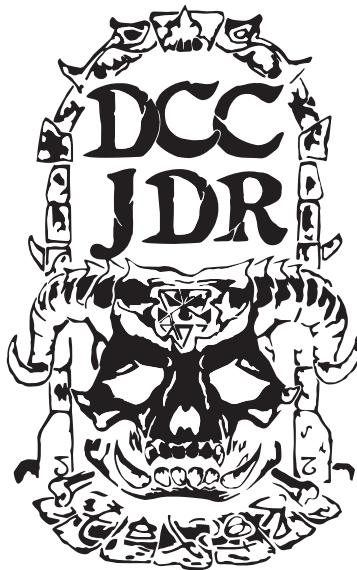


Livret de référence
DUNGEON
CRAWL
CLASSICS

TABLES DE RÉFÉRENCE



Mise en page

Emmanuel Bouteille

Illustrations intérieures

Doug Kovacs, Peter Mullen, Stefan Poag

Couverture

Peter Mullen

Relecture

Guillaume Meistermann, Zibeline & Co

Goodman Games n'est pas à l'origine de cet ouvrage et n'est donc pas responsable de toute erreur ou omission.

Ce livret est basé sur le jeu de rôle *Dungeon Crawl Classics* de Goodman Games, publié sous licence en français par les Éditions Akileos. *Dungeon Crawl Classics* et *DCC RPG* sont des marques déposées de Goodman Games. Tous droits réservés. Pour toute information complémentaire, consultez www.goodman-games.com ou contactez info@goodman-games.com.

Pour toute information sur la version française, écrivez-nous à dccjdr@akileos.com et consultez www.akileos.com



Role
10

TABLE DES MATIÈRES

PERSONNAGES

Table 1-1 : Modificateurs de caractéristiques	4
Table 1-4 : Seuils de PX.....	4
Degrés de difficulté.....	4
Table 1-2 : Augure de naissance.....	5
Table 1-3 : Métier.....	6-7
Table 1-5 : Clerc	8
Imposition	8
Table 4-4 : Repousser les impies	9
Table 1-7 : Guerrier	10
Table 1-9 : Mage.....	11
Table 1-14 : Elfe.....	12
Table 1-18 : Nain.....	13
Table 1-16 : Halfelin	14
Table 1-11 : Voleur	15
Table 1-13 : Compétences de voleur.....	16

ÉQUIPEMENT

Table 3-1 : Armes.....	14
Table 3-2: Munitions	15
Table 3-3 : Armures.....	15
Équivalences monétaires.....	15
Table 3-4 : Équipement	16
Table 3-5 : Montures et équipements afférents.....	17

COMBAT

Activités.....	18
Table 4-1 : Modificateurs au jet d'attaque	18
Table 4-2 : Maladresses.....	19
Table critique I.....	20
Table critique II.....	21
Table critique III	22
Table critique IV	23
Table critique V	24
Hauts Faits d'Armes	25
Attaques aveuglantes	25
Désarmement.....	26
Repousser	27
Mises à terre et projections	27
Coups précis	28
Maneuvres de ralliement.....	28
Maneuvres défensives.....	29
Table 4-3 : Attaques à deux armes	29

MAGIE

Table 4-7 : Perturbation du phlogiston	30-31
Table 5-1 : Actions de Brûlesort	32
Table 5-2 : Magie mercurielle	33-38
Table 5-3 : Corruption mineure.....	39
Table 5-4 : Corruption majeure	40
Table 5-5 : Corruption supérieure.....	41
Table 5-6 : Revers arcaniques génériques	42
Table 5-7 : Défaveur	44-45
Table 5-8 : Sorts de mage	46-47
Table 5-9 : Sorts de clerc	48
Table 5-10 : Sorts de patron	49

MONSTRES

Table 9-10 : Matrice des coups critiques de monstres	51
Table critique DR	52-53
Table critique DN.....	54
Table critique G	55
Table critique MV	56-57
Table critique M	58



TABLE 1-1 : MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Modificateur	Sorts de mage connus	Niveau de sort max**
3	-3	Impossible de lancer des sorts	
4	-2	-2 sorts*	1
5	-2	-2 sorts*	1
6	-1	-1 sort*	1
7	-1	-1 sort*	1
8	-1	Pas d'ajustement	2
9	Aucun	Pas d'ajustement	2
10	Aucun	Pas d'ajustement	3
11	Aucun	Pas d'ajustement	3
12	Aucun	Pas d'ajustement	4
13	+1	Pas d'ajustement	4
14	+1	+1 sort	4
15	+1	+1 sort	5
16	+2	+1 sort	5
17	+2	+2 sorts	5
18	+3	+2 sorts	5

* 1 sort au minimum.

** Basé sur l'Intelligence pour les mages et la Présence pour les clercs.

TABLE 1-4 : SEUILS DE PX

Niveau	PX Requis
0	0
1	10
2	50
3	110
4	190
5	290
6	410
7	550
8	710
9	890
10	1090

DÉGRÉS DE DIFFICULTÉ

Difficulté	DD
Jeu d'enfant	5
Véritable épreuve	10
Du ressort des braves	15
Réservé aux héros	20

TABLE 1-2 : AUGURE DE NAISSANCE

d30	Augure	Jet chanceux
1	Hiver rigoureux	Tous les jets d'attaque
2	Le taureau	Jets d'attaque au corps à corps
3	Jour de chance	Jets d'attaque à distance
4	Élevé par les loups	Jets d'attaque à mains nues
5	Conçu à cheval	Jets d'attaque montée
6	Né sur le champ de bataille	Jets de dégâts
7	Voie de l'ours	Jets de dégâts au corps à corps
8	Œil de faucon	Jets de dégâts à distance
9	Chasseur en meute	Jets d'attaque et dégâts avec arme de départ niveau 0
10	Né dans l'atelier	Tests de compétence (y compris les compétences de voleur)
11	Ruse du renard	Déetecter/désamorcer les pièges
12	Trèfle à quatre feuilles	Trouver les passages secrets
13	Septième fils	Tests d'incantation
14	La tempête déchaînée	Dégâts des sorts
15	Cœur vertueux	Tests pour Repousser les impies
16	Survivant de la peste	Soins magiques*
17	Bon présage	Jets de sauvegarde
18	Ange gardien	Jets de sauvegarde pour échapper aux pièges
19	Mordu par une araignée	Jets de sauvegarde contre le poison
20	Frappé par la foudre	Jets de sauvegarde de Réflexes
21	Survivant d'une famine	Jets de sauvegarde de Vigueur
22	A résisté à la tentation	Jets de sauvegarde de Volonté
23	Maison protégée	Classe d'Armure
24	Vitesse du cobra	Initiative
25	Récolte abondante	Points de vie (s'applique à chaque niveau)
26	Bras du guerrier	Tables de coups critiques**
27	Demeure maudite	Jets de corruption
28	L'étoile brisée	Maladresses**
29	Chant d'oiseau	Nombre de langues
30	Enfant sauvage	Vitesse (chaque +1/-1 = mouvement +1,5 m/-1,5 m)

* Pour un clerc, s'applique à tous les soins prodiguer. Sinon, s'applique à tous les soins magiques reçus.

** La Chance affecte toujours les coups critiques et les maladresses. Avec ce résultat, le modificateur est doublé.

TABLE 1-3 : MÉTIER

d100	Métier	Arme maîtrisée†	Possession
01	Alchimiste	Bâton	Huile, 1 flasque
02	Apiculteur	Bâton	Pot de miel
03	Apprenti mage	Dague	Grimoire noir
04	Armurier	Marteau (comme gourdin)	Heaume en fer
05	Astrologue	Dague	Longue-vue
06	Barbier	Rasoir (comme dague)	Ciseaux
07	Bedeau	Bâton	Symbole sacré
08	Berger	Bâton	Chien de berger**
09	Boucher	Hachoir (comme hachette)	Tranche de viande
10	Bouffon	Fléchette	Vêtements de soie
11-13	Bûcheron	Hachette	Fagot de bois
14	Chaman	Masse	Herbes, 500 g
15	Charron	Gourdin	Charrette à bras***
16-17	Chasseur	Arc court	Peau de cerf
18	Collecteur d'impôt	Épée longue	100 pc
19	Contrebandier	Fronde	Sac étanche
20	Cordier	Couteau (comme dague)	Corde, 30 m
21	Cordonnier	Poinçon (comme dague)	Chausse-pied
22	Coupeur de bourse	Dague	Petit coffre
23	Diseur de bonne aventure	Dague	Jeu de tarot
24	Docker	Perche (comme bâton)	1 livre de JdR en retard
25	Dresseur	Gourdin	Poney
26-27	Écuyer	Épée longue	Heaume en acier
28	Elfe artisan	Bâton	Argile, 500 g
29	Elfe avocat	Plume (comme fléchette)	Livre
30	Elfe cirier	Ciseaux (comme dague)	Chandelles, 20
31	Elfe fauconnier	Dague	Faucon
32-33	Elfe forestier	Bâton	Herbes, 500 g
34	Elfe navigateur	Arc court	Longue-vue
35-36	Elfe sage	Dague	Parchemin et plume
37	Elfe souffleur de verre	Marteau (comme gourdin)	Perles de verre
38	Esclave	Gourdin	Caillou de forme bizarre
39	Escroc	Dague	Cape de qualité
40	Excavateur	Pelle (comme bâton)	Poussière fine, 500 g
41-49	Fermier*	Fourche (comme lance)	Poule**
50	Forgeron	Marteau (comme gourdin)	Pince en acier
51-52	Fossoyeur	Pelle (comme bâton)	Truelle
53	Fromager	Matraque (comme bâton)	Fromage puant
54	Gamin des rues	Bout de bois (comme gourdin)	Sébile
55	Garde de caravane	Épée courte	Drap, 1 m
56	Guérisseur	Gourdin	Eau bénite, 1 fiole
57	Halfelin bohémien	Fronde	Poupée vaudou
58	Halfelin gantier	Poinçon (comme dague)	Gants, 4 paires
59	Halfelin marin	Couteau (comme dague)	Voile, 2 m
60	Halfelin mercier	Ciseaux (comme dague)	Costumes, 3 ensembles
61	Halfelin négociant	Épée courte	20 pa
62-63	Halfelin teinturier	Bâton	Tissu, 3 m

TABLE 1-3 : MÉTIER

d100	Métier	Arme maîtrisée†	Possession
64	Halfelin usurier	Épée courte	5 po, 10 pa, 200 pc
65	Halfelin vagabond	Gourdin	Coupelle de mendiant
66	Halfelin volailler	Hachette	Viande de poulet, 2 kg
67	Herboriste	Gourdin	Herbes, 500 g
68	Hors-la-loi	Épée courte	Armure de cuir
69	Joaillier	Dague	Gemmes valant 20 po
70	Joueur	Gourdin	Dés
71	Maraîcher	Couteau (comme dague)	Fruit
72	Marchand	Dague	4 po, 14 pa, 27 pc
73	Mendiant	Gourdin	Fromage
74-75	Mendiant de guilde	Fronde	Béquilles
76	Ménestrel	Dague	Ukulélé
77	Mercenaire	Épée longue	Armure de peau
78	Meunier/Boulanger	Gourdin	Farine, 500 g
79	Nain apothicaire	Matraque (comme bâton)	Flacon en acier
80	Nain coffretier	Burin (comme dague)	Bois, 5 kg
81	Nain éleveur	Bâton	Truie**
82	Nain forgeron	Marteau (comme gourdin)	Mithril, 30 g
83-84	Nain maçon	Marteau	Pierre, 5 kg
85-86	Nain mineur	Pioche (comme gourdin)	Lanterne
87	Nain myciculteur	Pelle (comme bâton)	Sacoche
88	Nain ratier	Gourdin	Filet
89	Noble	Épée longue	Anneau d'or (10 po)
90	Orphelin	Gourdin	Poupée de chiffon
91	Palefrenier	Bâton	Bride
92	Scribe	Fléchette	Parchemin, 10 feuilles
93	Serrurier	Dague	Outils de précision
94	Serviteur	Bâton	Médaillon
95	Soldat	Lance	Bouclier
96	Tisserand	Dague	Vêtements de qualité
97	Tonnelier	Pied-de-biche (comme gourdin)	Tonneau
98-99	Trappeur	Fronde	Fourrure de blaireau
100	Vidangeur de latrines	Truelle (comme dague)	Sac d'excréments

† Pour les armes à projectile (comme une fronde ou des fléchettes), lancez 1d6 pour déterminer le nombre de munitions.

* Lancez 1d8 pour déterminer le type de culture : (1) patate (2) blé (3) navet (4) maïs (5) riz (6) panais (7) radis (8) rutabaga.

** Pourquoi le poulet a-t-il traversé le couloir ? Pour détecter les pièges ! Plus sérieusement, si le groupe comprend plus d'un fermier ou berger, déterminez aléatoirement chaque animal au-delà du premier en lançant 1d6 : (1) mouton (2) chèvre (3) vache (4) canard (5) oie (6) mule.

*** Lancez 1d6 pour déterminer le contenu de la charrette : (1) tomates (2) rien (3) paille (4) vos morts (5) terre (6) cailloux.

TABLE 1-5 : CLERC

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Réf	Vig	Vol	Sorts connus par niveau				
							1	2	3	4	5
1	+0	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	4	-	-	-	-
2	+1	1d8/III	1d20	+0	+1	+1	5	-	-	-	-
3	+2	1d10/III	1d20	+1	+1	+2	5	3	-	-	-
4	+2	1d10/III	1d20	+1	+2	+2	6	4	-	-	-
5	+3	1d12/III	1d20	+1	+2	+3	6	5	2	-	-
6	+4	1d12/III	1d20+1d14	+2	+2	+4	7	5	3	-	-
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+2	+3	+4	7	6	4	1	-
8	+5	1d14/III	1d20+1d20	+2	+3	+5	8	6	5	2	-
9	+6	1d16/III	1d20+1d20	+3	+3	+5	8	7	5	3	1
10	+7	1d16/III	1d20+1d20	+3	+4	+6	9	7	6	4	2

IMPOSITION DES MAINS

Test d'incantation	Dés de vie soignés			Guérison d'un état	
	Identique	Adjacent	Opposé	État	Dé(s)
1-11	Échec	Échec	Échec	Membre cassé	1
12-13	2 dés	1 dé	1 dé	Organe endommagé	2
14-19	3 dés	2 dés	1 dé	Maladie	2
20-21	4 dés	3 dés	2 dés	Paralysie	3
22+	5 dés	4 dés	3 dés	Poison	3
				Cécité ou surdité	4



TABLE 4-4 : REPOUSSER LES IMPIES

Test	Portée	Châtiment sacré	Dés de vie de la créature						
			1	2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
1-11	-	-	SE	SE	SE	SE	SE	SE	SE
12-13	9 m	-	R1	SE	SE	SE	SE	SE	SE
14-17	9 m	-	R1d3+NI	SE	SE	SE	SE	SE	SE
18-19	9 m	-	R1d4+NI	R1	SE	SE	SE	SE	SE
20-23	18 m	-	R1d6+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE	SE	SE
24-27	18 m	Rayon, 18 m, 1d3 dégâts	R1d8+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d4+NI	R1d3+NI	R1	SE	SE	SE
28-29	18 m	Cône, 9 m, 1d4 dégâts	R2d6+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d6+NI	R1d4+NI	R1d3 +NI	R1	SE	SE
30-31	36 m	Cône, 18 m, 1d5 dégâts	T1d8+NI (pas de JS)	R1d8+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d6+NI	R1d4 +NI	R1d3 +NI	R1	SE
32+	72 m	Cône, 36 m, 1d6 dégâts	T2d6+NI (pas de JS)	R2d6+NI, D1d4 (pas de JS)	R1d8+NI, D1d4	R1d6 +NI	R1d4 +NI	R1d3 +NI	R1

SE = Sans effet.

R = Repousse. Sauf précision contraire, les créatures repoussées ont droit à un Jet de sauvegarde (Volonté contre un DD égal au résultat du test pour repousser les impies). Une créature repoussée s'éloigne du clerc au maximum de son mouvement ou se recroqueville si elle ne peut pas s'enfuir. Une créature repoussée continue de fuir pendant 3d10 minutes.

D = Les créatures sont repoussées et subissent les dégâts indiqués au premier round.

T = Les créatures sont automatiquement tuées.

Châtiment Sacré = À haut niveau, le clerc produit une énergie divine qui châtie les créatures impies situées à proximité. Ce châtiment s'ajoute aux autres effets du test et peut être dirigé dans le champ de vision du clerc. Les effets et la portée varient, comme indiqué ci-dessous, et toutes les créatures impies affectées subissent les dégâts indiqués automatiquement sans Jet de sauvegarde. Les dégâts s'appliquent une fois par test; un autre test est nécessaire au round suivant s'il veut poursuivre.
 Rayon : un rai de lumière concentrée que le clerc peut diriger sur une cible à moins de 18 m. Cône : un cône de 9 m de long et 9 m de large à son extrémité.



TABLE 1-7 : GUERRIER

Niveau	Bonus jet d'attaque (Dé HFA)	Dé/Table critique	Coup critique	Dé d'action	Réf	Vig	Vol
1	+d3*	1d12/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
2	+d4*	1d14/III	19-20	1d20	+1	+1	+0
3	+d5*	1d16/IV	19-20	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d20/IV	19-20	1d20	+2	+2	+1
5	+d7*	1d24/V	18-20	1d20+1d14	+2	+3	+1
6	+d8*	1d30/V	18-20	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	18-20	1d20+1d20	+3	+4	+2
8	+d10+2*	2d20/V	18-20	1d20+1d20	+3	+5	+2
9	+d10+3*	2d20/V	17-20	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	17-20	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+3

* Le bonus d'attaque du guerrier se renouvelle à chaque round en lançant le dé approprié. Le résultat s'applique à la fois au jet d'attaque et de dégâts. À haut niveau, le guerrier ajoute à la fois un dé et une valeur fixe.

TABLE 1-9 : MAGE

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Sorts connus	Niv. sorts Max	Réf	Vig	Vol
1	+0	1d6/I	1d20	4	1	+1	+0	+1
2	+1	1d6/I	1d20	5	1	+1	+0	+1
3	+1	1d8/I	1d20	6	2	+1	+1	+2
4	+1	1d8/I	1d20	7	2	+2	+1	+2
5	+2	1d10/I	1d20+1d14	8	3	+2	+1	+3
6	+2	1d10/I	1d20+1d16	9	3	+2	+2	+4
7	+3	1d12/I	1d20+1d20	10	4	+3	+2	+4
8	+3	1d12/I	1d20+1d20	12	4	+3	+2	+5
9	+4	1d14/I	1d20+1d20	14	5	+3	+3	+5
10	+4	1d14/I	1d20+1d20+1d14	16	5	+4	+3	+6

TABLE 1-14 : ELF

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Sorts connus	Niv. sorts max	Réf	Vig	Vol
1	+1	1d6/II	1d20	3	1	+1	+1	+1
2	+1	1d8/II	1d20	4	1	+1	+1	+1
3	+2	1d8/II	1d20	5	2	+1	+1	+2
4	+2	1d10/II	1d20	6	2	+2	+2	+2
5	+3	1d10/II	1d20+1d14	7	3	+2	+2	+3
6	+3	1d12/II	1d20+1d16	8	3	+2	+2	+4
7	+4	1d12/II	1d20+1d20	9	4	+3	+3	+4
8	+4	1d14/II	1d20+1d20	10	4	+3	+3	+5
9	+5	1d14/II	1d20+1d20	12	5	+3	+3	+5
10	+5	1d16/II	1d20+1d20+1d14	14	5	+4	+4	+6

* Plus lier un patron et invoquer un patron.

TABLE 1-18 : NAIN

Niveau	Bonus jet d'attaque (Dé HFA)	Dé/Table critique	Dé d'action**	Réf	Vig	Vol
1	+d3*	1d10/III	1d20	+1	+1	+1
2	+d4*	1d12/III	1d20	+1	+1	+1
3	+d5*	1d14/III	1d20	+1	+2	+1
4	+d6*	1d16/IV	1d20	+2	+2	+2
5	+d7*	1d20/IV	1d20+1d14	+2	+3	+2
6	+d8*	1d24/V	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+d10+1*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+4	+3
8	+d10+2*	1d30/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
9	+d10+3*	2d20/V	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+d10+4*	2d20/V	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+4

* Le bonus d'attaque du nain se renouvelle à chaque round en lançant le dé approprié. Le résultat s'applique à la fois au jet d'attaque et de dégâts. À haut niveau, le nain ajoute à la fois un dé et une valeur fixe.

** En plus de ses dés d'action de base, le nain dispose d'un coup de bouclier utilisant un d14.

TABLE 1-16 : HALFELIN

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action*	Réf	Vig	Vol	Déplacement silencieux & Se cacher dans l'ombre
1	+1	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+3
2	+2	1d8/III	1d20	+1	+1	+1	+5
3	+2	1d10/III	1d20	+2	+1	+2	+7
4	+3	1d10/III	1d20	+2	+2	+2	+8
5	+4	1d12/III	1d20	+3	+2	+3	+9
6	+5	1d12/III	1d20+1d14	+4	+2	+4	+11
7	+5	1d14/III	1d20+1d16	+4	+3	+4	+12
8	+6	1d14/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+13
9	+7	1d16/III	1d20+1d20	+5	+3	+5	+14
10	+8	1d16/III	1d20+1d20	+6	+4	+6	+15

* S'applique aux attaques à une arme. Un halfelin combattant à deux armes utilise des règles spéciales, comme précisé dans la description de la classe de halfelin.

TABLE 1-II : VOLEUR

Niveau	Bonus jet d'attaque	Dé/Table critique	Dé d'action	Dé de Chance	Ref	Vig	Vol
1	+0	1d10/II	1d20	d3	+1	+1	+0
2	+1	1d12/II	1d20	d4	+1	+1	+0
3	+2	1d14/II	1d20	d5	+2	+1	+1
4	+2	1d16/II	1d20	d6	+2	+2	+1
5	+3	1d20/II	1d20	d7	+3	+2	+1
6	+4	1d24/II	1d20+1d14	d8	+4	+2	+2
7	+5	1d30/II	1d20+1d16	d10	+4	+3	+2
8	+5	1d30+2/II	1d20+1d20	d12	+5	+3	+2
9	+6	1d30+4/II	1d20+1d20	d14	+5	+3	+3
10	+7	1d30+6/II	1d20+1d20	d16	+6	+4	+3

TABLE 1-13 : COMPÉTENCES DE VOLEUR PAR NIVEAU ET ALIGNEMENT

Compétences	Bonus pour Voleurs LOYAUX (Voie du Boss)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaque sournoise	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Déplacement silencieux*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Se cacher dans l'ombre*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Vol à la tire*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Escalader les parois abruptes*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Crocheter les serrures*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Déetecter les pièges †	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Désamorcer les pièges*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Falsifier les documents *	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Se déguiser ‡	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Lire des langues inconnues†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Utiliser des poisons	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Incanter avec un parchemin†	d10	d10	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20

Compétences	Bonus pour Voleurs CHAOTIQUES (Voie de l'Assassin)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaque sournoise	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Déplacement silencieux*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Se cacher dans l'ombre*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Vol à la tire*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Escalader les parois abruptes*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Crocheter les serrures*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Déetecter les pièges †	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Désamorcer les pièges*	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Falsifier les documents *	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Se déguiser ‡	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Lire des langues inconnues†	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Utiliser des poisons	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Incanter avec un parchemin†	d10	d10	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20

Compétences	Bonus pour Voleurs NEUTRES (Voie de l'Escroc)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attaque sournoise	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Déplacement silencieux*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Se cacher dans l'ombre*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Vol à la tire*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Escalader les parois abruptes*	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Crocheter les serrures*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Déetecter les pièges †	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Désamorcer les pièges*	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Falsifier les documents *	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Se déguiser ‡	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Lire des langues inconnues†	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Utiliser des poisons	+0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Incanter avec un parchemin†	d12	d12	d14	d14	d16	d16	d20	d20	d20	d20

*Ajouter modificateur d'Agilité

†Ajouter modificateur d'Intelligence

‡Ajouter modificateur de Présence

TABLE 3-1 : ARMES

Arme	Dégâts	Portée (m)	Coût (po)
Arbalète*	1d6	25/50/75	30
Arc court*	1d6	15/30/45	25
Arc long*	1d6	20/40/60	40
Bâton	1d4	-	5 pa
Dague†‡	1d4/1d10	3/6/9**	3
Épée courte	1d6	-	7
Épée longue	1d8	-	10
Épée à deux mains*	1d10	-	15
Fléau	1d6	-	6
Fléchette	1d4	6/12/18**	5 pa
Fronde	1d4	12/25/50**	2
Garrot†	1/3d4	-	2
Gourdin	1d4	-	3
Hache de bataille*	1d10	-	7
Hachette	1d6	3/6/9**	4
Hallebarde*	1d10	-	7
Javelot	1d6	10/20/30**	1
Lance#	1d8	-	3
Lance d'arçon#	1d12	-	25
Marteau de guerre	1d8	-	5
Masse	1d6	-	5
Matraque†	1d3/2d6***	-	3
Sarbacane†	1d3/1d5	6/12/18	6

*Arme à deux mains. Les personnages équipés d'une arme à deux mains lancent un d16 pour leurs jets d'initiative.

** Avec cette arme, le modificateur de Force s'applique uniquement aux dégâts à courte portée.

*** Les dégâts infligés sont toujours non létaux.

† Ces armes sont particulièrement efficaces quand elles sont employées avec l'effet de surprise. Un voleur qui réussit une Attaque sournoise avec une de ces armes utilise la deuxième valeur de dégâts. Les autres classes et toutes les autres attaques de voleur utilisent la première valeur.

‡ Les personnages se procurent habituellement des dagues classiques à lame droite, mais les sectateurs, les êtres des profondeurs, les prêtres maléfiques, les adorateurs d'entités extraterrestres et autres personnages malfaisants préfèrent les dagues de cérémonie incurvées connues sous le nom d'athamé, kriss ou tumi.

Ces armes infligent le double des dégâts lorsqu'elles sont utilisées lors d'une charge montée.



TABLE 3-2 : MUNITIONS

Munitions	Quantité	Coût en po
Carreaux	30	10
Flèches	20	5
Flèches, pointes argent	1	5
Pierres de fronde	30	1

TABLE 3-3 : ARMURES

Armure	Bonus CA	Pénalité**	Mouvement***	Dé maladresse	Coût en po
(Sans armure)	+0	-	-	d4	gratuit
Matelassée	+1	-	-	d8	5
Cuir	+2	-1	-	d8	20
Cuir clouté	+3	-2	-	d8	45
Peau	+3	-3	-	d12	30
Écaillles	+4	-4	-1,5m	d12	80
Cotte de mailles	+5	-5	-1,5m	d12	150
Clibanion	+6	-6	-1,5m	d16	250
Armure de plates	+7	-7	-3m	d16	550
Harnois	+8	-8	-3m	d16	1,200
Bouclier*	+1	-1	-	d8	10

* Les boucliers ne peuvent pas être employés avec des armes à deux mains.

** La pénalité s'applique aux tests d'escalade, de saut, d'équilibre, de natation, de déplacement silencieux et autres activités similaires.

*** Le mouvement de base des elfes et des humains est de 9 m, celui des nains et des halflings est de 6 m.



ÉQUIVALENCES MONÉTAIRES

Type de pièce	Équivalent en po
Pièce de cuivre	1/100
Pièce d'argent	1/10
Pièce d'or	1
Pièce d'electrum	10
Pièce de platine	100

TABLE 3-4 : ÉQUIPEMENT

d24*	Objet	Coût
1	Bougie	1 pc
2	Chaîne, 3 m	30 po
3	Coffre, vide	2 po
4	Corde, 15 m	25 pc
5	Craie, 1 morceau	1 pc
6	Eau bénite, 1 fiole**	25 po
7	Flasque, vide	3 pc
8	Gourde	5 pa
9	Grappin	1 po
10	Huile, 1 flasque***	2 pa
11	Lanterne	10 po
12	Marteau, petit	5 pa
13	Miroir de poche	10 po
14	Outils de voleur	25 po
15	Perche, 3 m	15 pc
16	Pied-de-biche	2 po
17	Pointe en fer, unité	1 pa
18	Rations, par jour	5 pc
19	Sac, grand	12 pc
20	Sac, petit	8 pc
21	Sac à dos	2 po
22	Silex & amadou	15 pc
23	Symbole sacré	25 po
24	Torche, unité	1 pc

* Lancez 1d24 pour déterminer la pièce d'équipement aléatoire des personnages de niveau 0. Les personnages qui achètent leur équipement à des niveaux supérieurs ne tiennent pas compte de cette colonne.

** Une fiole d'une demi-pinte d'eau bénite inflige 1d4 points de dégâts à toute créature mort-vivante, ainsi qu'à certains démons et diables.

*** Une fois enflammée et lancée, l'huile inflige 1d6 points de dégâts et enflamme la cible (Jet de sauvegarde de Réflexes DD 10 pour éteindre ou subir 1d6 dégâts supplémentaires à chaque round). Une flasque d'huile permet d'alimenter une lanterne pendant 6 heures.

TABLE 3-5 : MONTURES ET ÉQUIPEMENT AFFÉRENT

Monture ou objet	Coût
Âne ou mule	8 po
Bardage	x4*
Cheval standard	75 po
Cheval de guerre	200 po
Écurie (par jour)	5 pa
Fontes	2 po
Fourrage (par jour)	5 pc
Mors et bride	2 po
Poney	30 po
Selle de bât	15 po
Selle d'équitation	30 po

*Par rapport au coût de l'armure humaine équivalente.



ACTIVITÉS

Activité	Temps
Dégainer ou engainer une arme	1 action*
S'équiper d'un bouclier ou le jeter	1 action*
Ouvrir une porte	1 action*
Allumer une torche ou une lanterne	1 action
Déboucher une potion ou dérouler un parchemin	1 action
Trouver un objet dans son sac à dos	1 action
Se relever après avoir été mis à terre	1 action
Monter ou descendre d'une monture	1 action
Lire un parchemin ou boire une potion	1 action

* Peut être inclus dans une action de mouvement.

TABLE 4-1 : MODIFICATEURS AU JET D'ATTAQUE

Circonstances	Modif. jet d'attaque	
	Corps à corps	Distance
L'attaquant à...		
Courte portée	-	-
Moyenne portée	-	-2
Longue portée	-	-1d
L'attaquant...		
Est invisible	+2	-
Est surélevé	+1	-
Est coincé dans un espace étroit	-1d	-1d
Est empêtré (filet ou autre)	-1d	-1d
Utilise une arme non maîtrisée	-1d	-1d
Tire dans une mêlée avec une arme à distance*	-	-1
Le défenseur est...		
À couvert	-2	-2
Aveuglé	+2	+2
Empêtré	+1d	+1d
Sans défense (paralysé, endormi, attaché)	+1d	+1d
À genoux, assis ou à terre	+2	-2

* Et 50 % de chances de « tir fratricide » si l'attaque échoue ; voir livre de base page 96.

TABLE 4-2 : MALADRESSES

Résultat	Effet
0 ou -	Vous ratez complètement votre attaque mais ne provoquez miraculeusement aucun autre dégât.
1	Votre attaque maladroite fait de vous la risée du groupe mais ne provoque aucun autre dégât.
2	Vous trébuchez mais pouvez vous rattraper si vous réussissez un jet de sauvegarde de Réflexes DD 10, faute de quoi vous passez le round suivant à terre.
3	Votre arme vous échappe des mains. Vous la rattrapez promptement, mais votre prise n'est plus optimale. Vous subissez une pénalité de -2 sur votre prochain jet d'attaque.
4	Votre arme est endommagée : la corde de l'arc se brise, la garde de l'épée se détache ou le mécanisme de l'arbalète s'enraye. L'arme peut être réparée en 10 mn de travail mais est inutilisable pour le moment.
5	Vous trébuchez et tombez, perdant cette action. Vous êtes à terre et devrez utiliser une action pour vous relever au prochain round.
6	Votre arme se prend dans votre armure. Vous devez passer le prochain round à la dégager. De plus, votre bonus d'armure est réduit de 1 tant que vous n'aurez pas passé 10 mn à réajuster les sangles et attaches emmêlées.
7	Vous lâchez votre arme. Vous devez la ramasser ou en dégainer une autre lors de votre prochaine action.
8	Vous frappez votre arme accidentellement sur un objet solide et inamovible (un rocher, un mur ou même le sol). Les armes courantes sont détruites; les armes magiques ne sont pas affectées.
9	Vous êtes déséquilibré et vous offrez une ouverture à vos adversaires. Le prochain ennemi qui vous attaque bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque.
10	Vous auriez dû entretenir votre armure! Ses jointures se grippent et vous immobilisent. Vous ne pouvez ni vous déplacer ni attaquer pendant 1d3 rounds. Les personnages sans armure ne sont pas affectés.
11	Votre attaque mal maîtrisée vous déséquilibre. Vous subissez un malus de -4 à votre prochaine attaque.
12	Vous frappez par inadvertance un de vos alliés à portée, déterminé aléatoirement. Effectuez un jet d'attaque contre celui-ci avec le même dé que celui que vous venez d'employer.
13	Vous trébuchez et chutez violemment, encaissant 1d3 points de dégâts sur le coup. Vous êtes à terre et devez consacrer votre prochaine action à vous relever.
14	Telle une tortue retournée, vous glissez et atterrissez sur le dos, gigotant en tous sens, incapable de vous redresser. Vous devez combattre en étant à terre au prochain round avant de pouvoir reprendre votre équilibre et vous relever.
15	Vous réussissez, on ne sait comment, à vous blesser vous-même, subissant des dégâts normaux.
16+	Vous vous frappez accidentellement et subissez des dégâts normaux +1 point supplémentaire. De plus, vous tombez sur le dos en étant incapable de vous redresser, à moins de réussir un test d'Agilité DD16.

TABLE CRITIQUE I : PERSONNAGES DE NIVEAU 0 ET MAGES

Résultat	Effet
0 ou -	La force du coup vous fait lâcher votre arme. Vous infligez +1d6 points de dégâts mais vous vous retrouvez désarmé.
1	Coup opportuniste. Vous infligez +1d3 points de dégâts.
2	Coup dans l'œil! Méchant bleu, et +1d4 points de dégâts.
3	Coup brutal sur le front. Vous infligez +1d3 points de dégâts, et l'ennemi chute au dernier rang d'initiative à partir du prochain round.
4	Coup sur la rotule. Vous frappez la rotule de votre ennemi, qui subit +1d4 points de dégâts et une pénalité de -3 m à son mouvement tant qu'il n'est pas soigné.
5	Solide coup au torse. Vous infligez +1d6 points de dégâts.
6	Coup chanceux : vous désarmez votre adversaire. Vous gagnez une attaque gratuite si l'ennemi se penche pour ramasser son arme.
7	Vous écrasez la main de votre adversaire et lui brisez deux doigts. +2d3 points de dégâts.
8	Coup paralysant! Jurant de douleur, l'ennemi est incapable d'attaquer au prochain round.
9	Vous écrasez le nez de votre ennemi, le sang lui coule sur le visage. +2d4 points de dégâts.
10	Votre ennemi s'emmêle les pieds et se retrouve à terre pour le reste du round.
11	Coup perforant. Vous infligez +2d4 points de dégâts.
12	Coup à l'entrejambe. L'ennemi doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou passer les deux prochains rounds à vomir.
13	Le coup explose la cheville de l'ennemi; son mouvement est réduit de moitié.
14	Vous frappez votre adversaire à la tempe. Il est aveuglé par son propre sang pendant 1d3 rounds.
15	Vous frappez la main de votre ennemi. Celui-ci lâche son arme, qui atterrit à 1d4+1 mètres.
16	Vous évitez de peu la contre-attaque ennemie! Vous infligez des dégâts normaux et effectuez un nouveau jet d'attaque. Si cette deuxième attaque touche, infligez +1d6 points de dégâts.
17	Coup à la gorge. L'ennemi titube pendant deux rounds et est incapable de parler, lancer des sorts ou attaquer.
18	L'ennemi se jette sur votre arme. Il subit +2d6 points de dégâts et maudit votre chance insolente.
19	Votre coup est quasi miraculeux. Votre ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 ou perdre connaissance.
20+	Coup de chance! Vous entamez le crâne de votre ennemi. S'il n'a pas de casque, il subit une perte définitive d'1d4 points d'Intelligence. Vous infligez +1d4 points de dégâts.

*Les armes magiques ne se cassent jamais sur des maladresses critiques. La cible est dans ce cas désarmée, son arme atterrit à 1d4+1 m.

** Un PJ dominé par la rage peut temporairement dépenser des points de Présence ou d'Intelligence pour améliorer les dégâts de son coup critique. Pour chaque point de caractéristique dépensé, il ajoute +1d12 à son jet de dégâts.

Les points de caractéristiques dépensés de cette manière reviennent quand le guerrier récupère naturellement. Chaque jour suivant au cours duquel il ne succombe pas à la fureur du combat, il récupère 1 point de la caractéristique affectée. Ce rythme est doublé si le personnage se repose.

TABLE CRITIQUE II : VOLEREURS ET ELFES

Résultat	Effet
0 ou -	Raté ! L'hésitation vous a coûté le coup parfait.
1	Le coup rate les organes vitaux. Vous infligez un misérable +2d3 points de dégâts.
2	Coup à la tête qui tranche net l'oreille de votre ennemi et lui laisse une vilaine balafre. +1d6 points de dégâts.
3	Coup net dans le dos. Vous infligez +2d6 points de dégâts.
4	Coup dans la poitrine. Vous coupez le souffle à votre adversaire et pouvez lui porter immédiatement une nouvelle attaque gratuite.
5	Le coup transperce les reins de l'adversaire. Vous infligez +3d3 points de dégâts, et l'ennemi est sonné pour 1 round.
6	L'ennemi est abasourdi par la férocité de votre attaque ; son mouvement et ses actions sont réduits de moitié.
7	Vous frappez à la poitrine, atteignez un organe vital et infligez +3d4 points de dégâts.
8	Le coup balafre le visage de votre ennemi. Il est aveuglé par le sang pendant 1d4 rounds.
9	L'ennemi est déséquilibré et tombe à terre. Effectuez tout de suite une nouvelle attaque.
10	Coup de maître ! Vous infligez +2d6 points de dégâts.
11	Le coup tranche le larynx de votre ennemi, qui ne peut plus produire que des bruits de poisson hors de l'eau.
12	Coup sauvage ! L'ennemi doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou s'évanouir de douleur.
13	Votre ennemi est désorienté par la rapidité de vos coups. Il subit une pénalité de -4 aux jets d'attaques pendant 1d4 rounds.
14	Vous frappez votre ennemi à la tête. Il doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou perdre connaissance.
15	Votre coup projette votre adversaire à terre. +2d6 points de dégâts.
16	D'un coup rapide au visage, vous éjectez l'œil de votre adversaire hors de son orbite. Il est définitivement borgne et ne peut entreprendre aucune action pendant 1d3 rounds.
17	Vous transpercez le poumon de votre adversaire, qui subit +2d6 points de dégâts et ne peut effectuer qu'une seule action à son prochain round.
18	Vous portez un coup dévastateur à l'arrière de la tête de votre ennemi. Celui-ci subit +1d8 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 + niveau du PJ ou perdre connaissance.
19	Votre attaque sectionne une artère principale de votre adversaire. Il subit +1d10 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou perdre connaissance à cause du choc et de l'hémorragie massive.
20	Vous tranchez la gorge de votre adversaire, qui subit +2d6 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 13 + niveau du PJ ou mourir en 1d4 rounds.
21	Votre coup atteint la colonne vertébrale de votre ennemi, qui subit +2d6 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou rester paralysé.
22	Poitrine embrochée, transperçant divers organes. Vous infligez +2d6 points de dégâts à votre ennemi qui doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD13 + niveau du PJ) ou mourir en 1d4 rounds.
23	Votre coup pénètre l'oreille de votre ennemi et atteint son cerveau. Il n'aura plus jamais de bouchons de cérumen, mais doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou mourir instantanément. S'il réussit son Jet de sauvegarde, vous lui infligez +2d6 points de dégâts.
24+	Vous transpercez le cœur de votre adversaire ! Il subit +3d6 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 + niveau du PJ ou mourir instantanément.

TABLE CRITIQUE III : CLERCS, HALFELINS, GUERRIERS NIV. 1-2 ET NAINS NIV. 1-3

Résultat	Effet
0 ou -	La rage vous empêche de distinguer vos alliés de vos ennemis. Votre adversaire subit +1d12 points de dégâts et votre allié le plus proche subit 1d4 points de dégâts, touché par un coup perdu**.
1	Attaque sauvage! +1d6 points de dégâts.
2	Votre attaque balaie votre ennemi, le laissant à terre pour le round suivant.
3	Votre adversaire s'empale sur votre arme. Vous infligez +1d8 points de dégâts.
4	Votre coup puissant met votre ennemi à genoux. Effectuez une nouvelle attaque.
5	Vous fracassez le nez de votre adversaire dans une gerbe de sang, lui faisant perdre le sens de l'odorat pendant 1d4 heures et subir +1d6 points de dégâts.
6	Vous portez un coup brutal au torse et brisez quelques côtes à votre adversaire, lui infligeant +1d8 points de dégâts.
7	Vous frappez la main, arrachant son arme à votre adversaire. Elle atterrit 1d8 m plus loin.
8	Le coup résonne sur le crâne de votre ennemi, le rendant sourd pour 1d6 jours, et lui infligeant +1d6 points de dégâts.
9	Vous portez un coup à la jambe, brisant le fémur de votre adversaire. Il perd 3 m de mouvement tant qu'il n'est pas soigné, et subit +2d6 points de dégâts.
10	Vous fracassez l'arme de votre ennemi! Des éclats de métal volent dans les airs*.
11	Le coup enfonce l'estomac, causant une hémorragie interne. S'il ne reçoit pas de soins magiques, votre adversaire meurt en 1d5 heures.
12	D'un coup au crâne, vous sonnez votre ennemi. Il doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + niveau du PJ) ou tomber à terre, inconscient.
13	Vous brisez la mâchoire de votre ennemi. Il crache du sang et des morceaux de dents cassées. Vous infligez +1d8 points de dégâts.
14	L'attaque enfonce le torse de votre ennemi, qui subit +2d8 points de dégâts.
15	Vous déboitez l'épaule de votre adversaire! Le bras qui tient le bouclier pend, retenu seulement par les muscles et la peau. Il perd son bonus de bouclier à la CA, et subit +1d8 points de dégâts.
16	Votre coup réduit la main principale de votre adversaire en masse de chair informe. Il subit une pénalité de -4 à ses prochaines attaques.
17	Vos coups furieux et répétés mettent votre adversaire à terre. Effectuez une nouvelle attaque.
18	Votre coup brise le front de votre adversaire et projette des morceaux d'os dans son cortex préfrontal. Il subit une perte de 1d4 points d'Intelligence et de Présence et +1d8 points de dégâts.
19	Coup dévastateur à la poitrine. Vous infligez +2d8 points de dégâts.
20	Coup dans la poitrine qui sonne votre adversaire pour 1d3 rounds et lui inflige +2d8 points de dégâts.
21	Vous brisez le fémur de votre adversaire, le mettant à terre et réduisant son mouvement de moitié. Vous infligez +2d8 points de dégâts et effectuez une nouvelle attaque.
22	Le bras armé de votre ennemi est tranché sur le coup. Son arme est perdue ainsi que toute chance d'effectuer une nouvelle attaque avec ce bras.
23	Vous enfoncez le crâne de votre adversaire, lui faisant définitivement perdre 1d4 points d'Intelligence et de Présence et subir +2d8 points de dégâts.
24	D'un coup de maître, vous frappez à la gorge. Votre ennemi titube, cherchant l'air pendant 1d4 rounds. Vous infligez +2d8 points de dégâts.
25	Votre attaque brise les côtes de votre adversaire et les lui enfonce dans les poumons. Il perd 50 % de ses points de vie restants et vomit une grande quantité de sang.
26	Votre attaque fracasse le visage de votre ennemi, lui crevant les deux yeux. Il est définitivement aveugle, et subit +2d8 points de dégâts.
27	Votre vilain coup enfonce la poitrine de votre ennemi. Il subit +3d8 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou perdre connaissance.
28+	Vous détruisez la colonne vertébrale de votre adversaire, qui subit +3d8 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou rester paralysé.

TABLE CRITIQUE IV : GUERRIERS NIVEAU 3-4 ET NAINS NIVEAU 4-5

Résultat	Effet
0 ou -	La rage vous empêche de distinguer vos alliés de vos ennemis. Votre adversaire subit +2d8 points de dégâts et votre allié le plus proche subit 1d4 points de dégâts, touché par un coup perdu**.
1	Coup herculéen. +2d12 points de dégâts.
2	Votre coup féroce laisse la main de votre adversaire pendre inerte au bout de son poignet. Vous infligez +1d12 points de dégâts.
3	Votre coup envoie votre adversaire à terre. Vous infligez +1d12 points de dégâts et effectuez une nouvelle attaque sur votre ennemi à terre.
4	D'un coup surprenant, vous enfoncez le cartilage du nez de votre ennemi dans son cerveau. Il perd 1d6 points d'Intelligence et subit +1d12 points de dégâts.
5	Vous brisez l'arme de votre adversaire*. S'il n'en a pas, vous lui infligez +2d12 points de dégâts.
6	Votre coup fracasse le sternum de votre ennemi. Celui-ci doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou tomber inconscient alors que ses organes internes cessent de fonctionner.
7	Votre ennemi est repoussé par votre assaut furieux. Il perd sa prochaine attaque et subit +2d12 points de dégâts.
8	Votre coup sonne votre adversaire. Vous infligez +1d8 points de dégâts et effectuez une nouvelle attaque.
9	Vous percez la gorge et atteignez la colonne de votre adversaire, réduisant tout ce qui est entre les deux en bouillie informe. Vous infligez +2d12 points de dégâts, et votre ennemi perd l'usage de la parole pendant 1d4 semaines.
10	Vous enfoncez la tempe de votre ennemi, qui doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + niveau du PJ) ou être aveuglé par la douleur et le sang pendant 1d4 rounds.
11	Le coup transforme le visage de votre ennemi en masse informe de chair et de fragments d'os. Vous lui infligez +2d12 points de dégâts, et il aura désormais du mal à prononcer les consonnes.
12	Vous voyez rouge! Vous infligez +1d12 points de dégâts et êtes envahi par la rage**!
13	Vous fracassez le torse de votre ennemi et réduisez ses organes en purée. Vous infligez +2d12 points de dégâts.
14	Votre coup atteint la colonne de votre adversaire et lui anesthésie les membres inférieurs. Il subit une pénalité de -4 à la CA le temps de réapprendre à marcher.
15	Votre coup effrayant projette votre ennemi à terre dans une mare de sang. Il se recroqueville, apeuré, et reste ainsi à terre pendant 1d4 rounds.
16	Le coup fracasse le bouclier de votre ennemi. S'il n'en a pas, il est sonné par la douleur pendant 1d4 rounds et subit +2d12 points de dégâts.
17	La rotule de votre adversaire explode dans une brume rouge. Son mouvement tombe à 0, et vous pouvez effectuer une nouvelle attaque.
18	Vous lobotomisez votre adversaire, qui doit effectuer un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou devenir amnésique. Il est sonné pendant 1d4 round et subit +2d12 points de dégâts.
19	Vous frappez le bras de votre ennemi, qui s'enfonce sa propre arme dans le visage. Il subit le triple des dégâts de son arme et finit par la lâcher dans un cri sourd.
20	Vous écrasez la moelle épinière de votre adversaire, qui subit +3d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou finir définitivement paralysé.
21	Votre coup transforme les organes internes de la victime en compote. Sa mort est inévitable en 1d8 rounds.
22	La cible est éventrée, répandant ses entrailles sur le sol. Elle meurt en 1d6 rounds.
23	Votre coup à la poitrine explode le cœur de votre adversaire, qui subit +3d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 + niveau du PJ ou mourir sur-le-champ.
24+	Vous éclatez le crâne de votre ennemi comme un melon. Il subit +3d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur (DD 20 + niveau du PJ) ou mourir en 1d3 rounds.

TABLE CRITIQUE V : GUERRIERS NIVEAU 5+ ET NAINS NIVEAU 6+

Résultat	Effet
0 ou -	La rage vous empêche de distinguer vos alliés de vos ennemis. Votre ennemi subit +3d8 points de dégâts, et votre allié le plus proche est atteint par un coup perdu et subit 1d4 points de dégâts**.
1	L'arme de votre ennemi est brisée*. S'il n'en a pas, il subit +3d12 points de dégâts.
2	Votre assaut furieux repousse votre ennemi de 1d3 m en arrière. Tous les ennemis adjacents frappent accidentellement la cible et lui infligent des dégâts.
3	Vous frappez le crâne de votre adversaire, lui détruisant l'oreille. Il devient définitivement sourd et subit +1d12 points de dégâts.
4	Vous touchez les tripes de votre ennemi, qui doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 + niveau du PJ ou passer les 2 rounds suivants à vomir la bile de son estomac perforé.
5	Votre ennemi jette son arme au loin et implore qu'on l'épargne. Vous infligez +1d12 points de dégâts et portez-lui une nouvelle attaque.
6	Le coup scalpe votre ennemi. Le sang lui dégouline sur le visage, et il est aveuglé jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
7	Votre adversaire est cloué par votre arme, ce qui réduit sa CA de -6 tant qu'il en est prisonnier. Effectuez une nouvelle attaque.
8-12	Vous voyez rouge! Vous êtes envahi par la rage. Vous infligez +1d12 points de dégâts**!
13-14	Vous frappez le bras armé de votre ennemi, qui s'enfonce sa propre arme en plein visage. Il subit le quadruple des dégâts de son arme, puis la lâche, abasourdi d'effroi.
15	Vous fracassez le bouclier de votre adversaire. S'il n'en porte pas, il subit +2d12 points de dégâts et doit réussir un Jet de sauvegarde de Vigueur DD20 + niveau du PJ ou s'évanouir de douleur.
16	Votre coup frappe le sommet du crâne de votre adversaire, lui écrase la colonne vertébrale, et réduit sa taille de 15 cm. Les dégâts neuronaux diminuent sa CA de -4.
17	La cible est éventrée, répandant ses entrailles sur le sol. Elle meurt sur le coup.
18	Votre coup détruit littéralement le visage de votre adversaire. Il devient sourd et aveugle, et ne peut plus désormais émettre que des gargouillis.
19	Votre coup scalpe le crâne de votre ennemi, qui meurt de voir sa cervelle ainsi exposée en 3d3 rounds.
20	Vous tranchez le bras de votre adversaire qui tient le bouclier, réduisant à néant ses espoirs de manier un jour les armes à deux mains. Il subit +2d12 points de dégâts.
21	Attaque digne d'un dieu. Vous infligez +3d12 points de dégâts. Si votre cible meurt, avancez de 3 m et effectuez une autre attaque contre un nouvel adversaire situé à moins de 3 m.
22	Votre coup tranche la jambe de votre adversaire. Son mouvement tombe à 0, il subit +2d12 points de dégâts et ne peut plus rien faire d'autre que gémir d'agonie pendant 1d3 rounds.
23	Vous frappez le crâne de votre adversaire, l'assommez pour 1d4+1 rounds et réduisez son Intelligence de manière permanente de 1d12. Portez-lui immédiatement une nouvelle attaque.
24	Votre coup tranche le bras armé de votre ennemi. Vous lui infligez +2d12 points de dégâts tandis que les bras lui en tombent, au propre comme au figuré.
25	Votre coup dévastateur vide les entrailles de votre adversaire, réduisant en bouillie ses organes. Il perd 50 % de ses points de vie actuels et toute sa dignité.
26	Votre coup écrase la gorge de votre ennemi, qui se noie dans son propre sang et expire en 1d4 rounds.
27	Votre coup à la colonne paralyse définitivement votre adversaire et lui inflige +4d12 points de dégâts.
28+	Vous décapipez votre ennemi en un coup. Vous êtes l'incarnation de la Mort. Continuez à effectuer des attaques contre tout ennemi à moins de 3 m jusqu'à ce que vous échouiez.

HAUTS FAITS D'ARMES

Les attaques suivantes font partie des Hauts faits d'armes :

- Attaques aveuglantes
- Désarmement
- Repousser
- Mises à terre et projection
- Coups précis
- Mancœuvres de ralliement
- Mancœuvres défensives

ATTAQUES AVEUGLANTES

Dé de HFA Effet de l'attaque aveuglante

3	Les yeux de l'adversaire sont irrités et douloureux, ce qui affecte sa vision. Il subit une pénalité de -2 à sa prochaine attaque.
4	L'adversaire est provisoirement aveuglé. Il subit une pénalité de -4 à sa prochaine attaque, et son mouvement est réduit de moitié.
5	L'adversaire est totalement aveuglé pendant 1d4 rounds. Il attaque sans discernement, subit une pénalité de -8 à ses jets d'attaque et se déplace de manière aléatoire à la moitié de son mouvement.
6	L'adversaire est totalement aveuglé comme ci-dessus, mais pendant 2d6 rounds.
7+	L'adversaire est aveuglé pour les prochaines 24 h. De plus, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur en opposition avec le jet d'attaque du guerrier. En cas d'échec, il est définitivement aveugle.



DÉSARMEMENT

Dé de HFA Effet du désarmement

- | | |
|----|---|
| 3 | Une créature humanoïde est désarmée. Il y a 50 % de chance que l'arme soit projetée hors de portée. Dans ce cas, la créature doit se déplacer pour la récupérer et ne peut attaquer pendant ce round (à moins de combattre sans arme ou d'en dégainer une autre). Si l'arme est à portée, la créature peut utiliser sa prochaine action pour la récupérer et attaquer dans la foulée. (Autres possibilités : la main touchée est endolorie, faisant subir un malus de -1 aux jets d'attaques suivants; le guerrier maintient le bras armé de son adversaire qui est privé d'attaque tant que le guerrier consacre son round à le maintenir.) |
| 4 | Une créature humanoïde lâche son arme, qui atterrit automatiquement hors de portée (voir ci-dessus). Il y a 50 % de chances qu'une arme normale soit brisée et devienne inutilisable, comptant alors comme une arme improvisée. Les armes magiques ne sont jamais brisées. (Autre possibilité : la main touchée est handicapée, faisant subir un malus de -4 aux jets d'attaque suivants.) |
| 5 | L'arme d'une créature humanoïde est automatiquement brisée si elle est normale, et projetée hors de portée si elle est magique. Un monstre possédant une attaque naturelle voit ses crocs ou ses griffes brisés et subit un malus de -4 aux jets de dégâts jusqu'à la fin du combat. Les monstres particulièrement grands, comme les dragons, peuvent ne pas être affectés ou subir un malus aux dégâts, même moindre. Autre possibilité : la main touchée est tranchée, obligeant l'adversaire à utiliser sa mauvaise main pour le reste du combat (voir le combat à deux armes un peu plus bas); le guerrier immobilise le bras de son adversaire avec son arme, qu'il peut lâcher pour en saisir une autre et attaquer pendant que sa cible tente de se libérer en 1d4 rounds. |
| 6 | Humanoïdes et monstres voient leur arme violemment affectée. Les armes manufacturées sont au choix brisées ou projetées hors de portée. Les armes naturelles sont détruites. Le bras d'attaque (ou la bouche, le tentacule ou autre) est blessé, et les attaques suivantes subissent un malus minimal de -4 aux dégâts. |
| 7+ | Comme ci-dessus, mais le guerrier peut affecter des créatures beaucoup plus grandes et plus puissantes que lui. |



REPOUSSER

Dé de HFA Effet de la tentative de repousser

3	Une créature de taille identique au guerrier peut être repoussée de quelques pas, suffisamment pour accéder à une porte ou un escalier que la cible défendait.
4	Une créature de taille identique au guerrier peut être refoulée sur une distance égale à la moitié du mouvement du guerrier. Les créatures humanoïdes jusqu'à 50% plus grande que le guerrier, comme un gros orque ou un petit ogre, ainsi que les créatures plus stables, quadrupèdes, comme un cheval ou une vache, peuvent être repoussées de quelques pas.
5	Le guerrier peut faire reculer une créature de deux fois sa taille, comme un ogre adulte ou un petit géant sur une distance équivalente à son mouvement, ou l'attraper et la lancer à une distance égale à la moitié de son mouvement. Cela peut lui permettre de pousser des créatures d'une falaise, à travers une barrière, le vitrail d'un temple, etc.
6	Le guerrier peut repousser plusieurs adversaires venant à sa rencontre, comme une troupe de gobelins qui chargent ou un front de soldats en marche. Il peut repousser une créature de trois fois sa taille et même déplacer de petits dragons ou de grands basilics.
7+	Comme ci-dessus, mais le guerrier peut déplacer des créatures qui sembleraient impossibles à repousser pour quelqu'un de sa taille.

MISES À TERRE ET PROJECTIONS

Dé de HFA Effet de la mise à terre ou de la projection

3	Le guerrier peut déséquilibrer un ennemi. Celui-ci bénéficie d'un Jet de sauvegarde de Réflexes contre le jet d'attaque du guerrier. Un échec signifie que l'ennemi finit à terre et doit consacrer sa prochaine action d'attaque à se relever. Pour rappel, une attaque de mêlée contre un adversaire à terre offre un bonus de +2.
4	Le guerrier met automatiquement à terre un adversaire de taille normale. Les créatures jusqu'à 50 % plus grandes que le guerrier ou les quadrupèdes et celles solidement ancrées au sol bénéficient d'un Jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.
5	Un adversaire de taille humaine est automatiquement mis à terre et projeté jusqu'à 3 m de distance. Les créatures jusqu'à deux fois la taille du guerrier ont droit à un jet de sauvegarde de Réflexes pour éviter d'être mises à terre.
6	Une créature faisant jusqu'à deux fois la taille du guerrier peut être automatiquement projetée jusqu'à 3 m. Le guerrier peut, en plus, utiliser sa prochaine action pour maintenir son adversaire à terre. Des créatures exceptionnellement fortes ont droit à un test de Force en opposition pour se relever.
7+	Comme ci-dessus, mais le guerrier peut déséquilibrer ou projeter des créatures qui sembleraient bien trop grandes pour être affectées.

Coup précis

Dé de HFA Effet du coup précis

3	Le guerrier peut atteindre un objet proche et de petite taille (soit au corps à corps, soit à très courte portée pour les armes à distance). Par exemple, le symbole sacré tenu par un clerc, une bannière déployée par un cavalier à proximité, ou encore, la canine d'un ogre. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d4 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).
4	Le guerrier peut toucher une cible que seuls les escrimeurs et les archers les plus adroits peuvent atteindre. Ce peut être, par exemple, une pomme posée sur la tête de quelqu'un ou le centre d'une cible située à 100 m. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d5 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).
5	Le guerrier réussit un coup quasi impossible comme trancher une corde étroite avec une flèche à plus de 100 m, lancer une dague sur une pièce de l'autre côté d'un fossé ou planter son épée dans le seul point faible de la peau écaillée d'un dragon ancien. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d6 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).
6	Le guerrier peut effectuer un coup précis comme indiqué ci-dessus, même aveugle ou sourd (il se repose sur ses autres sens pour tenter cette manœuvre incroyable). Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d7 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).
7+	Le guerrier peut réaliser des coups d'une précision qui semblent au-delà des capacités d'un simple mortel, si toutefois il peut expliquer comment il s'y prend. Il peut, par exemple, tirer une flèche à travers une porte et toucher le mage maléfique à la gorge, en expliquant que la flèche est passée dans l'interstice qui sépare la porte de son chambranle. Il peut atteindre un gobelin kidnappeur et l'assommer avec une simple pierre à plus de 800 m, expliquant qu'un faucon a transporté la pierre dans son bec sur plusieurs centaines de mètres avant de la laisser poursuivre sa trajectoire. Un coup ciblé peut infliger jusqu'à 1d8 points de dégâts supplémentaires (au gré du Juge).

Maneuvres de ralliement

Dé de HFA Effet de la manœuvre de ralliement

3	Le guerrier peut lancer un cri de guerre ou effectuer une manœuvre éclatante qui rallie ses troupes autour de lui. Les suivants et mercenaires proches qui avaient raté un test de moral peuvent retenir un jet et reprendre leurs esprits en cas de succès.
4	Le guerrier presse ses alliés à se rassembler autour de lui et lance une charge! Il se doit d'être au premier rang et de réussir ses attaques pour inspirer ses suivants et leur octroyer un bonus de +1 aux tests de moral jusqu'à la fin du round.
5	Le guerrier effectue une manœuvre spectaculaire qui inspire le courage. Alliés et suivants bénéficient d'un bonus de +1 aux tests de moral jusqu'à la fin du round. De plus, si le guerrier tue son adversaire ou obtient un coup critique (ou tout autre coup spectaculaire), tous les alliés et suivants bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque au prochain round.
6	La manœuvre incroyable du guerrier n'affecte pas uniquement ses alliés et suivants proches, mais potentiellement une armée entière. Les avantages sont les mêmes que précédemment, mais s'étendent à une centaine de suivants, tant que ceux-ci peuvent voir le héros.
7+	Comme ci-dessus, mais les avantages s'étendent à l'ensemble des suivants qui peuvent voir le héros (potentiellement, une armée entière de plusieurs milliers d'hommes!)

MANŒUVRES DÉFENSIVES

Dé de HFA	Effet de la manœuvre défensive
3	Le guerrier se met en position défensive, améliorant ses chances de survie. Il reçoit un bonus de +1 à la CA au prochain round.
4	Le guerrier met ses alliés en formation défensive en s'adaptant à leur adversaire, dressant par exemple un mur de boucliers. En plus d'infliger des dégâts, il se positionne comme point d'appui pour la manœuvre défensive, offrant un bonus de +1 à la CA au prochain round pour lui-même et pour deux alliés adjacents.
5	Le guerrier positionne ses alliés de manière à optimiser leur défense. Aucun allié participant à la manœuvre ne peut se déplacer sans la désorganiser. Tant qu'ils restent en formation, le guerrier et jusqu'à quatre de ses alliés, bénéficient d'un bonus de +1 à la CA au round suivant.
6	Comme précédemment, mais le guerrier organise une position défensive si efficace qu'elle lui offre ainsi qu'à un maximum de quatre alliés un bonus de +2 à la CA tant que personne ne rompt la formation. Le guerrier doit accomplir le même haut fait à chaque round s'il veut maintenir la position. Il n'est pas nécessaire que les dés de haut fait suivants atteignent 6 ou plus, mais le guerrier ne peut pas entreprendre un autre haut fait sans briser la formation défensive. Si le guerrier souhaite se déplacer et qu'il obtient 6 ou plus sur son dé de haut fait, il peut maintenir un bonus de +1 pour lui et ses quatre alliés sous réserve qu'ils se déplacent dans la même direction, à la même vitesse et en maintenant la formation.
7+	Comme ci-dessus, mais le bonus à la CA est de +3 sans se déplacer et de +2 en se déplaçant.

TABLE 4-3 : ATTAQUES A DEUX ARMES

Agilité	Dé main principale	Dé main secondaire	Coups critiques*
8 ou -	-3 dés	-4 dés	Coups critiques impossibles
9-11	-2 dés	-3 dés	Coups critiques impossibles
12-15	-1 dé	-2 dés	Coups critiques impossibles
16-17	-1 dé	-1 dé	Coups critiques main principale si jet de dé max (16 sur 1d16) passant aussi la CA de la cible (pas de réussite automatique)
18+	Dé normal	-1 dé	Coups critiques normaux main principale

*Les guerriers et autres classes bénéficiant de chances plus élevées d'obtenir des coups critiques (par exemple sur un résultat de 19-20) perdent cette capacité quand ils combattent avec deux armes.

TABLE 4-5 : COMPARATIF DES TESTS D'INCANTATION EN DUEL ARCANIQUE

Comparez le test d'incantation de l'attaquant (les colonnes) à celui du défenseur (les lignes). Si un type de dé est indiqué, lancez celui-ci sur la table 4-6 : Puissance du contresort. Si les deux tests d'incantation ont un résultat identique, la table indique PP, et vous devez vous référer à la table 4-7 : Perturbation du Phlogiston.

Invoquer un patron suit une procédure particulière (se rapporter au descriptif dans le texte).

Défenseur*	Attaquant*=>																
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28+
12	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	d14	d16
13	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12	d14
14	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12	d12
15	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10	d12
16	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10	d10
17	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8	d10
18	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8	d8
19	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7	d8
20	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7	d7
21	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6	d7
22	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6	d6
23	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5	d6
24	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5	d5
25	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4	d5
26	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3	d4
27	d14	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP	d3
28+	d16	d14	d12	d12	d10	d10	d8	d8	d7	d7	d6	d6	d5	d5	d4	d3	PP

* Les deux tests d'incantation doivent tous deux atteindre le seuil nécessaire indiqué sur la table du sort concerné pour pouvoir les comparer. Ainsi, un sort de niveau 2 nécessite un résultat minimum de 14 pour être utile dans un duel arcanique.

TABLE 4-6 : PIUSSANCE DU CONTRESORT

Jet	Défenseur plus élevé	Attaquant plus élevé
1	Affaiblissement(d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant. Le sort de l'attaquant est malgré tout lancé avec ce nouveau résultat; le sort du défenseur est annulé.	Pénétration(d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant prend effet <i>simultanément</i> avec un test d'incantation non modifié.
2	Affaiblissement(d6) : lancez 1d6 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant. Le sort de l'attaquant est malgré tout lancé avec ce nouveau résultat; le sort du défenseur est annulé.	Pénétration(d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> avec un test d'incantation non modifié.
3	Affaiblissement(d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant. Le sort de l'attaquant est malgré tout lancé avec ce nouveau résultat; le sort du défenseur est annulé.	Domination : le sort de l'attaquant est lancé normalement, et celui du défenseur est annulé.
4	Affaiblissement mutuel (d10) : lancez 1d10 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation de l'attaquant <i>et</i> du défenseur. Les deux sorts prennent effet <i>simultanément</i> avec ces nouveaux résultats.	Domination : le sort de l'attaquant est lancé normalement, et celui du défenseur est annulé.
5	Annulation mutuelle : les sorts du défenseur et de l'attaquant sont annulés.	Domination : le sort de l'attaquant est lancé normalement, et celui du défenseur est annulé.
6	Pénétration(d6) : lancez 1d6 et réduisez d'autant le test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant est annulé.	Domination et réflexion(d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Les sorts de l'attaquant et du défenseur prennent effet <i>simultanément</i> . Celui de l'attaquant à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
7	Pénétration(d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le test d'incantation du défenseur. Le sort du défenseur est lancé avec ce nouveau résultat, et celui de l'attaquant est annulé.	Domination et réflexion(d8) : lancez 1d8 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
8	Domination : le sort de l'attaquant est annulé, et celui du défenseur prend effet normalement.	Domination et réflexion(d6) : lancez 1d6 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
9	Réflexion : le sort du défenseur est annulé, et celui de l'attaquant se retourne contre lui en utilisant le résultat de son propre test d'incantation.	Domination et réflexion(d4) : lancez 1d4 et réduisez d'autant le résultat du test d'incantation du défenseur. Le sort de l'attaquant prend effet <i>en premier</i> à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec un résultat réduit.
10+	Domination et réflexion : le sort du défenseur est lancé normalement, et celui de l'attaquant se retourne contre lui-même en utilisant le résultat de son propre test d'incantation.	Réflexion et domination : le sort de l'attaquant prend effet à son niveau normal, en fonction du résultat de son test d'incantation. Celui du défenseur se retourne contre lui avec le résultat initial de son test.

TABLE 4-7 : PERTURBATION DU PHLOGISTON

d10	Effet
1	Dimension miniature. Les deux incantateurs sont instantanément projetés dans une dimension générée spontanément par l'interaction de leurs sorts. Ils demeurent dans la dimension miniature jusqu'à ce que l'un d'eux soit tué, moment à partir duquel l'interaction entre leurs deux sorts cesse. Le survivant est alors renvoyé sur son plan matériel une milliseconde après son départ. Les observateurs ne perçoivent qu'un bref clignement et constatent la disparition du vaincu dont le corps est perdu à tout jamais. La dimension miniature a l'apparence (lancer 1d6) (1) d'un sommet de montagne entouré de nuages rouges (2) d'une bulle errant dans l'espace (3) d'une île au climat suffocant au milieu d'une mer de lave (4) d'une forêt inversée où les arbres poussent du ciel vers la terre (5) d'un grain de poussière au sommet d'une aiguille (6) de la narine gauche d'une baleine intergalactique.
2	Faillie d'alignement cosmique. Les deux lanceurs de sorts sont téléportés vers un plan lié à l'un des alignements. S'ils sont tous deux du même alignement, ils vont sur le plan correspondant; s'ils sont d'alignements opposés ou si l'un d'eux est neutre, ils sont projetés vers le plan de la neutralité. Ils retournent sur le plan matériel après (lancer 1d4) (1) la mort d'un des lanceurs de sorts (les deux corps reviennent) (2) 1d8 jours (3) 3d6 rounds pour chaque lanceur de sort, jets séparés (4) la fin des temps.
3	Accélération du temps. Les deux lanceurs de sorts voient tout ce qui les entoure ralentir; en réalité, ils accélèrent, et ceux qui les entourent les voient se déplacer à des vitesses incroyables. Résolvez 2d4 rounds de combat supplémentaires uniquement entre les lanceurs de sorts; aucun autre personnage ne peut intervenir durant cette période. À la fin de ce laps de temps, ils ralentissent pour rejoindre le flux normal du temps.
4	Ralentissement temporel. Les lanceurs de sorts perçoivent normalement le monde autour d'eux, mais les observateurs voient leurs réactions ralentir drastiquement. Lancez 1d3 et résolvez ce nombre de rounds de combat parmi les autres participants avant que les lanceurs de sorts ne puissent à nouveau agir.
5	Boucle temporelle. Les lanceurs de sorts sont projetés en arrière dans le temps pour y revivre en boucle les derniers instants. Lancez 1d4 et répétez la dernière interaction de sorts ce nombre de fois, en relançant les tests d'incantation et en augmentant le marqueur d'élan, mais en ignorant les résultats de Perturbation du Phlogiston (traitez alors les résultats identiques comme «les deux sorts sont annulés»). Par exemple, si l'attaquant lance <i>projectile magique</i> et le défenseur <i>bouclier magique</i> , les deux répèteraient l'opération 1d4 fois avec le même résultat au test d'incantation. Aucun sort ne peut être perdu durant cette période (un résultat inférieur au minimum requis indique seulement un échec, et le sort lancé se répète dans la boucle). Quand la boucle temporelle se termine, les deux lanceurs de sorts réintègrent leur rang d'initiative.
6	Fusion des sorts. Une singularité d'énergie arcanique fait fusionner les deux sorts en une entité encore plus puissante. Ce résultat nécessite un arbitrage du Juge. En général, les deux sorts prennent effets et fusionnent pile à l'endroit situé au milieu des deux incantateurs. Il est soit : (a) deux fois plus puissant que le sort de base (si deux mêmes sorts se sont annulés, ou (b) une étrange agglomération de sorts (si deux sorts différents ont été employés). Par exemple, deux <i>boules de feu</i> peuvent fusionner en une super boule de feu qui frappe les deux incantateurs. Si <i>résistance au feu</i> et <i>boule de feu</i> fusionnent, une boule de feu sans flammes peut apparaître, générant un grand fracas et un énorme choc, mais dépourvu de flammes.

TABLE 4-7 : PERTURBATION DU PHLOGISTON

d10	Effet
7	Influence surnaturelle. Les lanceurs de sorts créent une brèche dans l'espace, et une influence surnaturelle s'y engouffre. Les deux sorts échouent. Lancez 1d4 : (1) une énergie élémentaire déterminée au hasard s'immisce dans l'environnement proche, provoquant des effets mineurs (par exemple, des flammes et de la chaleur envahissent l'air, provoquant 1 point de dégâts à toutes les créatures présentes dans un rayon de 15 m. Ou des trombes d'eau se mettent à tomber autour des incantateurs) (2) de l'énergie négative se diffuse, faisant gagner +1d8 points de vie à tous les morts-vivants et les démons alentour; (3) de l'énergie obscure remplit l'air, réduisant la visibilité de moitié (4) des brouillards éthérés virevoltent et 1d4 fantômes déterminés aléatoirement pénètrent dans notre monde.
8	Invocation surnaturelle. La combinaison des sorts déchire le tissu de l'espace et du temps et attire par inadvertance une créature surnaturelle. Déterminez sa nature aléatoirement : (lancer 1d3) (1) élémentaire (2) démoniaque (3) céleste. Elle possède 1d4+1 DV. Déterminez la réaction de la créature en lançant 1d5 : (1) hostile envers tous (2) hostile envers un incantateur (déterminé aléatoirement) et neutre envers l'autre (3) amical envers un incantateur (déterminé aléatoirement) et hostile envers l'autre (4) neutre envers tous (5) amical envers tous.
9	Invasion démoniaque. 1d4 démons déterminés aléatoirement sont invoqués à équidistance entre les deux lanceurs de sorts. Déterminez leur réaction de la même manière que pour le résultat 8 ci-dessus. Le type de démons est déterminé en lançant 1d4 : (1) type I (2) type II (3) type III (4) type IV.
10	Corruption mutuelle. Les deux sorts échouent, et les deux incantateurs subissent 1d4+1 corruptions. Déterminez le type de corruption en fonction des sorts impliqués.



TABLE 5-1 : ACTIONS DE BRÛLESORT

d24 Résultat

- 1 Le mage sacrifie une livre de chair par niveau de sort. Il doit la prélever sur son propre corps avec un couteau considéré comme sacré par une puissante créature extradimensionnelle.
- 2 Le mage doit verser son propre sang (une cuillerée à soupe par niveau de sort).
- 3 Le mage prête serment à un demi-dieu mineur, qui l'aide au moment où il en a besoin mais l'afflige d'une malédiction de faiblesse jusqu'à ce que le serment soit tenu.
- 4 Le mage coupe le bout d'un de ses doigts.
- 5 Le mage doit s'arracher les cheveux et les brûler.
- 6 Le mage affaiblit magiquement son corps pour alimenter son sort.
- 7 Le mage compromet son âme en jurant de servir un puissant démon dans l'au-delà.
- 8 Le mage accepte d'aider les fidèles d'un saint patron.
- 9 Le mage utilise un fer chauffé à blanc pour se marquer d'un symbole surnaturel sur le bras ou le torse.
- 10 Le mage doit se tatouer un symbole mystique sur la joue, le front ou la main.
- 11 Le mage doit s'arracher un ongle et le brûler avec de l'encens.
- 12 Le mage doit prononcer son véritable nom à voix haute, ce qui l'affaiblit en retour.
- 13 Le mage développe une plaie qui ne guérit pas tant qu'il n'aura pas aidé en retour le patron qui l'a aidé.
- 14 Le mage doit s'entailleur l'oreille en guise de reconnaissance à chaque fois qu'il a été aidé.
- 15 Le mage se scarifie rituellement le dos, le torse ou les biceps avec le symbole d'une puissante créature extradimensionnelle.
- 16 Le mage voit des asticots tomber de ses manches. S'il ne porte pas de chemise, il ne se passe rien, et son torse semble normal. Mais dès qu'il enfiler un vêtement avec des manches, des asticots se mettent à en tomber en permanence.
- 17 Le mage commence à avoir des démangeaisons aussi étranges qu'incontrôlables! Il se gratte en permanence.
- 18 Le mage développe un tic bizarre : il bouge le nez, penche la tête ou cligne de l'œil en permanence.
- 19 Le mage commence à marmonner dans sa barbe, répétant sans cesse le nom de l'entité qui l'a aidé. Il ne peut plus s'arrêter.
- 20 Le mage doit se couper les joues et laisser le sang couler le long de son visage.
- 21 Le mage doit mettre sa main dans les flammes.
- 22 Le mage doit sacrifier une de ses plus précieuses possessions.
- 23 Le mage doit marcher sur une jambe pour le reste de la journée.
- 24 Relancer deux fois.



SBP

TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100	Ajustement de l'effet du sort
01	Coût exorbitant. À chaque fois que le mage lance ce sort, quelqu'un qu'il connaît meurt (au gré du Juge).
02	Très difficile à lancer. Au lieu d'effectuer normalement le test d'incantation, le mage utilise un dé dégradé de <i>deux</i> crans sur la chaîne de dés (si, par exemple, il lance normalement 1d20, il lance à la place 1d14).
03	Don de l'âme. Pour pouvoir lancer le sort, le mage doit soit offrir l'âme de sa cible à son patron, soit celle d'une créature ayant le même nombre de dés de vie que sa cible. Si l'incantateur échoue à offrir l'âme à son patron, le sort ne peut plus être lancé tant que le patron n'est pas satisfait.
04	Nocif pour la santé. Lancer ce sort réduit provisoirement l'Endurance du mage de 1d3 points. Cette perte de caractéristique s'ajoute à celle due au brûlesort, et est déduite avant cette dernière.
05	Difficile à lancer. Au lieu d'effectuer normalement le test d'incantation, le mage utilise un dé dégradé (en suivant la chaîne de dés; par exemple, 1d16 au lieu d'1d20).
06	Bulle de contremagie. Lors du round suivant le lancement de ce sort, tous les autres sorts (y compris celui du mage) lancés à moins de 30m subissent une pénalité de -4 au test d'incantation.
07	Distorsion de Chance. Pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, le mage subit une pénalité de -2 à tous les jets.
08	Compte jusqu'à dix. Chaque fois que le mage lance ce sort, l'un de ses doigts fond (ou un de ses orteils, à l'appréciation du Juge). Tous les deux doigts en moins, il subit un malus de -1 en Agilité. Les doigts peuvent être récupérés par magie, mais si le mage perd tous ses doigts, il ne peut plus lancer ce sort.
09	Âme perdue. Le mage subit une corruption à chaque fois qu'il lance le sort, quel que soit le résultat du test d'incantation, <i>à moins qu'il n'ait recours à un brûlesort</i> .
10	Magie du sang. Le pouvoir de ce sort dérive partiellement du sang versé, un sacrifice aux seigneurs indicibles de la magie. Une créature vivante ayant au moins un nombre de points de vie égal ou supérieur au niveau du sort doit être sacrifiée avant que le sort ne soit lancé, faute de quoi le test subit une pénalité de -4 ou une souillure de patron (au gré du Juge). Il n'est pas nécessaire que la créature soit intelligente; poulets, boucs et autres animaux communs avec le bon nombre de points de vie suffisent.
11	Brèche dimensionnelle. Lancer le sort ouvre une brèche dans la trame du multivers. Il y a 1 % de chances cumulatives qu'une horreur des ténèbres extérieures en profite pour se frayer un passage à travers l'ouverture. La terrible créature a des DV égaux à ceux du niveau de l'incantateur +5. Lancez 1d3 : (1) le monstre vole le sort de l'esprit du mage avant de disparaître à tout jamais (2) le monstre attaque l'incantateur avec la ferme intention de le tuer (3) le monstre tente de passer un marché avec le mage, lui offrant des savoirs interdits (au choix du Juge) en échange des âmes des membres de son groupe.
12	Réverbération magique. Pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, un reflux d'énergie mystique traverse le mage. Tous les tests d'incantation effectués par celui-ci durant cette période subissent une pénalité de -4.
13	Incantation lente. Le temps d'incantation du sort est doublé.
14	Long sommeil. Après avoir lancé le sort, le mage doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 5 + le niveau du sort) ou sombrer dans un profond sommeil pour 1 journée par niveau de sort. Il ne peut pas être réveillé par des méthodes normales ou magiques durant cette période.
15	Magie matérielle. Le sort oblige l'incantateur à disposer d'une substance rare ou d'un objet pour alimenter sa magie, en plus des composants habituels. Ce composant est déterminé par le Juge, et sa rareté doit être proportionnelle à la puissance du sort. L'objet ou la substance est consumé si son incantation est réussie.

TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100 Ajustement de l'effet du sort

16	Conduit primordial. Des souvenirs datant d'avant l'ère des hommes inondent l'esprit de l'incantateur, et il commence à adopter une attitude primitive. Chaque fois qu'il lance ce sort, le mage régresse à une intelligence protohumaine pendant 1d4 rounds. Il est incapable de s'exprimer intelligemment, de lancer d'autres sorts, d'utiliser des objets complexes, ou même de lire et écrire au cours de cette période.
17	Savoir volé. La formule du sort a été dérobée à une puissante créature extradimensionnelle. Chaque fois que le sort est lancé, il y a 1 % de chances par niveau de sort que cette créature émerge pour reprendre ce qui lui a été volé... sans ménagement. Lancez 1d7 : (1) le grand sultan des djinns (2) le grand Cthulhu (3) un grand prince des enfers (4) un dieu mineur au visage d'éléphant venu des ténèbres (5) l'esprit d'un archimage mort depuis longtemps (6) un cerveau mécanique venu d'un futur lointain (7) un prince élémentaire.
18	Attraction de vermine. Le sort attire une nuée d'insectes à l'endroit où se tient l'incantateur. Elle surgit 1d4 rounds après le lancement du sort. Ces insectes grouillent autour de l'incantateur, lui infligeant 1 point de dégâts de piqûre et lui faisant subir une pénalité de -1 aux jets de sauvegarde, d'initiative et aux tests d'incantation pendant 1d10 rounds ou jusqu'à ce qu'il prenne des mesures appropriées pour se débarrasser ou s'échapper de cette nuée.
19	Siphon magique. Lancer ce sort a 50 % de chances de provoquer l'oubli d'un sort du même niveau chez l'incantateur ou une personne à proximité, comme si elle avait échoué à un test d'incantation. S'il est avéré qu'un lanceur de sort perd effectivement un sort, il y a 3 chances sur 4 qu'il s'agisse du mage lui-même et 1 chance sur 4 que ce soit l'incantateur le plus proche de lui. Si l'incantateur affecté n'a pas de sort du niveau approprié, il subit des dégâts égaux à 1d6 + le niveau du sort.
20	Coup de vent. Une puissante bourrasque se produit chaque fois que le sort est lancé, partant de l'incantateur en direction de sa cible. Les torches vacillent et risquent de s'éteindre (50 % de chances).
21	Toucher corrosif. Le lancement de ce sort provoque la corrosion et l'érosion d'un objet en fer ou en acier déterminé au hasard dans un rayon de 4,5 m autour de l'incantateur. L'objet corrodé par l'incantation est de la taille d'une dague voire plus, et déterminé au hasard. Si le mage touche ou tient volontairement un objet en métal de taille adéquate pendant l'incantation, c'est cet objet qui est détruit, pas un autre.
22	Magie sympathique. Pour que le sort fonctionne correctement, l'incantateur doit posséder un objet appartenant à sa cible, ou une partie de son corps. Le sort peut être lancé sans cette connexion, mais le mage subit alors une pénalité de -4 au test d'incantation.
23	Magie cannibale. Le lanceur de sort subit des dégâts égaux à 1d4 + le niveau du sort à chaque fois qu'il le lance, sauf s'il touche un autre individu prêt à subir les dégâts à sa place. Il n'est pas possible de faire subir ces dégâts à l'insu d'un autre personnage ou s'il est non consentant.
24	Distorsion prismatique. La lumière environnante est déformée. Lancez 1d6 : (1) la zone dans un rayon de 6 m sombre dans l'obscurité (2) toutes les sources de lumière (torches, lanternes, etc.) dans un rayon de 6 m s'éteignent magiquement (3) flash incandescent après l'achèvement du sort (4) toutes les couleurs sont aspirées à 6 m autour du mage pendant 1d4 rounds (5) la lumière prend une teinte verte/orange/bleue/jaune pendant 1d4 rounds (6) des ombres se multiplient dans différentes directions, comme s'il y avait de nouvelles sources de lumière invisibles, pendant 1d4 rounds après l'achèvement du sort.
25	Terrifiant. Lancer le sort déclenche la terreur chez les animaux et créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou moins. Toutes ces créatures situées à moins de 15 m fuient l'incantateur aussi vite que possible pendant 1d14 rounds. S'ils en sont empêchés, les animaux paniquent, insensibles à toute injonction. Si le mage a un familier, celui-ci est immunisé.
26	Effet sonore. Le sort est toujours accompagné de sons inhabituels. Lancez 1d6 : (1) coup de tonnerre (2) bourdonnement puissant (3) légers murmures (4) eau vive (5) rugissements d'animaux (6) hurlement de deuil.

TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100	Ajustement de l'effet du sort
27	Pas de portée. Le sort a une portée nulle et ne peut être lancé qu'en touchant la cible. Si le sort fonctionne déjà normalement au contact, celui-ci ne peut maintenant être lancé qu'à exactement 3 m de la cible.
28	Pousses étranges. D'étranges choses se mettent à pousser dans la zone quand le sort est lancé. Lancez 1d6 : (1) champignons vénéneux (2) flaques de vase (3) fleurs (4) moisissures noires (5) cristaux (6) champs de blé.
29	Crainte et dégoût. Le savoir interdit de l'incantateur inspire crainte et antipathie aux créatures intelligentes. Les alliés amicaux sont immunisés, mais tous les autres sont affectés comme suit : ceux qui possèdent la moitié des DV ou moins de l'incantateur doivent réussir un test de moral ou s'enfuir; ceux qui possèdent plus de DV concentrent toutes leurs attaques sur l'incantateur.
30	Souvenirs d'un dieu mourant. Lancer le sort donne accès aux souvenirs d'un dieu mourant. L'incantateur doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 ou être submergé par les visions d'un dieu de la guerre meurtrier pendant 1d3 rounds. Si le lanceur réussit son jet de sauvegarde avec un 20 naturel, il triomphe du dieu et ne sera plus jamais dérangé par les hallucinations. Une fois dissipé, il effectue les futurs tests d'incantation de ce sort avec un d24.
31	Attention indésirable. Lancer le sort attire l'attention d'une puissante créature extradimensionnelle, qui surveille le mage pendant 10 minutes. Lancez 1d4 : (1) un œil injecté de sang s'ouvre sur le front du mage, voyant tout ce que voit le mage (2) un petit animal (corbeau, grenouille, chat, etc.) apparaît et suit le mage partout (3) le mage et ses alliés ont tous l'impression que quelque chose d'énorme et terrifiant se tient juste derrière eux (4) un agent de l'entité extradimensionnelle apparaît et interroge le mage sur l'usage de ce sort.
32	Magie circonstancielle. Le mage ne peut lancer ce sort que dans des conditions environnementales ou personnelles particulières. Lancez 1d10 pour déterminer la condition : (1) en pleine nuit (2) sous la lumière du soleil (3) immergé dans l'eau (4) en état d'ébriété (5) après un jeûne de 24 heures (6) sous terre (7) dans le froid de l'hiver (8) en étant nu (9) en altitude (10) en ayant perdu au moins 50 % de ses points de vie.
33	Magie hirsute. Toute la pilosité du mage située au niveau de sa tête (cheveux, barbe, sourcils, poils d'oreilles, etc.) croît de 2,5 cm à chaque fois que le sort est lancé.
34	Frappé par la foudre. Un coup de tonnerre et un éclair brûlant accompagnent le lancement du sort, révélant la position du mage à tous ceux qui sont à portée de vue. Ce qui ne manque pas d'attirer l'attention et les attaques sur lui.
35	Monsieur Tout-le-Monde. Au lieu d'1d20, l'incantateur lance 2d10 pour incanter ce sort. Si son test d'incantation utilise un autre type de dé, il lance deux « demi-dés » adéquats (2d7 au lieu d'1d14, 2d8 au lieu d'1d16, etc.).
36	Voix démoniaque. La formule du sort est dans une langue démoniaque inconnue des mortels. Un démon est contraint/autorisé à prononcer le sort à travers la gorge du mage. La tension provoquée par l'utilisation de cette voix contre nature prive le mage de la parole pendant 1d4 rounds après le lancement du sort.
37	Aura de pourriture. Le sort altère un certain type de matériau dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur, causant un vieillissement prématué. Lancez 1d6 : (1) le métal ternit, et des taches de rouille apparaissent dessus (2) le bois se dessèche, devenant cassant et fendu (3) la pierre devient lisse et usée, avec de petites fissures (4) les tissus et les peaux s'effilochent et se déchirent (5) boissons et nourriture pourrissent (6) la chair vieillit, et toutes les créatures dans la zone affectée vieillissent d'un an.
38	Patron capricieux. Le sort met à contribution le patron du mage, mais l'attention que lui porte l'entité est notoirement instable. Chaque fois que le sort est lancé, utilisez 1d6 pour déterminer quel type de dé est utilisé pour le test d'incantation : (1-2) d16 (3-4) d20 (5) d24 (6) d30. Le type de dé obtenu prend le pas à la fois sur le dé d'action normal du mage et sur la chaîne de dés.

TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100 Ajustement de l'effet du sort

39	Sueur de sang. Lancer le sort fait suinter du sang par les pores du mage. Aucun dommage n'est infligé, mais le mage ressemble à une masse sanglante. Selon l'appréciation du Juge, cela peut aussi attirer des prédateurs.
40	Affamé. Le mage est affamé après avoir lancé le sort. Les gens affamés sont souvent irritable, le mage subit en conséquence une pénalité de -2 en Présence tant qu'il n'a pas mangé.
41-60	Pas de changement. Le sort se manifeste normalement.
61	Assez bruyant pour toi? Exigence indicible de la magie, le sort doit être crié quand il est lancé, rendant caduque toute tentative de passer inaperçu pour l'incantateur lorsqu'il lance le sort.
62	Mauvais genre. Lancer le sort transforme provisoirement l'incantateur en membre du sexe opposé. Ce changement de sexe dure une heure par niveau du sort. Lancer à nouveau le sort rend au lanceur de sort son sexe initial, mais le changement de sexe dure 24 heures en cas d'échec au test d'incantation.
63	Magie diurne/nocturne. Le pouvoir du sort est lié soit à la nuit, soit au jour. Au cours de la période favorable, le mage lance 1d24 pour les tests d'incantation; pendant la phase défavorable, il lance 1d16. Si le test d'incantation du mage n'utilise pas 1d20, lancez le dé supérieur/inférieur approprié sur la chaîne de dés.
64	Sort porte-bonheur/porte-malheur. Chaque fois que le sort est lancé, il y a $1d6 \times 10\%$ de chances que la valeur de Chance du mage soit altérée par sa magie. Si la valeur de Chance est affectée, elle est soit augmentée de 1d3 points (50 % de chances), soit diminuée de 1d3 points (50 % de chances).
65	Cercle d'incantation. La puissance du sort peut être amplifiée par l'assistance d'autres mages. Pour chaque mage présent et disposé à aider l'incantateur, le mage incantateur obtient un modificateur de +1 à son test d'incantation. Aucun savoir sur ce sort particulier n'est nécessaire pour aider à l'incantation, mais les mages qui participent ne peuvent accomplir aucune autre action avant que le sort ne soit lancé.
66	Alchimiste accidentel. Chaque fois que le sort est lancé, deux objets aléatoires dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur sont transformés l'un en plomb et l'autre en or. Les deux objets pèsent probablement plus lourd qu'auparavant, et l'objet en or vaut le double de son prix normal ou 1po, selon ce qui est le plus élevé.
67	Feu de saint Gygakks. Lorsqu'il lance ce sort, le mage est enveloppé de flammèches vertes pendant 1d4 rounds, offrant un bonus de +2 aux attaques qui le ciblent. Cela annule également toute couverture ou invisibilité dont bénéficiait l'incantateur mais éclaire légèrement la zone à proximité immédiate du mage.
68	Miroir magique. Ce sort provoque un écho arcanique qui duplique l'apparence du mage comme s'il avait lancé le sort d'image miroir avec un résultat de 16-19 au test d'incantation. Toutefois, chaque double créé fait baisser la valeur de Présence de l'incantateur de 1 point tant qu'il n'est pas dissipé.
69	Incantateur squelettique. La peau et les organes internes du mage deviennent transparents pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, le faisant apparaître comme un squelette en vêtements. Bien qu'il soit probablement confondu avec un mort-vivant, le mage bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA contre les attaques à distance.
70	Écho temporel. Chaque fois que le mage lance ce sort, il prédit le résultat numérique de son test d'incantation. Si sa prédiction se révèle exacte, le sort se relance automatiquement chaque round pendant 1d3 rounds. Il ne peut prédire qu'un résultat qui lui permettrait de réussir son test d'incantation, prédire un échec n'a aucun effet.
71	Vers des profondeurs. Des vers blancs émergent du sol à l'endroit où le mage lance le sort, se tordant de douleur (ou d'extase maléfique) avant de mourir à ciel ouvert. Facilement écrasés sous le pied, les vers se désagrègent en fine poudre grise après 1d6 rounds.

TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100 Ajustement de l'effet du sort

72	Incantation en chaîne. Chaque incantation successive de ce sort génère un bonus de +1 au test d'incantation du mage, jusqu'à un maximum égal au modificateur d'Intelligence ou de Chance de l'incantateur (le plus élevé des deux). Si le mage lance un autre sort, il brise la chaîne, ramenant le modificateur à 0.
73	Incantation karmique. Avant d'effectuer son test d'incantation, le mage peut choisir d'ajouter ou soustraire 1d5 au jet. Si l'incantateur ajoute 1d5, il devra soustraire 1d5 la prochaine fois qu'il l'incantera, et vice versa. Après deux incantations, le karma est remis à 0, et le mage peut à nouveau choisir quel modificateur utiliser s'il choisit de le faire.
74	Vague de cendres. Tous les végétaux vivants dans un rayon de 3 m par niveau de sort sont réduits en cendres. Les créatures végétales présentes dans la zone subissent 1d14 points de dégâts par niveau du sort. Les matières végétales mortes ne sont pas affectées.
75	Sort par intermédiaire. Le mage peut choisir une autre personne ou objet pour déclencher le sort à sa place. Il doit d'abord toucher l'intermédiaire avant de lancer le sort, qui ne prend pas effet à ce moment. L'intermédiaire libère le sort après un nombre de rounds égal à 1d4 + le niveau du sort. Les intermédiaires non intelligents le libèrent automatiquement au bout de cette durée, les intermédiaires intelligents pouvant le lancer à n'importe quel moment avant la fin de celle-ci.
76	Silencieux. Le mage peut choisir de lancer le sort silencieusement. Il n'a pas besoin de parler, et tous les éventuels effets sonores du sort peuvent être supprimés.
77	Appel aux ténèbres extérieures. D'étranges carillons résonnent, et des étoiles inconnues vacillent au-dessus du mage. Tous ceux qui regardent le mage doivent réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 ou être hypnotisés pendant 1d3 rounds. Attaquer des personnages hypnotisés les libère instantanément.
78	Mentalisme. Le mage peut lancer le sort uniquement par la pensée. Il n'a pas besoin de bouger, parler, respirer ou utiliser d'ingrédients matériels pour qu'il prenne effet.
79	Nuée de rats. Des milliers de rats, souris, taupes et mulots surgissent des manches, des robes et des poches du mage, partant dans toutes les directions. Les dégâts physiques contre l'incantateur sont réduits de 1d4 points, le coup étant amorti par la masse couinante des rongeurs.
80	Schisme dimensionnel. En lançant le sort, le mage se projette dans un nexus de réalités multiples. 1d7+1 doubles de l'incantateur apparaissent, identiques en tous points, mais chacun venant de son propre univers parallèle. Les attaques contre l'incantateur sont portées aléatoirement à l'un des doubles. Les doubles persistent pendant 1 round par niveau du sort. Il y a 1 % de chances par niveau du sort que l'incantateur original disparaisse dans l'une des réalités alternatives, remplacé par une incarnation pratiquement identique physiquement mais d'alignement et de patron opposés.
81	Vision terrifiante. Le mage devient effrayant quand il lance le sort. Lancez 1d6 : (1) il semble devenir de plus en plus grand (2) il prend une expression horrible (3) il brille d'un rouge incandescent (4) son corps est dans l'ombre alors que son visage est fortement illuminé (5) une apparition représentant son patron se dresse au-dessus de lui (6) le vent tournoie tout autour de lui.
82	Sort meurtrier. Lancer ce sort aspire l'énergie d'un monde mourant, et chaque usage du sort provoque la mort d'innombrables créatures. Chaque nuit suivant l'incantation du sort, le mage est hanté dans ses rêves par des messages d'un ancien roi-sorcier cherchant désespérément à sauver son peuple.
83	Étoile bleue. Une étoile bleue à sept branches s'illumine sur le front du mage à chaque fois qu'il lance le sort. L'étoile émet un cercle de lumière limpide de 7,5 m de diamètre par niveau de sort..
84	Explosion d'énergie. Lorsqu'il parvient à lancer ce sort, le mage est entouré d'une explosion d'énergie. Lancez 1d6 : (1) une couronne de flammes qui n'affectent pas le mage mais embrasent les objets inflammables dans un rayon de 1,5 m et provoquent 1d6 points de dégâts aux adversaires au corps à corps (2) un arc d'électricité qui frappe l'ennemi le plus proche dans un rayon de 3 m et provoque 1d6 points de dégâts (3) une aura de gel qui provoque 1d4 points de dégâts de froid à tout ce qui se situe dans un rayon de 3 m et éteint automatiquement les torches et les lanternes à portée (4) un nuage de cendres à travers lequel le mage peut voir mais qui bloque la vue de tous les autres dans un rayon de 1,5 m (5-6) au lieu de déterminer l'effet au moment de l'acquisition du sort, lancez 1d4 à chaque fois que le sort est lancé et référez-vous aux résultats ci-dessus.

TABLE 5-2 : MAGIE MERCURIELLE

d100 Ajustement de l'effet du sort

85	Bouclier psychique. Au round qui suit le lancement du sort, le mage obtient un bonus de +2 à sa CA et ses jets de sauvegarde de Volonté grâce à une barrière de protection d'énergie psychique qui l'enveloppe. Elle se dissipe au round suivant.
86	Jumeau mystique. Lancer le sort fait apparaître un visage jumeau parfaitement fonctionnel sur la poitrine de l'incantateur. Celui-ci persiste durant 1d3 rounds. Pendant ce temps, le visage du double a son propre d20 d'action sous le contrôle du joueur, avec lequel il peut parler, lancer un sort comme le mage ou proférer des messages énigmatiques.
87	Clignement dimensionnel. Après avoir lancé le sort, l'incantateur apparaît et disparaît de façon imprévisible de notre plan d'existence, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA mais induit un malus de -4 à toutes ses attaques. L'effet dure un round par niveau de sort. Il y a 1 % de chances par niveau de sort que le mage ne revienne pas de ses sauts à travers le cosmos.
88	Pluie de grenouilles. Le lancement du sort provoque une tempête d'amphibiens qui tombent dans une zone de 9 m de diamètre centrée autour de l'incantateur. Toute créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur et de Réflexes (DD 10 + modificateur d'Intelligence de l'incantateur). S'il rate son jet de sauvegarde de Réflexes, l'incantateur glisse sur une grenouille et se retrouve à terre; s'il rate son jet de sauvegarde de Vigueur, il est frappé par de gros batraciens qui lui infligent 1d3 points de dégâts.
89	Déphasé. Après avoir lancé ce sort, le mage entre en déphasage avec le monde, ce qui le rend invisible et invulnérable aux attaques mais l'empêche aussi d'interagir avec son environnement. Cet état dure 1d6 rounds +1 round par niveau du sort.
90	Météorologue. Lancer ce sort perturbe le climat local. Lancez 1d7 : (1) sécheresse : aucune pluie ni humidité ne s'abat sur la région pendant 1d12 ans (2) un hiver glacial balaie la région pendant 1d3 ans (3) des pluies incessantes inondent la région pendant 1d20 semaines (4) un orage monstrueux frappe la zone pendant 1d10 heures (5) un ouragan dévaste la terre pendant 1d7 semaines (6) une éclipse localisée bloque le soleil pendant 1d20 jours (7) aucune étoile n'est visible dans le ciel pendant 1d100 ans. La zone d'effet est laissée à l'appréciation du Juge.
91	Souffle de vie. L'incantation de ce sort insuffle des énergies positives. L'incantateur et toutes les personnes situées à 4,5 m (amis ou ennemis) sont soignés de 1d6 points de dégâts par niveau du sort (ainsi, un sort de niveau 3 soigne 3d6 points de dégâts).
92	Alliés hurleurs. Des démons méphitiques et hurlants, gros comme des rats, surgissent des poches et des manches du mage, s'éparpillent en griffant furieusement autour de lui. Ils attaquent les ennemis situés à 3 m ou moins (Att +2, dégâts 1d4) et aident le sort du mieux possible avant de disparaître dans un nuage de cendres au bout d'une minute.
93	Plus grand pouvoir. Le lanceur de sort est autorisé à lancer deux fois les dés pour tout élément aléatoire du sort (durée, dégâts, nombre de personnes affectées, etc.) et choisir le résultat qui lui convient le mieux.
94	Contrôle précis. Le mage maîtrise parfaitement les énergies magiques du sort et peut choisir n'importe quel résultat sur la table du sort égal ou inférieur à celui qu'il a obtenu aux dés.
95	Concentration psychique. Lancer ce sort libère l'esprit de l'incantateur et le prépare à canaliser encore plus d'énergie. Pendant 1d4 rounds après le lancement du sort, le mage reçoit un bonus de +4 aux autres tests d'incantation. Cet effet n'est pas cumulatif.
96	Incantateur puissant. Au lieu d'effectuer normalement son test d'incantation, le mage lance un dé amélioré d'un cran sur la chaîne de dés (le d20 devient un d24, par exemple).
97	Siphon nécromantique. Le sort est alimenté par les énergies vitales. La créature la plus proche (autre que l'incantateur) subit 1d6 points de dégâts par niveau de sort. Pour chaque tranche de 2 PV perdus, le résultat du test d'incantation est augmenté de +1.
98	Talent inné. Au lieu d'effectuer un jet normal pour le test d'incantation, le mage lance un dé amélioré de deux crans sur la chaîne de dés (s'il lançait normalement 1d20, il lance désormais 1d30).
99	Relancez deux fois.
00	Relancez deux fois, mais au lieu de lancer un d%, lancez 4d20 en ajoutant le modificateur de Chance du mage (par tranches de 10 %).

CORRUPTION

Jet de corruption = 1d10 - niveau du sort + modificateur de Chance

Utiliser la Chance pour éviter la corruption : Un mage qui subit une corruption peut brûler un point de Chance pour l'éviter. La Chance peut être brûlée *après* que le joueur a fait son jet pour déterminer les résultats de cette corruption. Toutefois, il est impossible de brûler sa Chance pour éviter un résultat de revers arcanique, uniquement une corruption. Les souillures de patron sont, par contre, considérées comme des corruptions.

TABLE 5-3 : CORRUPTION MINEURE

d10	Effet
1 ou moins	D'ignobles pustules poussent sur le visage du personnage. Elles ne guérissent jamais et lui imposent un malus de -1 en Présence.
2	La peau du personnage semble fondre sur une partie aléatoire de son corps. Elle coule et se fige, prenant une forme étrange, comme de la cire. Constamment changeante, elle gratte en permanence, et son aspect est particulièrement repoussant. Déterminez l'emplacement aléatoirement (1d6) : (1) visage (2) bras (3) jambes (4) torse (5) mains (6) pieds.
3	Une des jambes du personnage s'allonge de 2d8 cm. Il a désormais une étrange démarche.
4	Affection des yeux. Lancez 1d4 : (1) les yeux brillent d'une couleur surnaturelle (2) les yeux deviennent très sensibles à la lumière (-1 à tous les jets en plein jour) (3) le personnage acquiert l'infravision (il voit les empreintes thermiques jusqu'à 30 m) (4) les yeux s'agrandissent et ne clignent plus, comme ceux d'un poisson.
5	Le personnage a des lésions douloureuses sur la poitrine et les jambes, et des plaies ouvertes sur les mains et les pieds qui ne guérissent jamais.
6	Mutation des oreilles. Lancez 1d5 : (1) les oreilles deviennent pointues (2) les oreilles tombent (le personnage entend toujours normalement) (3) les oreilles s'agrandissent et ressemblent à celles d'un éléphant (4) les oreilles s'allongent et ressemblent à celles d'un âne (le rire du personnage devient une sorte de braiment) (5) les oreilles se ratatinent et se replient.
7	Frissons. Le personnage tremble en permanence et fait constamment du bruit à cause de ses claquements de dents.
8	Les traits du visage du personnage sont déformés de manière permanente, adoptant des caractéristiques dépendant de la magie utilisée. S'il s'agissait d'une magie liée au feu, ses sourcils sont brûlés, et sa peau devient rougeoyante; si c'était une magie liée au froid, sa peau devient blafarde et ses lèvres bleues. Si la magie n'est pas vraiment orientée, son apparence devient décharnée, et il perd 3 kg de façon permanente.
9	Une énergie obscure infuse les cheveux du personnage. Lancez 1d4 : (1) ses cheveux deviennent blancs comme l'os (2) ses cheveux deviennent noir de jais (3) tous ses cheveux tombent (4) ses cheveux sont dressés en permanence sur sa tête.
10+	Le personnage s'évanouit. Il est inconscient pour 1d6 heures, à moins d'être réveillé de façon vigoureuse.

TABLE 5-4 : CORRUPTION MAJEURE

d10	Effet
1 ou moins	Fébrile. Le personnage s'affaiblit lentement pendant 1d4 mois, subissant un malus de -1 en Force par mois.
2	Une copie du visage du personnage pousse dans son dos. Elle ressemble exactement à son visage normal. Les yeux, le nez et la bouche peuvent agir indépendamment.
3	Consomption. Le corps du personnage se nourrit de sa propre masse. Le personnage perd 1d10 kg en un mois et subit une pénalité de -1 en Endurance.
4	Corpulence. Le personnage gagne 3d12 kg en un mois. Le gain de poids provoque une pénalité de -1 en Agilité, et le mouvement du personnage est réduit de 1,5 m.
5	Le personnage crépite d'une énergie du même type que les sorts qu'il emploie le plus souvent. Cette énergie peut se manifester sous forme de flammes, d'éclairs, de vagues de froid, etc.
6	La taille du personnage se modifie de $(1d100/2)-25$ cm. Le poids ne change pas, le personnage devient grand et maigre ou petit et gros.
7	Souillure démoniaque. Lancez 1d3 : (1) les doigts du personnage s'allongent pour devenir des griffes, et il gagne une attaque infligeant 1d6 points de dégâts (2) les pieds du personnage se changent en sabots fendus (3) le personnage a des jambes de bouc.
8	La peau du personnage prend une teinte surnaturelle. Lancez 1d8 : (1) albinos (2) noir de jais (3) transparente (4) scintillante (5) bleu marine (6) jaune maléfique (7) cendreuse et livide (8) texture et couleur d'écailles de poisson (9) fourrure épaisse comme un ours (10) écaillles reptiliennes.
9	De petites cornes poussent sur le front du personnage. Elles ressemblent aux bosses d'un front simiesque au cours du premier mois, puis à des excroissances le deuxième, à des cornes de bouc après le troisième et enfin à des cornes de taureau après six mois.
10+	La langue du personnage devient fourchue, et ses narines se réduisent à des fentes. Le personnage peut sentir avec sa langue comme un serpent.



TABLE 5-5 : CORRUPTION SUPÉRIEURE

d10	Effet
1 ou moins	Un seigneur démon réclame une partie de l'âme de l'incantateur. Le personnage subit une douleur inhumaine, subissant 3d6 points de dégâts, une pénalité permanente de -2 à toutes ses caractéristiques et une pénalité supplémentaire de -2 à la Chance.
2	Pourriture. La chair du personnage tombe en morceaux comme celle d'un zombie. Le personnage perd 1d4 PV par jour. Seuls des soins magiques peuvent ralentir cette pourriture.
3	La tête du personnage devient bestiale au cours d'une transformation nocturne douloureuse. Lancez 1d6 : (1) serpent (2) bouc (3) taureau (4) rat (5) insecte (6) poisson.
4	Les membres du personnage sont remplacés par des tentacules garnis de ventouses. Un membre aléatoire est remplacé chaque mois pendant quatre mois. À la fin de ces quatre mois, il devient impossible de dissimuler la nature inhumaine du personnage.
5	Des petits pseudopodes poussent autour de la bouche et des oreilles du personnage. Ils ont au début la taille d'asticots, mais poussent de 2,5 cm par mois jusqu'à leur taille adulte de 30 cm.
6	Troisième œil. Lancez 1d4 pour l'emplacement : (1) au milieu du front (2) dans la paume d'une main (3) sur la poitrine (4) à l'arrière du crâne.
7	Les doigts d'une des mains du personnage fusionnent tandis que son pouce s'agrandit. Après une semaine, la main s'est transformée en pince de crabe. Le personnage acquiert une attaque naturelle infligeant 1d6 points de dégâts, mais il ne peut plus tenir d'armes ou d'objets normaux.
8	Il pousse une queue au personnage en 1d7 jours. Lancez 1d6 : (1) queue de scorpion qui peut attaquer pour 1d4 points de dégâts avec poison (jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 ou la cible perd 1d4 points de Force de façon permanente) (2) queue de serpent écaillouse (3) queue de démon fourchue (donne +1 en Agilité) (4) queue de chair avec une main fonctionnelle au bout (5) liens cartilagineux se terminant en moignon pointu pouvant attaquer pour 1d6 points de dégâts (6) queue de cheval touffue.
9	Transformation corporelle. Lancez 1d6 : (1) des écailles poussent sur tout le corps du personnage (2) le personnage acquiert des branchies (3) des plumes poussent sur le personnage (4) les pieds et les mains du personnage deviennent palmés.
10+	Un bec remplace la bouche du personnage. La transformation débute par un plissement des lèvres qui devient un véritable bec d'oiseau ou de poulpe au cours des 1d12 mois suivants. Le personnage acquiert une attaque de morsure infligeant 1d3 points de dégâts.



TABLE 5-6 : REVERS ARCANIQUES GÉNÉRIQUES

d8	Revers arcanique
1	L'allié le plus proche est partiellement transformé en animal (jet de sauvegarde de Volonté pour résister; DD = 10 + (2x niveau du sort)). Lancez 1d6 pour déterminer la partie du corps : (1) bras (2) jambes (3) peau (4) tête (5-6) corps. Lancez 1d8 pour le type d'animal : (1) poulet (2) gorille (3) vache (4) lézard (5) serpent (6) cheval (7) dragon (8) aigle. Cet effet dure 1d7 jours. Sur un résultat de 7, relancez pour 1d7 semaines. Sur un second 7, relancez pour 1d7 mois.
2	Effet de sort différent ! Le mage canalise par inadvertance les mauvaises énergies magiques. Tirez aléatoirement un sort différent de même niveau. Faites faire un test d'incantation pour ce sort au mage. Si le test est un échec, il ne se passe rien. Si c'est un succès, appliquez les résultats.
3	Il pleut ! Mais ce n'est pas de l'eau. Le mage provoque par inadvertance un déluge torrentiel de (lancez 1d6) : (1) pétales de fleurs (2) limaces (3) bouses de vache (4) légumes pourris (5) lingots de fer (6) serpents (5 % de chances qu'ils soient venimeux).
4	Explosion centrée sur la créature la plus proche ! Cette créature subit 1d3 points de dégâts par niveau du sort.
5	Transformation ! Une créature déterminée au hasard parmi les six plus proches est transformée en (lancez 1d6) : (1) pierre (2) cristal (3) terre (4) fer (5) eau (6) feu (jet de sauvegarde de Volonté pour résister; DD = 10 + (2x niveau du sort)). Il y a 10 % de chances que la transformation soit permanente ; autrement, la créature redevient normale en 1d7 jours.
6	Corruption malencontreuse ! Lancez d12+5 sur la table des corruptions mineures et appliquez le résultat à une créature déterminée aléatoirement parmi les six plus proches (pas de jet de sauvegarde de Volonté pour résister).
7	Feu d'artifice ! Des lumières colorées éclatent autour de l'incantateur, provoquant des explosions tonitruantes. Cet effet ne cause aucun dommage mais attire l'attention sur l'incantateur.
8	Nuage de cendres ! Toutes les personnes dans un rayon de 6 m autour de l'incantateur sont recouvertes d'une fine couche de cendres.

TABLE 5-7 : DÉFAVEUR

Jet	Défaveur
1	Le clerc doit expier ses péchés. Il ne doit rien faire d'autre qu'entonner des chants et des incantations au cours des dix prochaines minutes, en commençant dès que possible (s'il est en plein combat, il peut donc attendre d'être hors de danger).
2	Le clerc doit prier immédiatement pour implorer le pardon. Il doit passer au moins 1 h à prier, en commençant dès que possible (s'il est en plein combat, il peut donc attendre d'être hors de danger). S'il ne passe pas au moins 1 h à prier au cours des 120 minutes suivantes, c'est un péché : il subit une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation tant qu'il n'a pas été au bout de cette heure de prière.
3	Le clerc doit propager l'influence de sa divinité en recrutant un nouveau fidèle. S'il n'y parvient pas avant le lever du jour suivant, il subit une pénalité de -1 à tous les jets pour la journée. Cette pénalité disparaît après 24 h.
4	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -1 à tous les tests d'incantation. Celle-ci dure jusqu'au lendemain.
5	Le clerc doit se soumettre à l'épreuve de l'humilité. Pour le reste de la journée, il doit s'en remettre à tous les personnages et créatures comme s'ils étaient ses supérieurs. Sans quoi (au gré du Juge), il perd toute capacité à lancer des sorts (y compris les soins et l'imposition des mains) pour toute la journée.
6	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -1 à toutes les tentatives d'imposition des mains tant qu'il n'aura pas accompli une quête pour soigner les infirmes. Il définit lui-même sa quête, mais doit, d'une façon générale, aider de manière significative les infirmes, les aveugles, les boiteux, les malades, etc. Une fois la quête achevée, le dieu annule la pénalité. Tant que celle-ci est active, elle s'applique à toutes les tentatives d'imposition des mains, même si le risque de défaveur est revenu à 1.
7	Le clerc doit se soumettre à l'épreuve de la foi. Il contracte une maladie qui lui fait perdre 1 point en Force, en Agilité et en Endurance. Cette perte guérit au rythme normal de 1 point par jour. Le clerc ne peut pas faire usage de magie pour la soigner. Si le dieu est satisfait de la manière dont le clerc endure l'épreuve, il conserve ses capacités magiques. Sinon (au gré du Juge), son risque de défaveur augmente immédiatement d'un point supplémentaire.
8	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -4 aux tests d'incantation du sort spécifique qui a provoqué la défaveur (y compris l'imposition des mains et Repousser les impies, s'il s'agit des actions qui l'ont provoquée), et ce jusqu'au lendemain.
9	Le clerc subit immédiatement une pénalité de -2 à tous les tests d'incantation jusqu'au lendemain.
10	Le clerc perd l'accès à un sort de niveau 1 déterminé au hasard. Ce sort ne peut plus être lancé avant le lendemain.
11	Le dieu ordonne au clerc de méditer sur sa foi et de parvenir à une meilleure compréhension de ce qu'il a fait pour mériter sa défaveur. Il subit immédiatement une pénalité permanente de -2 à tous les tests d'incantation. Le seul moyen pour le clerc de lever cette pénalité consiste à méditer. Pour chaque journée complète de méditation, le clerc peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 15. Les pénalités disparaissent en cas de succès.
12	Le clerc est provisoirement renié par sa déité. Le personnage ne peut plus accumuler de PX et ne peut pas gagner de niveau de clerc pour le reste de la journée. Après cette période, le personnage recommence à accumuler des PX normalement, mais ne récupère pas d'« arriérés de salaire » (pour ainsi dire) de PX perdus lors de sa période de reniement.

TABLE 5-7 : DÉFAVEUR

Jet	Défaveur
13	Le clerc perd l'accès à deux sorts de niveau 1 déterminés au hasard. Ces sorts ne peuvent plus être lancés avant le lendemain.
14	Le dieu du clerc souhaite l'éprouver pour vérifier s'il est un homme de foi ou un homme de chair. Calculez la valeur nette en or de ce que possède le clerc. Il subit une pénalité immédiate et permanente de -4 à tous les tests d'incantation. Le seul moyen pour le clerc d'annuler cette pénalité est de sacrifier ses possessions. Pour chaque tranche de 10% de ses possessions sacrifiée au dieu, un point de pénalité est levé. En d'autres termes, en sacrifiant 40% de ce qu'il possède, le clerc revient à la situation normale pour les tests d'incantation. Le sacrifice peut se faire par la destruction, une consécration, un don, une transformation en un temple ou une statue, etc.
15	Le dieu n'est pas clément aujourd'hui. Quand le clerc se repose pour la nuit, il ne remet pas à 0 son risque de défaveur le matin suivant. Celui-ci reste à son niveau actuel, pour se réinitialiser seulement le lendemain.
16	Le clerc se voit provisoirement incapable d'accéder à sa capacité d'imposer les mains. Son dieu ne confère pas de pouvoirs de guérison pendant les 1d4 jours suivants. Passé cette période, le clerc récupère ses capacités.
17	Le clerc perd l'accès à 1d4+1 sorts, déterminés aléatoirement parmi ceux qu'il connaît. Ces sorts ne peuvent pas être lancés au cours des 24 prochaines heures.
18	Le clerc est provisoirement incapable de repousser les créatures impies. Il récupère cette capacité après 1d4 jours.
19	Le clerc est frappé de la marque des infidèles. Cette marque physique apparaît comme un stigmate, un tatouage ou une tache de naissance avec un symbole correspondant à la foi du clerc. Le symbole est automatiquement visible pour tous les adeptes de la foi du clerc, même à travers les vêtements, mais peut être invisible pour les autres. Le clerc doit expliquer son péché et décrire ce qu'il accomplit en repentance à tous ceux qui voient et commentent cette marque. S'il reste fidèle à sa foi pendant une semaine tout en portant la marque, celle-ci disparaît.
20+	La capacité d'imposer les mains du clerc est restreinte. Elle ne fonctionne plus qu'une fois par jour par créature soignée (aucun personnage ne peut être soigné plus d'une fois par jour). L'usage de la capacité redévient normal après 24 h.



TABLE 5-8 : SORTS DE MAGE (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau	4 ^e niveau	5 ^e niveau
1	Agrandissement 129	Affinité arcane 162	Boule de feu 203	Aide méthodique de Lokerimon 238	Champignons féconds d'Hepsoj 247
2	Appel de familier 131	Bâton de mage 165	Bourrasque 204	Contrôle de la glace 240	Chasseur infatigable de Lokerimon 249
3	Bouclier magique 131	Bouche magique 167	Champion éternel 206	Contrôle du feu 241	Duplication 250
4	Charme-personne 132	Compagnon invisible 170	Concoction de potion 207	Métamorphose 243	Purge mentale 252
5	Compréhension des langues 134	Convocation de monstre 171	Consulter les esprits 210	Sens de mage 244	Rempart magique 253
6	Contact glacial 135	Détection du mal* 260	Convocation de démon 212	Transmutation de la terre 245	
7	Corde enchantée 137	Effroi 174	Dissipation de la magie 214		
8	Couleurs dansantes 138	Force 175	Éclair 216		
9	Détection de la magie* 258	Fracassement 176	Écriture de la magie 217		
10	Feuille morte 139	Image miroir 179	Hâte 218		
11	Invocation d'animaux 140	Invisibilité 181	Limier occulte 220		
12	Invoyer un patron** 141	Lévitation 182	Maelström entropique d'Emirikol 222		
13	Lecture de la magie 142	Localisation d'objet 183	Magie des épées 223		
14	Lier un patron** 143	Manteau d'épines de Nythuul 186	Paralysie* 264		
15	Mains brûlantes 147	Oubli 187	Pétrification 225		
16	Masque mystique d'Ekim 148	Ouverture 189	Phase planaire 227		
17	Mur de force 149	Perception extra-sensorielle (PES) 191	Ralentissement 229		

TABLE 5-8 : SORTS DE MAGE (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau	4 ^e niveau	5 ^e niveau
18 Nuage étouffant 150	Phantasme 193	Respiration aquatique 230		
19 Pattes d'araignées 151	Rayon affaiblissant 196	Rune des fées 231		
20 Portail enchanté 153	Rayon brûlant 197	Soumission* 280		
21 Projectile magique 154	Résistance au feu 199	Souffle de vie 232		
22 Réparer 156	Toile d'araignée 200	Transfert 234		
23 Runes des mortels 157	Voir l'invisible 202	Vol 235		
24 Sommeil 158	(Sort de Patron)***	(Sort de Patron)***		
25 Tour de magie 159				
26 Ventriloquie 160				
27 (Sort de Patron)***				

* Comme le sort de clerc du même nom, mais étant donné que la version du mage est d'un niveau différent, le mage subit une pénalité de -2 au test d'incantation quand il le lance. Par exemple, *soumission* est un sort de clerc niveau 2, mais un sort de mage niveau 3. Donc, le mage applique une pénalité de -2 quand il lance sur la table du sort. En cas de 1 naturel, le mage a 50 % de risques de subir une corruption majeure ou un revers arcanique et devra faire un jet sur les tables appropriées.

** Si *lier un patron* ou *invoquer un patron* sont tirés, le mage dispose des *deux* sorts, mais ils ne comptent que pour un emplacement de sort.

*** Ignorez le résultat si le mage n'a pas *lier un patron*. S'il l'a déjà, il gagne le sort de patron approprié. Voir avec le Juge pour plus d'informations.



TABLE 5-9 : SORTS DE CLERC (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau	4 ^e niveau	5 ^e niveau
1	Bénédiction 255	Bannissement 269	Animation des morts 285	Calamité des dieux 295	Contrôle du climat 301
2	Détection de la magie 258	Charme-serpent 270	Arme spirituelle 287	Consacrer/ Déconsacrer 296	Flammes du juste 302
3	Détection du mal 260	Guérison de la paralysie 272	Désenvoûtement 288	Infestation 297	Tourbillon de lames 303
4	Divination 261	Malédiction 273	Éclair divin 289	Séisme 298	
5	Injonction 262	Malédiction du bois 275	Entretien avec les morts 290		
6	Nourriture divine 263	Neutralisation du poison et des maladies 276	Exorcisme 291		
7	Paralysie 264	Pierre venimeuse 277	Nom secret 293		
8	Protection contre le mal 265	Restauration de la vitalité 279			
9	Résistance au froid ou à la chaleur 266	Soumission 280			
10	Sanctuaire 267	Symbol divin 281			
11	Ténèbres 268	Transe du lotus 283			



TABLE 5-10 : SORTS DE PATRONS (AVEC LE NUMÉRO DE PAGE)

Patron	Résultats pour invoquer un patron	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau
Bobugubilz	Page 322	Transformation en têtard 325	Bourbier grandiose 326	Lien du gobeur d'insectes 328
Azi Dahaka	Page 330	Malédiction serpentine 333	Rituel de l'hydre 334	Récolter la tempête 335
Sezrekan	Page 336	Bastion 339	Vierge guerrière 340	Phylactère de l'âme 341
Le Roi des Terres elfiques	Page 342	Marche sylvestre 345	Cor de guerre des terres elfiques 346	Rêverie 347
Les Trois Grées	Page 348	Lame d'Atropos 351	Malédiction de Moirae 352	Tisser les fils du destin 353
Yddgrrl, la Racine du Monde	Page 354	-	-	-
Obitu-Que	Page 355	-	-	-
Ithha, prince du Vent élémentaire	Page 356	-	-	-





MULLEN

TABLE 9-10 : MATRICE DES COUPS CRITIQUES DE MONSTRES

Table/dé critique par type de monstre						
DV du monstre	Humanoïdes armés*	Dragons	Démons	Géants	Morts-vivants	Autres
Moins de 1	III/d4	DR/d4	DN/d3	-	MV/d4	M/d4
1	III/d6	DR/d6	DN/d4	-	MV/d6	M/d6
2	III/d8	DR/d8	DN/d4	-	MV/d6	M/d8
3	III/d8	DR/d10	DN/d4	-	MV/d8	M/d8
4	III/d10	DR/d12	DN/d4	G/d4	MV/d8	M/d10
5	III/d10	DR/d14	DN/d6	G/d4	MV/d10	M/d10
6	IV/d12	DR/d16	DN/d6	G/d4	MV/d10	M/d12
7	IV/d12	DR/d20	DN/d8	G/d4	MV/d12	M/d12
8	IV/d14	DR/d20	DN/d8	G/d4	MV/d12	M/d14
9	IV/d14	DR/d24	DN/d10	G/d4	MV/d14	M/d14
10	IV/d16	DR/d24	DN/d10	G/d4	MV/d14	M/d16
11	V/d16	DR/2d14	DN/d12	G/d4	MV/d16	M/d16
12	V/d20	DR/2d14	DN/d12	G/d6	MV/d16	M/d20
13	V/d20	DR/d30	DN/d14	G/d6	MV/d20	M/d20
14	V/2d10	DR/d30	DN/d14	G/d7	MV/d20	M/d20
15	V/2d10	DR/2d16	DN/d16	G/d7	MV/d24	M/d20
16	V/2d12	DR/2d16	DN/d16	G/d8	MV/d24	M/d24
17	V/2d12	DR/2d20	DN/d20	G/d8	MV/d30	M/d24
18	V/2d14	DR/2d20	DN/d20	G/d10	MV/d30	M/d24
19	V/2d14	DR/3d20	DN/d24	G/d10	MV/d30	M/d30
20	V/3d10	DR/3d20	DN/d24	G/d12	MV/d30	M/d30
21+	V/3d10	DR/4d20	DN/d30	G/d12	MV/d30	M/d30

* Comprend les orques, kobolds, gobelins, gobelours, hommes-lézards, etc.

TABLE DE COUPS CRITIQUES DR : DRAGONS

Résultat	Effet
1 ou moins	Le dragon écorche sa cible avec sa peau écailleuse et hérissée de pointes. Cette attaque inflige +1d6 points de dégâts.
2	Le dragon serre la tête de la cible entre ses mâchoires ! Elle est hébétée et tombe en dernière place de l'initiative pour le reste de la bataille.
3	Le dragon fauche les jambes de la cible qui s'écroule. Elle subit un malus de -1,5 m en vitesse jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins.
4	Le dragon vise l'arme de la cible. Celle-ci ne subit que la moitié des dégâts mais doit réussir un test de Force opposé contre le dragon (considérez sa Force comme étant de 10 + DV). En cas d'échec, le dragon arrache l'arme et la projette à 3d10 x 3 m de distance.
5	Coup au bras qui tient le bouclier ! Dégâts normaux, et le bouclier est détruit. Si la cible n'en a pas, l'attaque inflige +1d6 points de dégâts.
6	Une écaille, une dent ou un croc se loge dans la poitrine de la cible ! Cette attaque inflige +2d6 points de dégâts, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires au round suivant.
7	Aspersion ! Le souffle du dragon inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires ainsi que les effets associés à sa nature (poison, sommeil, etc.) s'il y a lieu.
8	Bras arraché ! Le dragon le jette au loin. Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts, et la cible se retrouve privée de l'usage de son bras à moins qu'on ne le récupère et qu'on ne le lui greffe de nouveau par magie.
9	Projection de queue ! Le dragon saisit la cible avec sa queue et la catapulte au loin. Elle vole à 3d6 x 3 m dans une direction aléatoire. Si un mur ou un obstacle se trouve sur la trajectoire, elle s'y écrase. Elle subit les dégâts ordinaires du coup, plus 1d4 points de dégâts par tranche de 9 m (complète ou non) parcourue, plus 1d6 si elle percute un mur ou un obstacle.
10	Enchaînement ! Dégâts normaux, et le dragon enchaîne avec une deuxième attaque du même type.
11	Coup de griffes à la gorge ! La cible ne peut plus parler avant d'avoir reçu des soins et passe le round suivant à lutter pour respirer (il ne peut pas agir).
12	Le dragon vise la rotule de la cible. Son Mouvement est réduit de moitié, et cette attaque inflige +1d10 points de dégâts.
13	Coup redoutable ! Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts, et tous les suivants et hommes de main des environs doivent effectuer un test de moral. En outre, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Volonté (contre un DD de 10 + les DV du dragon) pour éviter de subir un malus de -2 aux attaques qu'il lui reste à faire pendant ce round.
14	Attaque de souffle combinée ! Le dragon lâche une infime parcelle de sa puissance sur la cible. Elle ne compte pas comme une utilisation quotidienne de son souffle. La cible subit les dégâts ordinaires + la moitié des dégâts de souffle habituels (ce qui revient la plupart du temps à la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde raté et un quart des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).
15	Le dragon empale la cible à l'aide d'un des piquants de ses pattes, puis continue à avancer, la laissant ainsi fixée à lui. La victime gesticule pour essayer de se libérer. Cette attaque inflige +2d12 points de dégâts, et la cible ne peut se libérer qu'en réussissant un test d'Agilité DD 16. Elle ne peut effectuer aucune autre action jusque-là et se déplace avec le dragon tant qu'elle reste empalé.
16	Le dragon achève son attaque par un redoutable coup de tête ! La cible vole à 2d4 x 3 m et subit +3d6 points de dégâts supplémentaires dus au coup de tête et à la chute qui s'ensuit.
17	Le dragon tord la jambe de la cible et la casse. Le Mouvement de cette dernière est réduit de moitié, et elle subit 2d6 points de dégâts supplémentaires.
18	Le dragon immobilise la cible avec une griffe avant de la frapper de son autre patte. Il inflige +1d6 points de dégâts et bénéficie d'une attaque de griffe supplémentaire avec un bonus de +4.
19	Poupée de chiffon ! Le dragon saisit la cible par la cheville et la fracasse au sol, tête la première. Cette attaque inflige +1d16 points de dégâts, et la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + DV) pour ne pas perdre connaissance.

TABLE DE COUPS CRITIQUES DR : DRAGONS

Résultat	Effet
20	Les piquants du dragon transpercent la cible en 1d7 endroits différents. Les longues écailles effilées ressortent de son dos après avoir perforé des organes essentiels. La victime subit le double des dégâts, et si elle survit, elle tombe automatiquement à 1 en Force et en Agilité, ses organes lâchant un par un. Toutefois, elle est désormais fixée à la tête, aux griffes, à l'aile ou à toute autre partie du corps qu'a utilisée le dragon pour attaquer. Le monstre doit utiliser sa prochaine attaque avec la partie en question à en retirer sa victime avant de pouvoir s'en servir de nouveau. Une fois la cible détachée, elle subit 1d8 points de dégâts par round en raison d'une hémorragie massive. Seuls des soins magiques peuvent l'arrêter et l'empêcher de mourir.
21	Le dragon fauche la cible avec une aile, la jette dans les airs et la frappe. Elle subit +2d8 points de dégâts et se trouve automatiquement assommée pendant 1d4 rounds.
22	Le dragon saisit la cible avec sa queue et la broie comme un anaconda. La victime subit automatiquement 1d8 dégâts de constriction supplémentaires. En outre, elle est immobilisée et commence à suffoquer. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur chaque round qui suit (DD de 10 + DV du dragon) pour éviter de mourir immédiatement d'asphyxie. La victime ne peut pas s'échapper (ni bouger daucune façon) à moins de réussir un test opposé de Force (considérez que celle du dragon est de 10 + DV). Le dragon ne peut pas se servir de sa queue pour attaquer tant qu'il tient la cible.
23	Le dragon maintient la cible à terre d'une griffe pendant qu'il la démembre d'une autre patte. La victime perd 1d3+1 membres et subit 1d14 points de dégâts supplémentaires par membre perdu. Elle en sortira sans doute paraplégique ou tétraplégique. Le dragon avale ensuite les bras et jambes arrachés. On ne peut les restaurer qu'on les récupérant dans le gosier de la bête et en les greffant par magie.
24	Le dragon plonge une griffe/dent/écaille dans le corps de la cible et lui perfore les organes. La victime subit 1d16 points de dégâts supplémentaires, est immobilisée et incapable d'agir. Au round suivant, le dragon termine son attaque en lui arrachant les tripes. Elle est éviscérée et meurt automatiquement au bout de 1d4 rounds, vidée de son sang. Le dragon projette ses entrailles sur un autre adversaire, lui provoquant un test de moral DD 20.
25	Avec une précision phénoménale, le dragon crève les deux yeux de sa cible d'un seul coup. La victime ne subit aucun dégât supplémentaire, mais elle est désormais aveugle. Le dragon rend ses deux yeux à la victime en les lui jetant, mais celle-ci, dans son triste état, ne les voit pas rouler hors de sa portée.
26	Le dragon avale la cible d'un seul coup de dents. La victime subit les dégâts ordinaires et se retrouve prisonnière du gosier du monstre. Elle subit automatiquement 3d8 points de dégâts supplémentaires chaque round en raison de la suffocation, de la constriction et des sucs digestifs. Si elle réussit un test de Force DD 22, elle parvient à bouger malgré l'eau dans lequel elle est prise, ce qui lui permet d'effectuer une attaque (en dégainant par exemple une dague pour se frayer un chemin), mais elle ne peut se libérer qu'une fois le dragon tué et éventré.
27	Les griffes tranchantes du dragon (ou ses crocs ou ses piquants, selon la situation) découpent la cible en trois morceaux. Mort instantanée!
28	Le dragon exécute une manœuvre draconique complexe, un «souffle inversé» durant lequel il lâche brièvement son souffle avant de le «ravaler». Cette attaque ne compte pas comme une utilisation quotidienne de son souffle. La cible subit les dégâts normaux + les dégâts d'un souffle (contre lequel elle a le droit à un jet de sauvegarde ordinaire). Il n'y a pas de zone d'effet, le dragon interrompant son souffle après une attaque d'une fraction de seconde.
29	Le dragon plaque la cible au sol, lui ouvre la cage thoracique et lui arrache le cœur. La victime meurt sur le coup. Brandissant l'organe sanguinolent comme une arme, la créature effectue ensuite une attaque de griffe gratuite contre l'allié le plus proche du PJ, qu'elle éclabousse de lambeaux de chair.
30+	Le dragon pulvérise la tête de sa victime avec une force extraordinaire, la tuant sur le coup. Tous les témoins de cette attaque effroyable doivent effectuer un test de moral DD 25 pour éviter de s'enfuir (dans le cas des suivants) ou de rester hébétés et immobiles au prochain round (dans le cas des PJ). Le dragon effectue une attaque de griffes gratuite contre le PJ le plus proche et peut continuer à porter d'autres attaques de griffes jusqu'à ce qu'il en rate une.

TABLE DE COUPS CRITIQUES DN : DIABLES ET DÉMONS

Résultat	Effet
1 ou moins	Coup perforant. La cible subit 1d8 points de dégâts supplémentaires.
2	Vie consumée. La cible perd 2 points de vie supplémentaires de façon permanente.
3	Coup à la tête. La cible subit 1d10 points de dégâts supplémentaires.
4	Vie immolée. La cible perd 4 points de vie supplémentaires de façon permanente.
5	Corruption. La cible subit une corruption comme un mage lançant des sorts. Lancez 1d10 sur la table de corruption. Si le démon a 5 DV ou moins, utilisez la table de corruption mineure, s'il a 6 à 10 DV, la table de corruption majeure, et s'il a 11+ DV, la table de corruption supérieure.
6	Vieillissement. La cible vieillit instantanément de 1d10 ans. Si le vieillissement cumulé causé par ce coup et d'autres effets dépasse 20 ans, la cible subit un malus de -1 à toutes les valeurs de caractéristiques physiques.
7	Affaiblissement infernal I. La cible perd 1d4 points dans une caractéristique pour une semaine. Lancez au hasard (1d5) : (1) Force (2) Agilité (3) Endurance (4) Intelligence (5) Présence.
8	Blessure de l'âme. Le contact infernal du démon fait perdre 1 PX à la cible.
9	Échange d'âmes. L'âme de la cible est échangée contre une autre que possède déjà le démon. Ce dernier prend possession de l'âme de la cible, le corps de cette dernière étant désormais sous le contrôle d'une autre force vitale. Les caractéristiques physiques du personnage ne changent pas, mais tirez ses nouvelles valeurs d'Intelligence, de Présence et de Chance avec 3d6. Le personnage perd tous ses souvenirs et reçoit ceux de l'âme qui occupe désormais son corps, en plus de réminiscences de sa prison de soufre infernale. Il conserve ses capacités de classe et autres formations, mais ses nouvelles caractéristiques mentales peuvent altérer sa compétence dans leur usage. Le personnage peut retrouver son âme volée en allant la reprendre sur le plan d'origine du démon. Le Juge est encouragé à inventer l'histoire de l'âme qui occupe dorénavant son corps.
10	Double corruption! Le PJ subit deux corruptions, comme un mage lançant des sorts. Lancez deux fois 1d10 sur une table de corruption. Si le démon a 5 DV ou moins, utilisez la table de corruption mineure, s'il a 6 à 10 DV, la table de corruption majeure, et s'il a 11+ DV, la table de corruption supérieure.
11	Affaiblissement infernal II. La cible perd définitivement 1 point dans une caractéristique. Tirez au hasard (1d5) : (1) Force (2) Agilité (3) Endurance (4) Intelligence (5) Présence.
12	Chance consumée. Le contact du démon porte la poisse à sa cible! Elle perd 1 point de Chance. Les halfelins et les voleurs peuvent le récupérer grâce à leurs aptitudes de classe ordinaires.
13	Grave blessure de l'âme. Le contact infernal du démon fait perdre 3 PX à la cible.
14	Dérive astrale. L'âme de la cible se retrouve à la dérive sur le plan astral! Son corps s'écroule, en catatonie, et ne peut être ranimé tant qu'on n'a pas localisé son âme pour l'y introduire de nouveau.
15	Confinement. Le coup porté par le démon brise les liens magiques qui le retenaient à ce plan et immobilisent la cible à l'endroit où se trouve le démon. Elle voit apparaître un cercle de flammes noires qui crépitent d'énergie autour d'elle. Il mesure environ 1,50 m de diamètre et emprisonne la cible. On considère qu'il s'agit d'une magie puissante (un test d'incantation de 25 si quelqu'un tente de le dissiper). Le personnage ne peut en aucun cas en franchir les limites jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que lui-même soit libéré ou qu'il soit « banni » et puisse retrouver sa liberté d'origine. Le démon, lui, est désormais libre de toute entrave et de tout bannissement l'ayant envoyé sur ce plan et peut regagner son plan d'origine à volonté.
16+	Bannissement. Le coup porté par le démon bannit sa cible dans son plan d'origine démoniaque! Elle disparaît, instantanément transportée vers le foyer du démon. D'un point de vue technique, le personnage banni est éliminé du jeu, à moins que ses alliés ne se précipitent à ses trousses pour le sauver.

TABLE DE COUPS CRITIQUES G : GÉANTS

Résultat	Effet
1 ou moins	Coup écrasant. Cette attaque inflige +1d8 points de dégâts, et compresse la colonne vertébrale de la cible, qui perd définitivement $1d6 \times 2,5$ cm de hauteur.
2	Bras cassé. Cette attaque inflige +1d10 points de dégâts et estropie un bras. La cible subit une perte permanente de 1 point de Force (le bras ne reprendra jamais sa position et sa vigueur d'origine), et le bras touché demeure inutilisable jusqu'à ce qu'on l'ait soigné.
3	Jambe cassée. Cette attaque inflige +1d10 points de dégâts et estropie une jambe. La cible subit une perte permanente de 1,5 m en Mouvement (la jambe ne guérira jamais tout à fait) et se déplace à la moitié de son Mouvement jusqu'à ce qu'on l'ait soigné.
4	Poitrine écrasée. Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts et enfonce la poitrine de la cible. Jusqu'à la guérison totale, tout effort (y compris le combat, la course, la nage, les sauts, etc.) provoque un jet de sauvegarde de Vigueur DD 6. En cas d'échec, le personnage perd définitivement 1 point d'Endurance (en raison de graves dégâts infligés aux organes : crise cardiaque, défaillance pulmonaire, etc.).
5	Aplat. La cible est littéralement aplatie au sol par la force du coup, avec plusieurs os brisés et les côtes en miettes. Elle subit 1d12 points de dégâts supplémentaires et perd définitivement 1 point d'Endurance.
6	Ricochet. L'attaque prodigieuse du géant propulse la cible dans les airs à une distance maximale de 3d10 m, pour qu'elle aille percuter une autre victime (déterminée au hasard). Les deux cibles subissent 1d10 points de dégâts suite à la collision (et la première cible subit en plus les dégâts normaux de l'attaque).
7	Coup colossal à la tête. Cette attaque inflige +2d6 points de dégâts et la cible perd définitivement 1 point d'Intelligence. En outre, elle a 25 % de chances d'oublier les 24 dernières heures de sa vie.
8	Destruction d'équipement. Le coup brutal du géant inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires et fracasse les armes et l'équipement de la cible : tous ont 50 % de chances d'être détruits. Faites un jet de dés pour chaque objet : l'armure est démolie (sangles rompues et plaques ébréchées), les boucliers fracassés, les armes brisées ou ébréchées, etc. Les objets magiques ont 10 % de chances d'être brisés au lieu de 50 %.
9	Balayage. Le coup porté par le géant fauche la cible qui subit 1d8 points de dégâts supplémentaires et tombe à terre (elle doit passer sa prochaine action à se relever). En outre, le géant peut porter une autre attaque à condition de viser une cible différente qui doit se trouver à portée de corps à corps et adjacente à la première. Si la deuxième attaque touche au but, le géant peut frapper une autre cible, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de cinq adversaires fauchés du même coup.
10	Cloué au sol. Le coup du géant atteint sa cible à la tête et l'enfonce dans la terre comme un clou sur une planche. La cible subit 2d8 points de dégâts supplémentaires. Ses deux jambes sont fracturées, et il s'enfonce de 4d30 cm dans la terre (1d10 cm dans une surface de pierre). Elle subit une perte définitive de 3 m de Mouvement et de 1 point d'Agilité (ses jambes ne guérissent jamais tout à fait) et se trouve temporairement réduite à un Mouvement de 30 cm (oui, 30 cm par round !) jusqu'à ce que ses deux jambes cassées aient guéri.
11	Tirez deux fois sur la table.
12+	Tirez trois fois sur la table.

TABLE DE COUPS CRITIQUES MV : MORTS-VIVANTS

Résultat	Effet
1 ou moins	Des pustules poussent spontanément autour de la plaie. Extrêmement douloureuses au toucher, elles infligent 1 point de dégâts à chaque round lorsque la cible fait un effort (comme courir, sauter et se battre). Seule une guérison magique aura raison des bubons.
2	Le contact glacial de la non-mort se répand autour de la blessure. Cette attaque inflige +1d4 points de dégâts, et la cible, prise de frissons, claque bruyamment des dents jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins magiques.
3	La rigidité cadavérique se répand autour de la zone blessée. Cette attaque inflige +1d4 points de dégâts, et la cible perd peu à peu ses sensations. Au round suivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 2. En cas d'échec, elle est paralysée. Le premier jet est facile, mais la cible doit effectuer un nouveau jet DD 3 au round suivant, puis DD 4, puis 5 et ainsi de suite. Si elle les réussit tous jusqu'au DD 20, elle parvient à regagner ses sensations et n'est pas affectée. Mais si elle subit ne serait-ce qu'un seul échec, elle se retrouve paralysée, privée de sensations, complètement engourdie et incapable de bouger. N'importe quel soin magique suffit à soigner la paralysie.
4	L'horrible rictus des cadavres animés empoisonne les pensées de la cible lorsque le mort-vivant la fixe de ses yeux pervers en l'attaquant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 15 pour éviter d'être secouée et incapable de se déplacer ou d'attaquer pendant les 1d4 rounds qui suivent.
5	La cible est victime d'une malédiction d'outre-tombe ! Selon ses actions et l'intelligence du mort-vivant concerné, la malédiction peut porter spécifiquement sur les souhaits de ce dernier (à la discréption du Juge, cf. annexe M). Sinon, la malédiction inflige un malus de -1 en Chance et à tous les jets de dés jusqu'à ce qu'elle soit levée.
6	La blessure noircit aussitôt, et une horrible infection cadavérique commence à se répandre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 pour éviter de perdre 1d4 points d'Endurance. L'infection continue à progresser chaque jour, imposant un nouveau jet de sauvegarde de Vigueur DD 10 tous les matins (et une autre perte de 1d4 points d'Endurance en cas d'échec) jusqu'à ce qu'elle soit guérie par magie. Le personnage ne peut pas guérir tant qu'il est infecté.
7	Un givre surnaturel se répand comme une dentelle gelée autour de la blessure, infligeant 1d8 points de dégâts supplémentaires ainsi qu'une intense douleur. Le givre se dissipe au round suivant, mais jusqu'à la prochaine pleine lune, la cible subit 1 point de dégâts supplémentaire de la part de toutes les attaques basées sur le froid.
8	Les énergies nécrotiques jaillissent du mort-vivant dans un éclair crépitant qui affaiblit la cible. Elle perd temporairement 2d4 points d'Endurance.
9	Confrontée à la réalité contre nature de la non-mort, la cible perd la raison. Elle perd immédiatement 1d4 points de Présence et devient temporairement folle, adoptant un comportement instable et étrange jusqu'à la nouvelle lune. Le joueur qui la contrôle doit lancer 1d100 chaque fois qu'il entreprend une action : sur un résultat de 01-10, il se livre à une action démente (définie par le Juge) à la place de ce qu'il prévoyait. Sur un résultat de 11-00, il agit comme prévu.
10	Le visage décomposé du mort-vivant submerge l'esprit de sa cible d'images funestes. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur pour éviter d'être terrassée par l'effroi, incapable d'attaquer ou de faire quoi que ce soit excepté trembler de peur pendant 1d4 rounds.
11	D'étranges étincelles électriques jaillissent du mort-vivant et infligent 1d10 points de dégâts supplémentaires à la cible.
12	L'attaque provoque un sommeil contre nature des morts-vivants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 pour éviter de s'endormir profondément sur-le-champ. Elle ne se réveille que 1d7 heures plus tard ou si on la secoue violemment.
13	L'attaque est imprégnée de puissantes énergies nécrotiques qui font peler et se décomposer la peau du personnage ! De vastes lambeaux commencent à tomber, exposant les muscles et les os. Le phénomène est extrêmement douloureux et handicapant. La cible perd 1d8 points de vie supplémentaires ainsi que 1 point de Présence, immédiatement, puis chaque matin, car sa peau continue à pourrir. Elle meurt lorsque sa Présence tombe à 0. Seuls des soins magiques puissants peuvent arrêter cette décomposition.
14	L'impact sape l'énergie vitale de la cible, qui perd temporairement 1d4 points de Force et doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 12 pour éviter de perdre 1d4 points de Force supplémentaires.
15	D'étranges énergies spectrales pénètrent le corps de la cible, la rendant intangible pour 1d4 rounds. Elle ne peut plus saisir d'objets physiques, parler, faire du bruit ou attaquer, et cesse d'être visible à la lumière vive. Elle peut voler à son mouvement habituel et traverser les objets solides à la moitié de cette vitesse. Tant qu'elle reste intangible, elle est considérée comme un mort-vivant. Il y a 1 % de chances pour que cette transformation soit permanente.

TABLE DE COUPS CRITIQUES MV : MORTS-VIVANTS

Résultat	Effet
16	Une hideuse putréfaction cadavérique se répand immédiatement autour de la plaie, infligeant 2d6 points de dégâts supplémentaires et imposant un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16. En cas d'échec, la cible perd en plus 1d4 points d'Endurance. La décomposition s'aggrave peu à peu jusqu'à ce que la victime reçoive des soins magiques et impose un jet de sauvegarde chaque matin pour ne pas perdre 1d4 points d'Endurance supplémentaires.
17	Frôler la mort de si près affecte la mémoire de la cible. Elle perd tous ses souvenirs des dernières 24 heures et doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur DD 16 pour éviter d'oublier entièrement les 1d7 derniers jours.
18	Le coup atteint la cible à la tempe et lui donne un aperçu de sa propre mort. Ce bref contact avec le trépas paralyse la cible de peur pendant 1d6 rounds.
19	La blessure prend immédiatement une couleur jaune foncé tandis que la cible est victime d'une vertigineuse crise de démence. Elle perd temporairement 1d6 points d'Intelligence et 1d6 points de Présence.
20	La blessure prend la forme d'un symbole impie. La cible subit 1d6 points de dégâts supplémentaires et est dorénavant marquée. Les morts-vivants sont attirés vers elle à des kilomètres à la ronde. Elle ne peut pas s'en cacher, et ils la traquent sans relâche. Seuls une bénédiction, une purification sacrée, un exorcisme ou un effet de ce genre peuvent retirer la marque.
21	La non-mort souille l'âme de la cible, qui perd définitivement 1 point de Chance.
22	De répugnantes asticots jaillissent de la blessure. Ils infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires, plus 1d6 points de dégâts continus par round jusqu'à ce que la victime reçoive des soins magiques.
23	L'intense aura d'impiété du mort-vivant infecte la cible. Toutes les <i>bénédictions</i> et autres effets semblables sont immédiatement annulés, et la cible perd temporairement 1d4 points de Présence.
24	Lèpre des cryptes! La plaie se met à suppurer et se décompose à une vitesse surnaturelle. Ce phénomène inflige 1d12 points de dégâts supplémentaires et une perte immédiate de 1d6 points de Force, et la blessure ne guérira pas naturellement : seuls des soins magiques élimineront les dégâts et la perte de Force.
25	Dans une spectaculaire démonstration nécrotique, la peau se détache de la plaie, révélant les os et infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires accompagnés d'une perte de 1 point d'Endurance. Par la suite, chaque round, la plaie s'agrandit, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires et une perte de 1 point d'Endurance. Cette nécrose se poursuit jusqu'à la mort de la victime. Elle ne peut être interrompue que par des soins magiques obtenus avec un test d'incantation de 20 ou plus.
26	Spasmes d'agonie! La puanteur de la non-mort étouffe la victime, qui s'écroule, en proie à la suffocation. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20 pour éviter de perdre 1d4 points d'Endurance. En cas d'échec, elle doit en effectuer <i>un autre</i> au round suivant. Si celui-ci échoue également, elle subit une nouvelle perte d'Endurance et doit faire <i>encore</i> un jet de sauvegarde. On continue ainsi jusqu'à ce que la victime réussisse son jet de sauvegarde ou succombe.
27	Le mort-vivant sape l'énergie vitale de la cible. Celle-ci subit 1d20 points de dégâts supplémentaires, et le mort-vivant récupère autant de points de vie (sans excéder son total d'origine).
28	Vieillissement accéléré. La cible vieillit immédiatement de 1d20 ans. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, elle perd <i>définitivement</i> 1 point de Force, d'Agilité et d'Endurance, affaiblie par l'âge.
29	Tu es né poussière et tu redeviendras poussière : la zone blessée s'effrite, infligeant 2d12 points de dégâts supplémentaires et défigurant définitivement la victime. Celle-ci perd l'usage du bras, de la jambe, de la main ou de la zone touchée. Au round suivant, la région adjacente à la blessure tombe elle aussi en poussière, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires. La zone affectée s'agrandit peu à peu, infligeant 1d6 points de dégâts chaque round jusqu'au trépas de la victime. Seule une magie très puissante peut interrompre cette affliction.
30+	La non-mort cherche la non-mort : dans un nuage d'épaisse fumée noire, le mort-vivant répand une partie des énergies nécrotiques qui l'animent pour faire de sa victime son semblable. L'assailant mort-vivant perd automatiquement 1d6 points de vie, ce qui peut tout à fait le tuer. La cible s'effondre, apparemment morte, mais se relève 1d6 rounds plus tard sous forme de mort-vivant contrôlé par le Juge. Lancez 1d8 pour définir le type de créature : (1-4) zombie (5-6) squelette (7) goule (8) fantôme.

TABLE DE COUPS CRITIQUES M : MONSTRES

Résultat	Effet
1 ou -	Coup à la poitrine, qui brise les côtes. L'attaque inflige +1d6 points de dégâts.
2	Coup étourdissant ! La cible passe en dernière place de l'initiative pour le reste du combat.
3	L'attaque fauche les jambes de la cible, qui tombe à terre.
4	Désarmé ! L'arme de la cible atterrit à 1d4+1 m de là.
5	Coup au bras du bouclier ! Si la cible n'en porte pas, cette attaque inflige +1d6 points de dégâts.
6	Arme logée dans la poitrine de la cible ! Cette attaque inflige +2d6 points de dégâts, ainsi que 1d6 points de dégâts supplémentaires au round suivant.
7	Coup à la mâchoire ! La cible perd 1d8 PV et le même nombre de dents.
8	Le coup fracasse l'avant-bras de la cible. Cette attaque inflige +1d6 points de dégâts, et le bras est inutilisable tant qu'il n'a pas guéri.
9	Coup au casque ! Si la cible n'en porte pas, cette attaque inflige +1d8 points de dégâts et impose un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + DV). En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible perd connaissance.
10	Coup étourdissant ! La tête vous tourne tandis que le monstre hideux effectue une seconde attaque !
11	Coup à la gorge ! La cible ne peut plus parler avant d'avoir reçu des soins et passe le round suivant à lutter pour reprendre son souffle.
12	Le coup brise la rotule de la cible. Son Mouvement est réduit de moitié, et cette attaque inflige +1d10 points de dégâts.
13	Coup fracassant ! Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts.
14	L'arme de la cible se brise sous le choc*.
15	Coup au torse qui broie les organes internes. Cette attaque inflige +1d12 points de dégâts et force la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD15 + DV) pour rester consciente malgré la douleur.
16	Coup dévastateur ! Cette attaque inflige +1d16 points de dégâts.
17	Le tendon d'Achille de la cible, sectionné, lui remonte dans la cuisse. Son Mouvement tombe à 1,5 m, et on entend son hurlement à des kilomètres à la ronde.
18	Le monstre saisit sa cible par le cou. Elle subit +1d12 points de dégâts, et le monstre lui porte une seconde attaque avec un bonus de +4 pour toucher.
19	Coup au crâne ! Cette attaque inflige +1d16 points de dégâts, et le PJ doit effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 15 + DV) pour éviter de perdre connaissance.
20	Un coup effroyable perfore plusieurs organes vitaux. La cible passe les 1d4 prochains jours à agoniser. Seule une magie puissante (une guérison réalisée par un clerc de niveau 3 au moins) peut l'empêcher de mourir au terme de cette période.
21	Le coup fracasse le crâne, détruit le nerf optique et provoque instantanément une cécité permanente.
22	La jambe de la cible est arrachée. La victime se retrouve immobilisée et subit +2d12 points de dégâts.
23	Les deux bras de la cible sont arrachés. Cette attaque inflige +3d12 points de dégâts. Des monstres exceptionnellement cruels peuvent se servir des membres retirés de la sorte comme armes.
24	La cible est éviscérée. Ses entrailles ensanglantées se déversent à ses pieds. Elle passe les 8 prochains rounds à agoniser en essayant vain de les replacer dans son corps.
25	L'attaque défonce le crâne de la cible. Elle inflige une perte de 1d8 points en Intelligence et en Présence, et plonge instantanément la victime dans le coma.
26	Le coup écrase la gorge de la cible, qui se noie dans son propre sang pendant 6 rounds.
27	L'attaque brise comme une brindille l'échine de la cible. Celle-ci est définitivement paralysée et assiste à la fin du combat depuis le sol.
28	La gorge de la cible est arrachée. Elle ne peut qu'émettre de pathétiques gargouillements en se vidant de son sang. Elle meurt au bout de 4 rounds.
29	Un terrible coup à la poitrine fait exploser le cœur de la cible, qui meurt sur le coup.
30+	L'attaque arrache la tête de la cible. Son corps s'écroule en dégoulinant de sang, et le monstre passe à l'adversaire suivant, continuant à effectuer des attaques jusqu'à ce qu'il en rate une.
30+	L'attaque arrache la tête de la cible. Son corps s'écroule en dégoulinant de sang, et le monstre passe à l'adversaire suivant, continuant à effectuer des attaques jusqu'à ce qu'il en rate une.

* Les armes magiques ne se brisent jamais sous l'effet d'un coup critique. Dans ce cas, la cible est simplement désarmée, et son arme atterrit à 1d3+1 m.





NOTES

This rules supplement is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, Mighty Deed of Arms, spell check, Luck check, spellburn, mercurial magic, corruption, disapproval, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One: Characters and Chapter Four: Combat as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com"

Dungeon Crawl Classics Role Playing Game is copyright © 2012 Goodman Games. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c)"Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e)"Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g)"Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content (h)"You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com

6,66€

Publié par
Akileos

