



### **Table des combats d6 (avec armes)**

**Différence de 1** = Un point d'objet endommagé

**Différence de 2** = Deux points d'objets endommagés

**Différence de 3** = Un point d'objet endommagé et une blessure

**Différence de 4** = Deux blessures

**Différence de 5** = Table des maladroites

**Égalité** = Table des coups puissants. Le joueur et le Maître des Cryptes lancent 1d6 et consultent la table ci-dessous.

### **Table des coups puissants :**

- 1. Coup revigorant** - Ta frappe ébranle ton adversaire. Au prochain tour, tu bénéficies d'un bonus de +1 à ton jet de combat.
- 2. Retournement du destin** - Le résultat de ton jet est remplacé par celui de ton adversaire.
- 3. Les dieux te bénissent** - Gagne 1 point de destin ou 2 si tu le mérites.
- 4. Fleuve de sang** - Ton adversaire subit 3 points de dégâts.
- 5. L'abîme** - Ton adversaire perd conscience pendant 1D6 tours et subit -1 au moral.
- 6. Le jugement tombe** - Foudroie ton adversaire d'une mort instantanée, sauf s'il sacrifie un point de destin.

### **Table d'utilisation arcanique d6**

**Diff. de 1** = Aucune magie générée

**Diff. de 2** = Magie générée au niveau 4.

**Diff. de 3** = Magie générée

**Diff. de 4** = Magie générée

**Diff. de 5** = Magie générée

**Égalité** = Instabilité arcanique

### **Table d'utilisation divine d6**

#### **Instabilité arcanique du mage**

Le sort est lancé, mais échappe au contrôle du mage. Le joueur et le Maître du Jeu lancent chacun un dé. En cas d'égalité, l'énergie magique se déchaîne : toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres subissent 1d6 dégâts. Un second jet est lancé aussitôt. Si l'égalité revient, la magie se corrompt totalement : toute vie dans un rayon de 60 mètres est consumée.

**Diff. de 1** = Échec

**Diff. de 2** = Échec

**Diff. de 3** = Bénédiction réussie

**Diff. de 4** = Bénédiction réussie

**Diff. de 5** = Bénédiction réussie ou Miracle réussi (si niveau 4)

**Égalité** = Échec et perte de 1 point de moral

#### **Silence divin**

Lorsque le moral du thaumaturge tombe à 0, le doute s'installe. La voix de son dieu se tait, et toute communion devient impossible. Pour renouer ce lien sacré, son moral devra remonter jusqu'à 6.