

Différence	Table des combats d6 (avec armes)
------------	-----------------------------------

Diff. de 1	1 point d'objet endommagé
------------	---------------------------

Diff. de 2	2 points d'objets endommagés
------------	------------------------------

Diff. de 3	1 point d'objet et une blessure
------------	---------------------------------

Diff. de 4	2 blessures
------------	-------------

Diff. de 5	Table des maladresses
------------	-----------------------

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

d6	Table des coups puissants
----	---------------------------

1	Coup revigorant - Ta frappe ébranle ton adversaire. Au prochain round, 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 rounds et subit -1 au moral.
---	--

6	Le jugement tombe - Foudroie ton adversaire d'une mort instantanée, sauf destin dépensé ou Blessure de guerre (p. 41).
---	---

Différence	Table d'utilisation arkanique du mage d6*
------------	---

Diff. de 1	Aucune magie générée
------------	----------------------

Diff. de 2	Magie générée, mais trop faible (<i>générée au niveau 4</i>)
------------	--

Diff. de 3	Magie générée
------------	---------------

Diff. de 4	Magie générée
------------	---------------

Diff. de 5	Magie générée
------------	---------------

Égalité	Instabilité arkanique
---------	-----------------------

Instabilité arkanique du mage - Le sort est lancé, mais échappe au contrôle du mage. Le joueur et le MC lancent chacun 1d6. En cas d'égalité, l'énergie se déchaîne : toutes les créatures dans un rayon de 6 m 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 m est consumée. *1 chance sur 216. Les mages y pensent à chaque sort.*

Différence	Table d'utilisation divine du thaumaturge d6*
------------	---

Diff. de 1	Échec
------------	-------

Diff. de 2	Échec (<i>réussi au niveau 4</i>)
------------	-------------------------------------

Diff. de 3	Bénédiction réussie
------------	---------------------

Diff. de 4	Bénédiction réussie
------------	---------------------

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

Égalité	Silence divin. 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.**

* Le joueur et le Maître des Cryptes lancent 1d6. Peu importe qui l'emporte : seul l'écart compte. L'Hokhmah ne prend pas parti, et les dieux n'écoutent pas mieux ceux qui crient plus fort.