00
31-32	01-02	01-06	98-00
33-37	01-02	01-07	98-00
38-42	01-02	01-08	98-00
43-47	01-02	01-09	98-00
48-49	01-02	01-10	98-00
50	01-03	01-10	98-00
51-52	01-03	01-10	99-00
53-57	01-03	01-11	99-00
58-62	01-03	01-12	99-00
63-67	01-03	01-13	99-00
68-69	01-03	01-14	99-00
70	01-04	01-14	99-00
71-72	01-04	01-14	00
73-77	01-04	01-15	00
78-82	01-04	01-16	00
83-87	01-04	01-17	00
88-89	01-04	01-18	00
90-92	01-05	01-18	00
93-97	01-05	01-19	00
98-00	01-05	01-20	00

Dans tous les cas, un 01 est toujours un succès critique et un résultat de 00 est toujours un échec absolu. Toutes les compétences n'amènent pas forcément des succès spéciaux.

Tableau des Modificateurs d'Attaque

Tous les effets sont cumulatifs. Quels que soient les modificateurs négatifs appliqués, la chance de réussite ne peut être réduite en dessous de 5 %.

Bonus	Situation	Malus	Situation
+ 25	La cible est impuissante.	- 75	La cible ne peut être vue ou détectée par aucun sens.
+ 20	La cible est renversée ou surprise par le combat.	- 20	L'attaquant a été renversé.
+ 10	La cible est surprise au cours du combat.	- 10	La cible se déplace (pour les attaques avec une arme de jet).
+ 10	La cible est attaquée dans le dos ou par un côté qui n'est pas protégé par un bouclier.	- 10	Par point de TAI en dessous de 4.
+ 10	Attaque soigneusement préparée (un round de mêlée inactif pour ajuster le coup).	- 10	L'attaquant se trouve sur un animal ou un véhicule en mouvement.
+ 10	Attaque menée avec un avantage de hauteur.		
+ 05	Par 10 points de TAI au-dessus de 20.		

Tableau Cérémonie et Temps

Durée	Jet	Durée	Jet
1	1D6	144	11D6
2	2D6	233	12D6
3	3D6	377	13D6
5	4D6	610	14D6
8	5D6	987	15D6
13	6D6	1597	16D6
21	7D6	2587	17D6
34	8D6	4181	18D6
55	9D6	6768	19D6
89	10D6	10949	20D6

La colonne Durée indique le temps en round de mêlée, si on se sert de Cérémonie afin d'augmenter les chances d'un sort classique, et en heures si on se sert de Cérémonie afin d'augmenter les chances d'un sort de rituel.

Tableau des Invocations

ID100	Rencontre	INT	POU
01	Mauvais Homme	20	35
02-07	Démon	3D6	3D6 + 6
08-17	Esprit de Maladie	-	3D6 + 6
18-37	Elémentaire	-	variable
38-57	Fantôme	2D6 + 6	6D6
58-61	Hellion	4D6	3D6 + 6*
62-66	Esdprit de Guérison	-	4D6
67-71	Esprit d'intelligence	1D6	2D10
72-76	Esprit de Magie	3D6	4D6 + 6
77-81	Esprit de Passion	-	3D6 + 6
82-86	Nymphe	Selon le type	
87-91	Esprit de Pouvoir	-	2D6 + 3
92-96	Esprit de Sort	Par sort	3D6
97-00	Spectre	2D6 + 6	5D6 + 6

* Cette valeur fait référence à la CON de l'hellion qui est aussi égale à son armure et à ses points de magie.

Tableau de Résistance

Repérez dans la partie supérieure du tableau le facteur du personnage ou de l'objet actif. Repérez ensuite à l'extrême gauche du tableau le facteur du personnage ou de l'objet passif. A l'intersection de la colonne et de la ligne ainsi déterminées, vous trouverez le pourcentage de réussite maximal du personnage dans la tâche qu'il désire accomplir.

	Actif																				
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Passif	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
	11	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	17	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	18	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	21	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans la tentative.

Rangs d'Action

Modificateur de TAI	Rang d'Action DEX	Modificateur de l'arme	Exemple
1-9 = 3	1-9 = 4	0 -3 m = 3	(couteau/poing)
10-15 = 2	10-15 = 3	0,4-1,1 m = 2	(arme à 1 main)
16-19 = 1	16-19 = 2	1,2-2,1 m = 1	(arme à 2 mains)
20 + = 0	20 + = 1	2,2 m + = 0	(pique/arbre)

Tableau des Armes Naturelles

Armes	Domages	Base %	RA
Griffes	1D6	25	3
Poing	1D3	25	3
Empoignade	1D6	25	3
Coup de Tête	1D4	10	3
Coup de Patte	1D6	15	3

Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Perception

Ce tableau détaille les effets du terrain sur les Compétences de Perception. Les pourcentages indiqués ci-dessous devront être soustraits aux compétences Scruter, Chercher et Pister avant que le jet ne soit effectué. Le terrain n'a aucun effet sur les jets en Ecouter.

Léger			Moyen			Epais		
Garr.	Buiss.	Arb.	Garr.	Buiss.	Arb.	Garr.	Buiss.	Arb.
-0	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si le terrain est accidenté, divisez par deux le jet en Chercher et retirez 25 % en Scruter avant d'appliquer les modificateurs au terrain.

Légende

Léger : pas plus d'un objet par 9 m². La visibilité est tout à fait normale.

Moyen : pas plus de 5 objets par 9 m². La visibilité est réduite de moitié.

Epais : plus de 5 objets par 9 m². La visibilité est réduite à 25 % de la normale.

Garrigue : le sol est couvert d'herbe et de petits buissons. Ce terrain n'a aucune influence sur le déplacement.

Buisson : le sol est recouvert d'une végétation de taille humaine et parfois très dense. Le mouvement sera réduit de 15 à 50 % selon l'épaisseur de la végétation.

Arbres : forêt qui ralentira le mouvement exactement comme les buissons. Les arbres peuvent supporter un poids humain.

Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Discrétion

Ce tableau détaille les effets de la végétation sur les Compétences de Discrétion. Selon la compétence de discrétion utilisée, ajoutez ou soustrayez le pourcentage indiqué.

	Léger			Moyen			Epais		
	Garr.	Buiss.	Arb.	Garr.	Buiss.	Arb.	Garr.	Buiss.	Arb.
Se Cacher	+5	+10	+10	+10	+20	+20	+15	+30	+50
Dépl. Silencieux	-5	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si le terrain est plat, divisez par deux le pourcentage en Se Cacher avant d'ajouter les modificateurs.

Si le terrain est accidenté, doublez le pourcentage en Se Cacher avant d'ajouter les modificateurs.

Référez-vous au tableau des effets du terrain sur les compétences de Perception pour connaître la signification de Léger, Moyen et Epais.

Légende

Garrigue : la végétation atteint la ceinture et est composée essentiellement d'herbe et de buissons. Diminue les mouvements secrets de 15 % si elle est épaisse.

Buisson : végétation de taille humaine composée de broussailles. Diminue les chances de mouvements secrets de 15 % si elle est légère, 30 % si elle est moyenne et 50 % si elle est épaisse.

Arbres : forêt composée de taillis et d'arbres. Diminue les mouvements secrets comme pour le buisson. Les arbres supportent un poids humain.

Tableau des Echecs Absolus pour les Armes de Mêlée et de Parade

D100	Résultats
01-05	Perte de la prochaine esquive.
06-10	Perte de la prochaine attaque.
11-15	Perte de la prochaine esquive et de la prochaine parade.
16-20	Perte de la prochaine attaque, de la prochaine parade et de la prochaine esquive.
21-25	Perte des 1D3 prochaines attaques.
26-30	Perte des 1D3 prochaines attaques et parades.
31-35	Lanière du bouclier cassée : celui-ci tombe à terre immédiatement.
36-40	Idem qu'en 31-35 ; perte supplémentaire de la prochaine attaque.
41-45	Les lanières de l'armure cassent : lancez un D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
46-50	Les lanières de l'armure cassent : idem qu'en 41-45 ; perte supplémentaire de la prochaine attaque.
51-55	Chute : perte de la parade et de l'esquive pour le round. Se relever nécessitera 1D3 rounds de mêlée.
56-60	Cheville tordue : vitesse de déplacement divisée par deux. Déplacement réduit de moitié pendant 5D10 rounds de mêlée.
61-63	Cheville tordue et chute : appliquez les résultats 51-55 et 56-60.
64-67	Mauvaise visibilité : perte de 25 % aux prochaines attaques et parades. Refixer le heaume ou nettoyer ses yeux nécessitera 1D3 rounds de mêlée sans combattre.
68-70	Mauvaise visibilité : perte de 50 % aux prochaines attaques et parades. Refixer le heaume ou nettoyer ses yeux nécessitera 1D6 rounds de mêlée sans combattre.
71-72	Absence totale de visibilité : perte de toutes les attaques et parades. Refixer le casque ou frotter ses yeux nécessitera 1D6 rounds de mêlée sans combattre.
73-74	Attention distraite : les adversaires rajoutent + 25 % à leurs jets attaque au cours du prochain round de mêlée.
75-78	Attaque : l'arme est lâchée, 1D2 rounds de mêlée sont nécessaires pour la ramasser. Parade : le bouclier ou l'arme de parade est lâché, 1D2 rounds de mêlée sont nécessaires pour le/la ramasser.
79-82	Attaque : l'arme est lancée en arrière, jetez 1D8 pour déterminer la direction, 1D6 pour la distance et 1D3 + 1 pour le nombre de rounds nécessaires à sa récupération. Parade : le bouclier ou l'arme de parade est lancé en arrière, jetez 1D8 pour déterminer la direction, 1D6 pour la distance et 1D3 + 1 pour le nombre de rounds nécessaires à sa récupération.
83-86	Attaque : arme brisée : 100 % de chance si elle n'est pas enchantée, soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme. Parade : arme de parade ou bouclier brisé : 100 % de chance si il/elle n'est pas enchanté(e). Soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme.
87-89	Attaque : touche son compagnon le plus proche. Effectuez des dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, le personnage se touche lui-même. Parade : garde baissée. L'ennemi touche automatiquement : effectuez le maximum de dégâts possibles.
90-91	Attaque : touche son compagnon le plus proche. Effectuez le maximum de dégâts possible. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, se touche lui-même. Parade : garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possible.
92	Attaque : touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts maximum de l'arme sans tenir compte de l'armure. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, se touche lui-même. Parade : garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possible.
93-95	Attaque : se touche lui-même : effectuez les dégâts normaux. Parade : garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possible.
96-97	Attaque : se touche lui-même : effectuez le maximum de dégâts possibles. Parade : garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possible.
98	Attaque : se touche lui-même : effectuez le maximum de dégâts possible sans tenir compte de l'armure. Parade : garde baissée : l'ennemi touche automatiquement sur un coup critique.
99	Attaque ou Parade : catastrophe : effectuez deux jets sur le tableau et appliquez les deux résultats.
100	Attaque ou Parade : épouvantable : effectuez trois jets sur le tableau et appliquez les trois résultats.

Tableau des Echecs Absolus pour les Missiles

D100	Résultats
01-10	Perte de la prochaine attaque.
11-20	Perte des 1D4 prochaines attaques.
21-30	Perte des 1D3 prochains rounds de mêlée, toute activité est impossible.
31-40	Lanière de l'arme cassée : perte de l'arme de mêlée.
41-50	Lanière de l'armure cassée : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
51-60	Lanière de l'armure cassée : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée. De plus, toute action ou parade est impossible au cours du round de mêlée.
61-65	Chute.
66-70	Mauvaise visibilité : réduisez de 50 % tous les jets d'attaque pendant 1D3 rounds de mêlée.
71-73	Absence totale de visibilité : perte de la vue pendant 1D3 rounds.
74-80	Arme lâchée : elle tombe à 1D6 - 1 mètres de distance.
81-85	Arme brisée : 100 % de chance si elle n'est pas enchantée. Soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme.
86-89	Touche son compagnon le plus proche : effectuez des dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, idem qu'en 81-85.
90-92	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts d'un empale. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, idem qu'en 81-85.
93-94	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts d'un critique. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, idem qu'en 81-85.
95-98	Catastrophe : relancez deux fois les dés et appliquez les deux résultats.
99-00	Epouvantable : relancez trois fois les dés et appliquez les trois résultats.

Tableau des Armes de Mêlée

Catégorie	Arme	Dégâts	FOR/DEX	ENC.	BS%	Armure	RA	Prix
Hache, 1M	Hache de bataille	1D8 + 2	13/9	1,0	10	8	2	100
	Hachette	1D6 + 1	7/9	0,5	10	6	2	25
Hache, 2M	Hache de bataille	1D8 + 2	9/9	1,0	05	8	2	100
	Grande hache	2D6 + 2	11/9	2,0	05	10	1	120
	Hallebarde♦\$	3D6	13/9	3,0	05	10	1	250
Dague♦♦	Hache d'arme	3D6	11/9	2,5	05	10	1	150
	Dague♦♦	1D4 + 2	-/-	0,5	15	6	3	33
	Couteau	1D3 + 1	-/-	0,2	15	4	3	10
Poing	Main gauche	1D4 + 2	-/9	0,5	10	10	3	55
	Cestus lourd	1D3 + 2	11/-	1,5	15	8	3	100
Fléau, 1M	Cestus léger	1D3 + 1	7/-	1,0	15	4	3	100
	Boule et chaîne	1D10 + 1	11/7	2,0	05	8	2	250
Fléau, 2M	Grain	1D6	9/-	1,0	10	6	2	10
	A 3 chaînes	1D6 + 2	9/13	2,0	05	10	2	240
Marteau, 1M	Militaire	2D6 + 2	9/-	2,5	05	10	1	240
Marteau, 2M	Marteau de guerre♦	1D6 + 2	11/9	2,0	10	8	2	150
Masse, 1M	Grand Marteau♦	2D6 + 2	9/9	2,5	05	10	1	250
	Masse lourde	1D10	13/7	2,5	15	10	2	220
Maillet	Masse légère	1D8	7/7	1,0	15	6	2	100
	Bâton	1D6	7/9	0,5	15	5	2	10
	Massue en bois	1D6	-/7	0,5	15	4	2	4
	Masse lourde	1D10	9/7	2,5	10	10	2	220
	Bâton de combat	1D8	9/9	1,5	10	8	1	20
	Maillet de Troll	2D8	17/7	5,5	10	16	1	50
	Maillet de guerre	1D10 + 2	11/7	2,5	10	12	1	150
Rapière	Maillet de travail	2D6 + 2	13/7	4,0	10	12	2	150
	Rapière***♦	1D6 + 1	7/13	1,0	05	8	2	100
Épée Courte	Glaive♦	1D6 + 1	-/-	1,0	10	10	2	100
	Kukri	1D4 + 3	-/11	0,5	10	8	3	120
Bouclier**	Simple	1D4	-/9	1,0	05	8	3	120
	Ecu	1D6	9/-	3,0	15	12	3	60
	Pavoi	1D6	12/-	7,0	15	18	3	150
	Normand	1D6	11/-	5,0	15	16	3	120
	Rond ou Vicking	1D6	9/7	4,0	15	10	2	120
Lance, 1M♦♦	Javelot	1D6 + 1	7/7	1,5	05	8	2	100
	Lance (montée)*	1D10 + 1	7/7	3,5	05*	10	0	150
Lance, 2M♦♦	Pique	2D6 + 2	11/7	3,5	15	12	0	65
	Lance courte	1D8 + 1	-/7	2,0	15	10	2	20
Épée, 1M	Épée bâtarde	1D10 + 1	13/9	2,0	10	12	2	230
	Épée large♦	1D8 + 1	9/7	1,5	10	10	2	175
	Cimeterre♦	1D6 + 2	7/11	1,5	10	10	2	200
Épée, 2M	Épée bâtarde	1D10 + 1	9/9	2,0	05	12	2	230
	Épée lourde	2D8	11/13	3,5	05	12	1	320
Outils##	Faux#	2D6	11/9	2,5	10	8	1	50
	Faucille, 1M♦	1D6	-/-	0,5	05	6	3	40
	Bêche, 2M	1D6 + 2	7/7	1,5	05	8	2	20

* : on ne peut pas parer avec une lance si l'on se trouve à cheval.

** : le pourcentage indiqué concerne la parade. Le pourcentage à l'attaque est de 05 %.

*** : Un empale à la rapière occasionne 3D6 points de dégâts.

: elle possède généralement une lame droite lors de son utilisation en bataille.

: contrairement aux autres catégories, la connaissance de l'un des outils n'apporte aucune compétence dans les autres outils. L'attaque et la parade avec chaque outil doivent être acquises séparément.

♦ : armes qui peuvent être utilisées comme arme de taille/choc ou comme arme d'estoc susceptible d'empaler. Le mode d'utilisation doit être précisé avant le jet d'attaque.

♦♦ : tous les touchés spéciaux avec ces armes sont des empales.

\$: un empale à la hallebarde occasionne 4D6 points de dégâts et non 6D6.

Tableau des Echecs Absolus pour les Armes Naturelles

D100	Résultats
01-05	Perte de la prochaine esquive.
06-10	Perte de la prochaine attaque.
11-15	Perte de la prochaine esquive et de la prochaine parade.
16-20	Perte de la prochaine attaque, de la prochaine parade et de la prochaine esquive.
21-25	Perte de 1D3 rounds de mêlée : on ne peut ni agir, ni parer.
26-30	Perte des 1D6 prochaines attaques.
31-35	Les lanières retenant l'armure ou les vêtements cassent : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
36-40	Les lanières retenant l'armure ou les vêtements cassent : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée. De plus, le prochain round de mêlée est perdu comme en 21-25.
41-50	Chute : perte de la parade et de l'esquive pour ce round.
51-60	Chute et cheville tordue : perte d'un mètre de déplacement par rang d'action pendant 5D10 rounds.
61-70	Mauvaise visibilité : perte de 25 % à l'attaque, la parade et à l'esquive pendant 1D3 rounds.
71-73	Mauvaise visibilité : perte de 50 % à l'attaque, la parade et à l'esquive pendant 1D4 rounds.
74-75	Perte de toute visibilité : vous ne pouvez rien voir, perte de la vision pendant 1D3 rounds.
76-80	Attention distraite : les adversaires rajoutent + 25 % à leurs jets d'attaque au cours du prochain round de mêlée.
81-85	Attaque complètement manquée, un muscle froissé : perte de 3 points de fatigue et d'un point de vie dans le membre concerné.
86-90	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, reportez-vous à l'échec absolu 81-85.
91-94	Touche son compagnon le plus proche : effectuez le maximum de dommages possible aux dés. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, reportez-vous à l'échec absolu 81-85.
95-96	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dommages occasionnés par un coup critique. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, reportez-vous à l'échec absolu 81-85.
97-98	Se blesse lui-même : effectuez le maximum de dommages possible aux dés.
99	Relancez deux fois les dés sur ce tableau et appliquez les deux résultats.
00	Relancez trois fois les dés sur ce tableau et appliquez les trois résultats.

Points de Vie des Humanoïdes par Localisation

Localisation	Total de Points de Vie						
	01-03	04-06	07-09	10-12	13-15	16-18	19-21
Jambe (chacune)	1	2	3	4	5	6	7
Abdomen	1	2	3	4	5	6	7
Poitrine	2	3	4	5	6	8	9
Bras (chacun)	1	2	3	3	4	5	6
Tête	1	2	3	4	5	6	7

Tableau des Rangs d'Action des Sorts

DEX du Magicien	Rang d'Action	Total des Points de Magie	Rangs d'Action Supplémentaires
01-09	4	1	1
10-15	3	2	2
16-19	2	3	3
20 +	1	chaque + 1	+ 1

Préparation : prêt = aucun changement ; surpris = ajouter 3.