

### TABLE DES DOMMAGES

QUALITE DU RESULTAT	D	C	B
COMBAT mains nues	1	2	4
PISTOLET petit calibre ARME BLANCHE courte	2	3	5
PISTOLET moyen calibre	3	4	6
FUSIL type chasse PISTOLET gros calibre ARME BLANCHE longue	4	5	7
FUSIL type guerre	5	6	8

### EFFETS DES DOMMAGES

QUALITE DU RESULTAT	D	C	B	A
ARME DE TIR	BLESSURE à un membre	BLESSURE au torse	BLESSURE à l'abdomen	BLESSURE MORTELLE
ARME BLANCHE	ESTAFILADE	BLESSURE au torse	BLESSURE à l'abdomen	BLESSURE MORTELLE
COMBAT MAINS NUES	COUP léger	COUP marqué	COUP très appuyé	K.O.

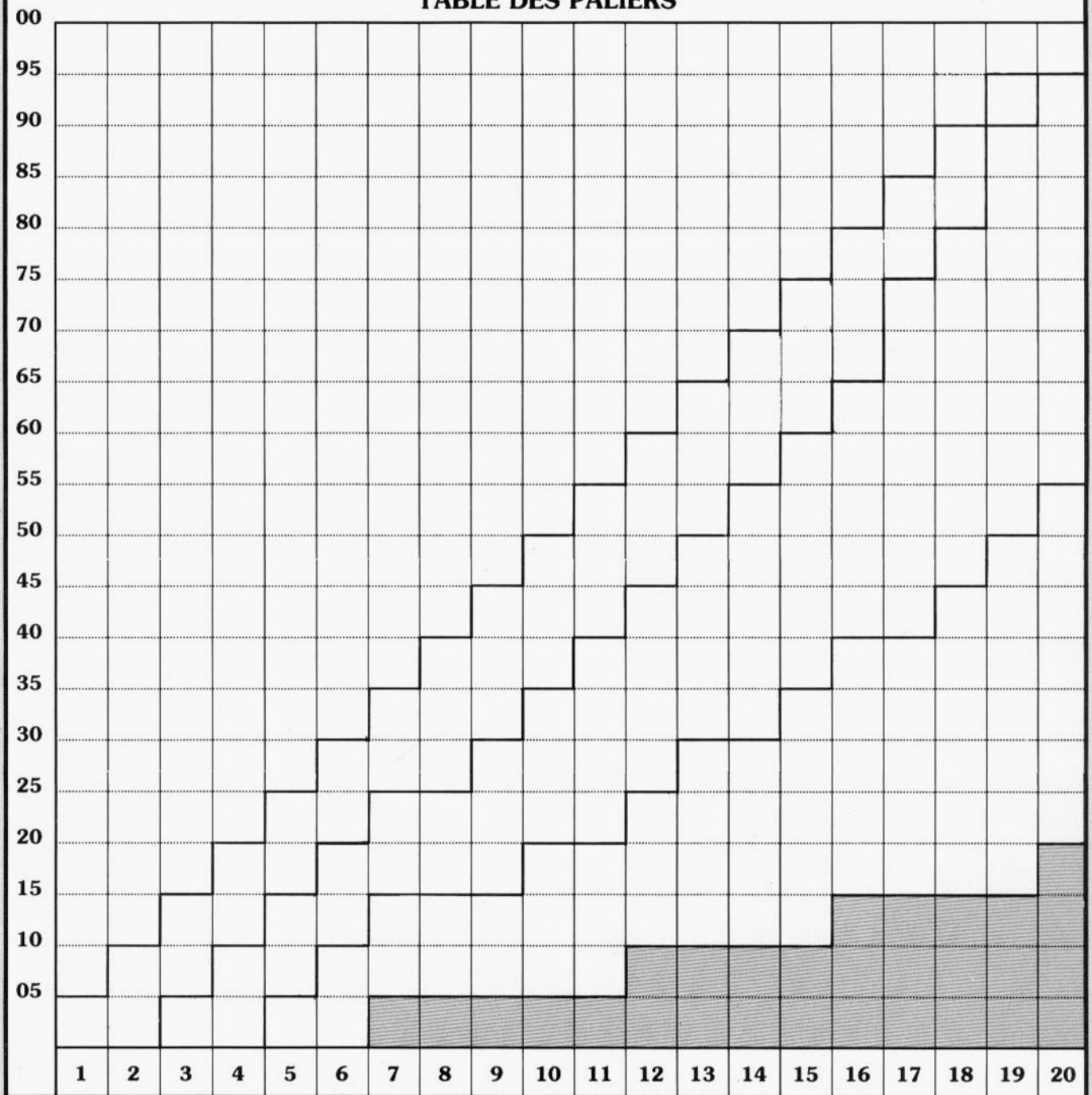
PORTEE DES ARMES DE TIR	PORTEE COURTE	PORTEE NORMALE	PORTEE LONGUE
ARME TYPE FUSIL	-30 mètres	30 ; 120 mètres	+ 120 mètres
ARME TYPE PISTOLET	-10 mètres	10 ; 30 mètres	+ 30 mètres
<b>BONUS/MALUS</b>	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>-2</b>

CONFRONTATION	Effet d'une confrontation sur Ouverture d'esprit ou Spiritualité				
	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0
1	+1	+1	+1	0	-1
2	+2	+1	0	-1	-2
3	+1	0	-1	-2	-3
4	0	-1	-2	-3	-4
5	-1	-2	-3	-4	-5

RESISTANCE	résultat modification possible				
	A	B	C	D	échec
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	1
2	0	0	0	1	2
3	0	0	1	2	3
4	0	1	2	3	4
5	1	2	3	4	5



### TABLE DES PALIERS



### INTERPRETATION D'UN RESULTAT

REUSSITE	QUALITE	ECHEC
PARFAITE	<b>A</b>	RATTRAPABLE
TRES BONNE	<b>B</b>	PEU GRAVE
BONNE	<b>C</b>	GRAVE
MOYENNE	<b>D</b>	TRES GRAVE



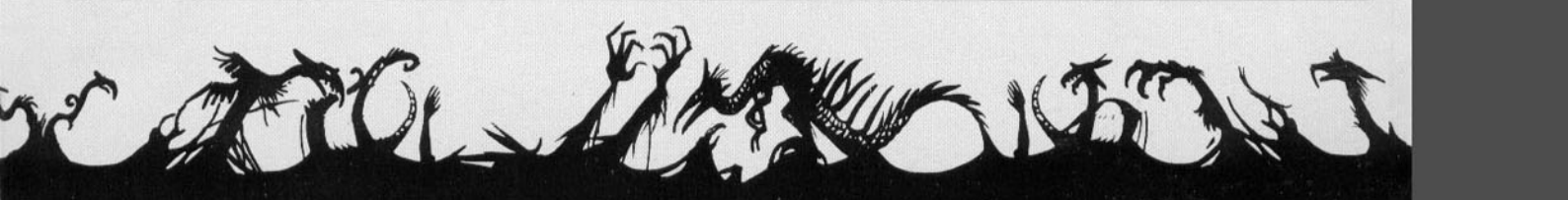


TABLE A			
%	AGE	%	AGE
01	21	51-54	41
02	22	55-58	42
03	23	59-62	43
04	24	63-66	44
05	25	67-70	45
06-07	26	71-73	46
08-09	27	74-76	47
10-11	28	77-79	48
12-13	29	80-82	49
14-15	30	83-85	50
16-18	31	86-87	51
19-21	32	88-89	52
22-24	33	90-91	53
25-27	34	92-93	54
28-30	35	94-95	55
31-34	36	96	56
35-38	37	97	57
39-42	38	98	58
43-46	39	99	59
47-50	40	00	60

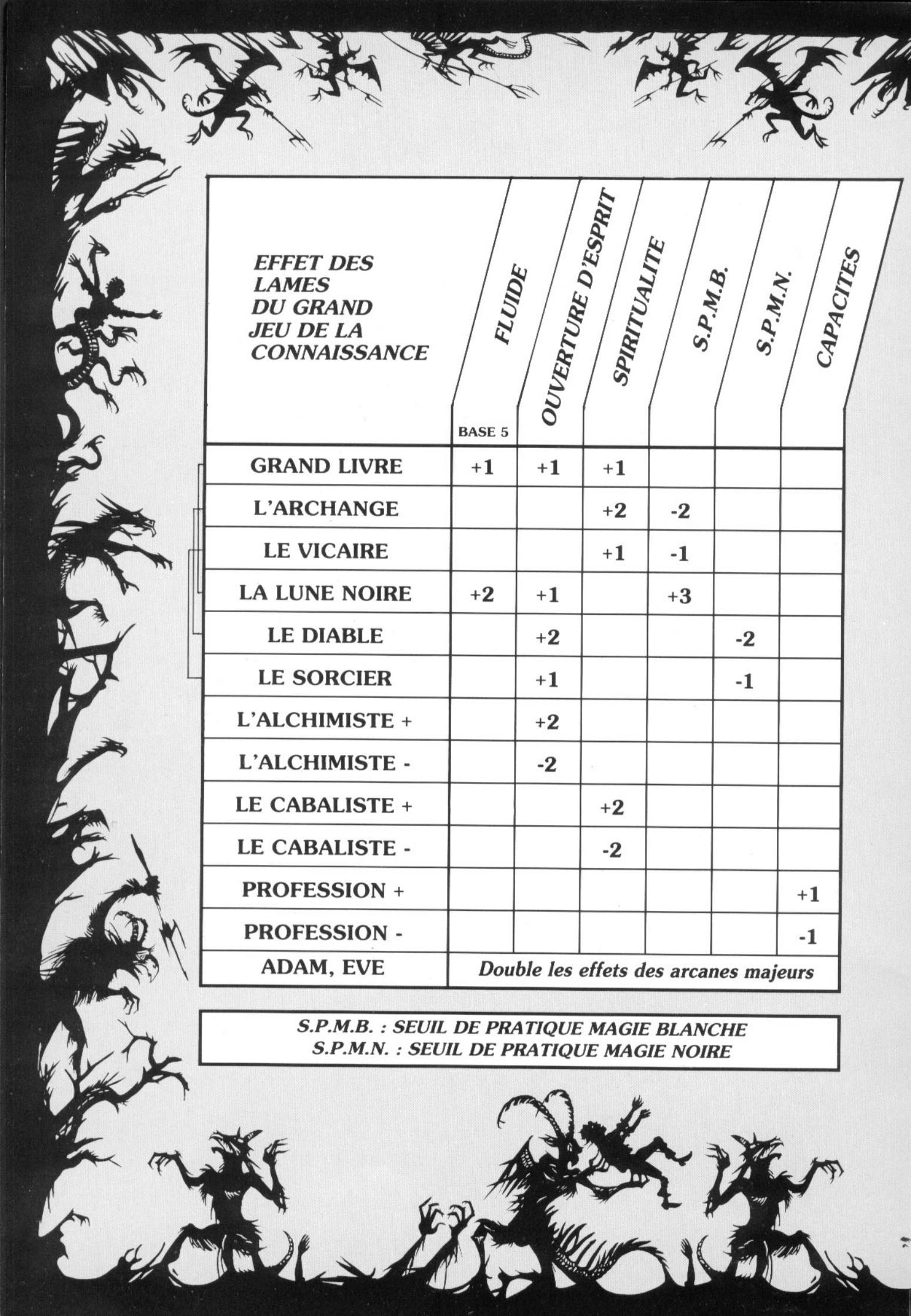
TABLE B		APTITUDES PHYSIQUES BASE 10
%	CONSTITUTION	
01	9	-1
02-03	10	0
04-07	11	0
08-15	12	0
16-31	13	0
32-50	14	0
51-69	15	0
70-85	16	+1
86-93	17	+1
94-97	18	+1
98-99	19	+2
00	20	+3

AGE	PERCEPTION BASE 10	HABILETE BASE 10	CULT. GENERALE BASE 10	
21-25	-1	0	-3	+3
26-30	0	+1	-2	+2
31-35	+1	+2	-1	+1
36-40	+2	+1	0	0
41-45	+1	0	+1	-1
46-50	0	-1	+2	-1
51-55	-1	-2	+3	-2
56-60	-2	-3	+4	-3

TABLE C								
P R O F E S S I O N S	ARTISAN				+2	+4	0	0
	COMMERCANT				+3	+3	0	0
	ECCLESIASTIQUE				+3	+1	+4	-2
	ECRIVAIN				+1	+1	+4	0
	EMPLOYE				+2	+2	+2	0
	ENSEIGNANT				+4	+1	+3	-2
	JURISTE				+2	+2	+4	-2
	MEDECIN				+2	+2	+4	-2
	MILITAIRE				+1	+3	-2	+4
	OUVRIER				+1	+3	0	+2
PAYSAN				+2	+2	-2	+4	
PEINTRE				+2	+2	+2	0	
POLICIER				+3	+3	-2	+2	







EFFET DES LAMES DU GRAND JEU DE LA CONNAISSANCE	FLUIDE	OUVERTURE D'ESPRIT	SPIRITUALITE	S.P.M.B.	S.P.M.N.	CAPACITES
	BASE 5					
GRAND LIVRE	+1	+1	+1			
L'ARCHANGE			+2	-2		
LE VICAIRE			+1	-1		
LA LUNE NOIRE	+2	+1		+3		
LE DIABLE		+2			-2	
LE SORCIER		+1			-1	
L'ALCHIMISTE +		+2				
L'ALCHIMISTE -		-2				
LE CABALISTE +			+2			
LE CABALISTE -			-2			
PROFESSION +						+1
PROFESSION -						-1
ADAM, EVE	<i>Double les effets des arcanes majeurs</i>					

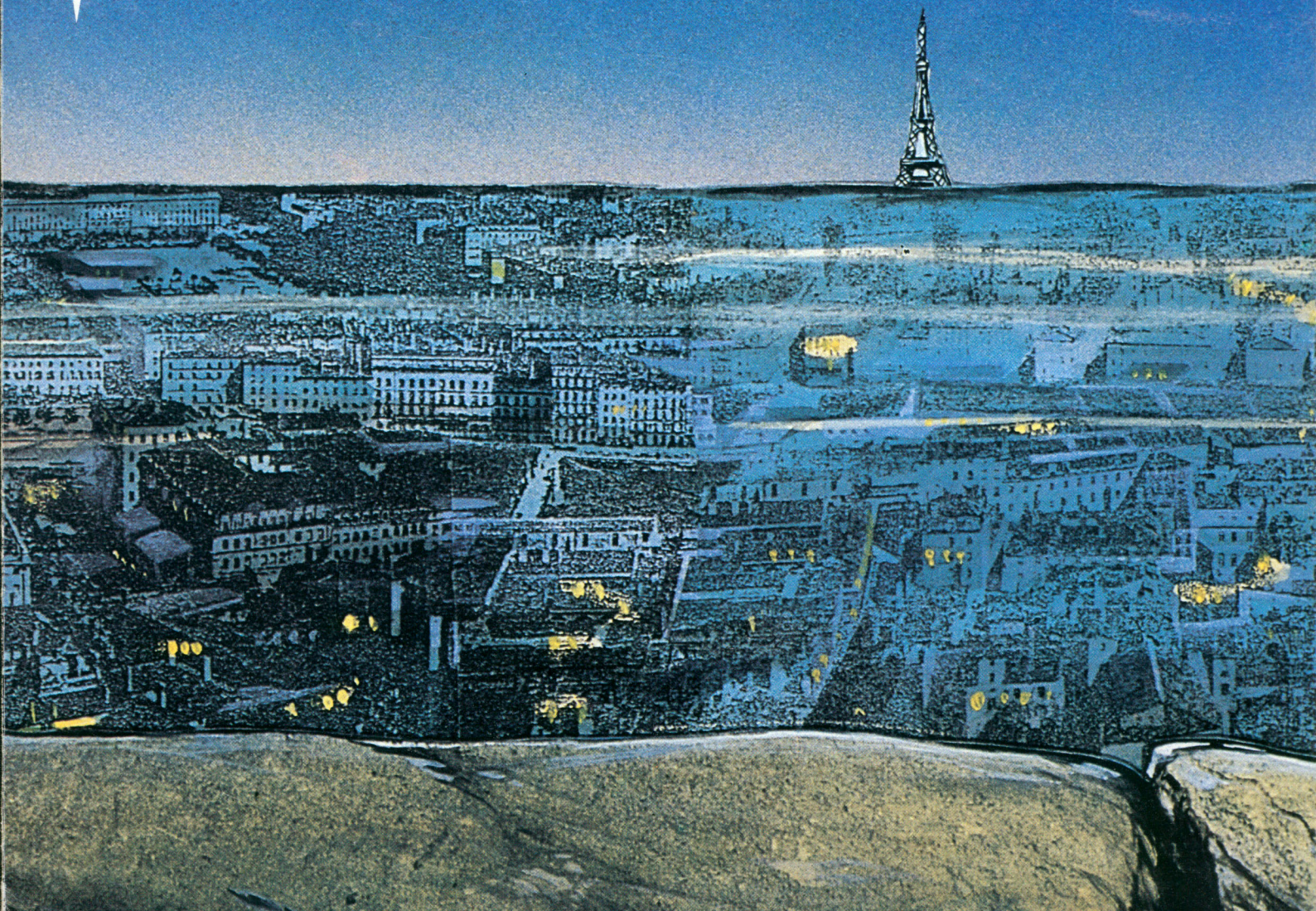
**S.P.M.B. : SEUIL DE PRATIQUE MAGIE BLANCHE**  
**S.P.M.N. : SEUIL DE PRATIQUE MAGIE NOIRE**







*élices*





# Mal

