

### MÂCHOIRE FÊLÉE

12

**Effet:** le coup a fêlé votre mâchoire, il vous est difficile de parler clairement. Vous subissez un malus de -2 sur toutes les compétences de magie et de joute verbale (Charisme, Persuasion, Séduction, Commandement, Duperie, Etiquette et Intimidation).

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 aux compétences de magie et de joute verbale.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 aux compétences de magie.



### CICATRICE DÉFIGURANTE

11

**Effet:** le coup a mutilé votre visage d'une manière ou d'une autre. Vous êtes grotesque et difficile à regarder. Vous subissez un malus de -3 aux compétences de joute verbale basées sur l'Empathie (Charisme, Persuasion, Séduction, Duperie, Etiquette et Commandement).

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 aux compétences de joute verbale basées sur l'Empathie.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en Séduction.



### CÔTES FÊLÉES

9-10

**Effet:** le coup a fêlé vos côtes, rendant l'utilisation de la force et votre respiration douloureuses. Vous subissez un malus de -2 en COR. Cela n'affecte pas vos PS.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en COR.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en ENC.



### CORPS ÉTRANGER

6-8

**Effet:** le coup a logé un bout de vêtement ou d'armure dans la plaie, provoquant une infection. Votre REC et vos soins critiques sont divisés par 4.

**Stabilisé:** votre REC et vos soins critiques sont divisés par 2.

**Traité:** vous subissez un malus de -2 en REC et de -1 en soins critiques.



### FOULURE DU BRAS

4-5

**Effet:** le coup vous a foulé le bras, le rendant difficile à utiliser. Vous subissez un malus de -2 aux actions faites avec ce bras.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 aux actions faites avec ce bras.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en Physique.



### FOULURE DE LA JAMBE

2-3

**Effet:** le coup vous a foulé la jambe, rendant vos mouvements difficiles. Vous subissez un malus de -2 en VIT, en Esquive/Évasion et en Athlétisme.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en VIT, en Esquive/Évasion et en Athlétisme.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en VIT.



### BLESSURE MINEURE À LA TÊTE

12

**Effet:** le coup a secoué votre cerveau et provoqué une légère hémorragie interne. Il vous est difficile de réfléchir correctement. Vous subissez un malus de -1 en INT, en VOL et en ETOU.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en INT et en VOL.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en VOL.



### DENTS PERDUES

11

**Effet:** le coup a délogé quelques dents. Lancez 1d10 pour savoir combien vous en avez perdu. Vous subissez un malus de -3 aux compétences de magie et en joute verbale.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -2 aux compétences de magie et en joute verbale.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 aux compétences de magie et en joute verbale.



### RUPTURE DE LA RATE

9-10

**Effet:** une déchirure dans votre rate commence à saigner abondamment, vous étourdisant. Faites un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 5 rounds. Cette blessure occasionne un saignement.

**Stabilisé:** vous devez faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 10 rounds.

**Traité:** vous subissez un malus de -2 en ETOU.



### CÔTES CASSÉES

6-8

**Effet:** le coup vous brise les côtes, provoquant une immense douleur lorsque vous vous penchez ou que vous faites un effort. Vous subissez un malus de -2 en COR, en REF et en DEX.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en COR et en REF.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en COR.



### FRACTURE DU BRAS

4-5

**Effet:** le coup vous fracture le bras. Vous subissez un malus de -3 aux actions faites avec ce bras.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -2 aux actions faites avec ce bras.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 aux actions faites avec ce bras.



### FRACTURE DE LA JAMBE

2-3

**Effet:** le coup vous fracture la jambe. Vous subissez un malus de -3 en VIT, en Esquive/Evasion et en Athlétisme.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -2 en VIT, en Esquive/Evasion et en Athlétisme.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en VIT, en Esquive/Evasion et en Athlétisme.



### FRACTURE DU CRÂNE

12

**Effet:** le coup fracture une partie de votre crâne, affaiblissant votre tête et provoquant un saignement. Vous subissez un malus de -1 en INT et en DEX, le multiplicateur des dégâts que vous recevez à la tête passe à x4.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en INT et en DEX, le multiplicateur des dégâts que vous recevez à la tête passe à x4.

**Traité:** le multiplicateur des dégâts que vous recevez à la tête passe à x4.



### COMMOTION CÉRÉBRALE

11

**Effet:** le coup a provoqué une commotion cérébrale mineure. Vous devez faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 1d6 rounds et vous subissez un malus de -2 en INT, en REF et en DEX.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en INT, en REF et en DEX.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en INT et en DEX.



### PERFORATION DE L'ESTOMAC

9-10

**Effet:** le coup vous ouvre l'estomac, dont le contenu se déverse dans vos entrailles. Vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions et recevez 4 points de dégâts d'acide chaque round.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 à toutes vos actions.



### PLAIE ASPIRANTE AU THORAX

6-8

**Effet:** la blessure vous déchire un poumon, remplissant votre poitrine d'air et écrasant vos organes. Vous subissez un malus de -3 en COR et en VIT. Vous commencez également à suffoquer.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -2 en COR et en VIT.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 en COR et en VIT.



### FRACTURE OUVERTE DU BRAS

4-5

**Effet:** le coup vous broie le bras. L'os dépasse de la peau, déclenchant un saignement. Votre bras est inutilisable.

**Stabilisé:** votre bras est inutilisable.

**Traité:** votre bras doit rester en écharpe, mais vous pouvez tenir des objets avec.



### FRACTURE OUVERTE DE LA JAMBE

2-3

**Effet:** le coup vous broie la jambe, la rendant inutilisable et déclenchant un saignement. Votre VIT, votre Esquive/Évasion et votre Athlétisme sont divisés par 4.

**Stabilisé:** Votre VIT, votre Esquive/Évasion et votre Athlétisme sont divisés par 2.

**Traité:** vous subissez un malus de -2 en VIT, en Esquive/Évasion et en Athlétisme.



### NUQUE BRISÉE/DÉCAPITATION

12

**Effet:** le coup vous brise la nuque ou vous décapite. Vous mourez sur le coup.

**Stabilisé:** cette blessure ne peut pas être stabilisée.

**Traité:** cette blessure ne peut pas être traitée.



### ŒIL ENDOMMAGÉ

11

**Effet:** le coup perce ou écrase un de vos globes oculaires. Vous subissez un malus de -5 aux jets de Vigilance basés sur la vue et de -4 en DEX. La plaie provoque un saignement.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -3 aux jets de Vigilance basés sur la vue et de -2 en DEX.

**Traité:** vous subissez un malus de -1 aux jets de Vigilance basés sur la vue et en DEX. Ceci est permanent.



### CŒUR ENDOMMAGÉ

9-10

**Effet:** le coup endommage votre cœur. Faites immédiatement un jet de sauvegarde contre la mort. Si vous survivez, votre END, votre VIT et votre COR sont divisés par 4. La plaie provoque un saignement.

**Stabilisé:** votre END, votre VIT et votre COR sont divisés par 2.

**Traité:** tout saignement qui vous est occasionné vous inflige 2 points de dégâts supplémentaires par rounds. Ceci est permanent.



### CHOC SEPTIQUE

6-8

**Effet:** le coup endommage vos intestins, laissant des excréments pénétrer dans votre système sanguin. Vous subissez un malus de -3 en INT, en VOL, en REF et en DEX; votre END est divisée par 4. De plus vous êtes empoisonné.

**Stabilisé:** vous subissez un malus de -1 en INT, en VOL, en REF et en DEX; votre END est divisée par 2.

**Traité:** vous subissez un malus de -5 en END. Ceci est permanent.



### BRAS DÉMEMBRÉ

4-5

**Effet:** le coup vous tranche le bras ou l'endommage au-delà de tout espoir de guérison. Votre bras est inutilisable et vous subissez un saignement.

**Stabilisé:** votre bras est inutilisable.

**Traité:** votre bras peut être remplacé par une prothèse.



### JAMBE DÉMEMBRÉE

2-3

**Effet:** le coup vous tranche la jambe ou l'endommage au-delà de tout espoir de guérison. Divisez par 4 votre VIT, votre Esquive/Evasion et votre Athlétisme. La blessure vous inflige un saignement.

**Stabilisé:** divisez par 4 votre VIT, votre Esquive/Evasion et votre Athlétisme.

**Traité:** votre jambe peut être remplacée par une prothèse.



## DÉPENDANCE



**Effet:** vous êtes accro à quelque chose, vous en ressentez le besoin chaque jour. Vous devez faire un jet sous votre VOL chaque jour où vous n'avez pas votre dose. En cas d'échec, vous ne pouvez penser à rien d'autre qu'obtenir votre dose et subissez un malus de -5 à toutes vos actions. Pour chaque jour où vous n'obtenez pas votre dose, votre VOL diminue de -1 (uniquement pour ce jet), ce qui rend la réussite du jet de plus en plus difficile. Chaque fois que l'objet de votre addiction vous est présenté, vous devez réussir un jet sous votre VOL (modifié par le nombre de jours où vous n'avez pas eu votre dose) pour ne pas céder sur-le-champ. Vous pouvez vous sevrer d'une dépendance en passant 3 semaines sans succomber à votre addiction. Vous n'avez pas besoin de réussir les jets de dépendance, simplement de ne pas satisfaire votre addiction pendant cette période.

## DÉPENDANCE



**Effet:** vous êtes accro à quelque chose, vous en ressentez le besoin chaque jour. Vous devez faire un jet sous votre VOL chaque jour où vous n'avez pas votre dose. En cas d'échec, vous ne pouvez penser à rien d'autre qu'obtenir votre dose et subissez un malus de -5 à toutes vos actions. Pour chaque jour où vous n'obtenez pas votre dose, votre VOL diminue de -1 (uniquement pour ce jet), ce qui rend la réussite du jet de plus en plus difficile. Chaque fois que l'objet de votre addiction vous est présenté, vous devez réussir un jet sous votre VOL (modifié par le nombre de jours où vous n'avez pas eu votre dose) pour ne pas céder sur-le-champ. Vous pouvez vous sevrer d'une dépendance en passant 3 semaines sans succomber à votre addiction. Vous n'avez pas besoin de réussir les jets de dépendance, simplement de ne pas satisfaire votre addiction pendant cette période.

## INCINÉRATION



**Effet:** vous êtes englouti par les flammes. Chaque tour, vous subissez 5 points de dégâts sur chaque localisation de votre corps. L'armure absorbe les dégâts, mais le feu inflige 1 point de dégâts par tour aux armures et aux armes. Pour éteindre le feu, vous devez passer un tour à vous asperger d'eau ou à vous rouler par terre.

## INCINÉRATION



**Effet:** vous êtes englouti par les flammes. Chaque tour, vous subissez 5 points de dégâts sur chaque localisation de votre corps. L'armure absorbe les dégâts, mais le feu inflige 1 point de dégâts par tour aux armures et aux armes. Pour éteindre le feu, vous devez passer un tour à vous asperger d'eau ou à vous rouler par terre.

## ÉTOURDISSEMENT



**Effet:** vous êtes étourdi, vous avez la tête qui tourne et votre vision se trouble. Vous ne pouvez entreprendre aucune action dans cet état et quiconque vous attaque n'a besoin que de surpasser un SD 10 pour vous toucher. Vous devez réussir un jet de sauvegarde contre l'étourdissement pour que cet effet prenne fin, ce jet vous prend un tour entier. Si on vous frappe pendant que vous êtes étourdi, vous reprenez immédiatement vos esprits.

## ÉTOURDISSEMENT



**Effet:** vous êtes étourdi, vous avez la tête qui tourne et votre vision se trouble. Vous ne pouvez entreprendre aucune action dans cet état et quiconque vous attaque n'a besoin que de surpasser un SD 10 pour vous toucher. Vous devez réussir un jet de sauvegarde contre l'étourdissement pour que cet effet prenne fin, ce jet vous prend un tour entier. Si on vous frappe pendant que vous êtes étourdi, vous reprenez immédiatement vos esprits.

## INCONSCIENT



**Effet:** vous perdez conscience, tombez au sol et êtes considéré comme étourdi jusqu'à ce que vous ayez récupéré 20 points d'END avec des actions de récupération puis que vous réussissiez un jet de sauvegarde contre l'étourdissement. Un jet de Premiers Soins (SD 14) ou l'utilisation de Sels de pâmoison permet de vous faire reprendre conscience.

## INCONSCIENT



**Effet:** vous perdez conscience, tombez au sol et êtes considéré comme étourdi jusqu'à ce que vous ayez récupéré 20 points d'END avec des actions de récupération puis que vous réussissiez un jet de sauvegarde contre l'étourdissement. Un jet de Premiers Soins (SD 14) ou l'utilisation de Sels de pâmoison permet de vous faire reprendre conscience.

### EMPOISONNEMENT



**Effet:** du poison ou du venin circule dans votre corps, vous infligeant 3 points de dégâts par tour que l'armure ne peut pas absorber. Pour éliminer ce poison, vous devez réussir un jet de Résilience ou de Premiers Soins (SD 15), ce qui vous prend une action.

### EMPOISONNEMENT



**Effet:** du poison ou du venin circule dans votre corps, vous infligeant 3 points de dégâts par tour que l'armure ne peut pas absorber. Pour éliminer ce poison, vous devez réussir un jet de Résilience ou de Premiers Soins (SD 15), ce qui vous prend une action.

### EMPOISONNEMENT (BOHUN UPAS)



**Effet:** du poison ou du venin circule dans votre corps, vous infligeant 3 points de dégâts par tour que l'armure ne peut pas absorber. Pour éliminer ce poison, vous devez réussir un jet de Résilience SD 25, ce qui vous prend une action. Un Docteur peut également passer un round pour faire un jet de Mains guérisseuses (SD 20).

### EMPOISONNEMENT (BOHUN UPAS)



**Effet:** du poison ou du venin circule dans votre corps, vous infligeant 3 points de dégâts par tour que l'armure ne peut pas absorber. Pour éliminer ce poison, vous devez réussir un jet de Résilience SD 25, ce qui vous prend une action. Un Docteur peut également passer un round pour faire un jet de Mains guérisseuses (SD 20).

### SAIGNEMENT



**Effet:** votre blessure ouvre une veine, ce qui provoque une horrible hémorragie. Vous subissez 2 points de dégâts par tour jusqu'à ce que le saignement soit arrêté. Vous pouvez l'arrêter en lançant un sort de soin dessus ou en réussissant un jet de Premiers soins SD 15, ce qui prend une action.

### SAIGNEMENT



**Effet:** votre blessure ouvre une veine, ce qui provoque une horrible hémorragie. Vous subissez 2 points de dégâts par tour jusqu'à ce que le saignement soit arrêté. Vous pouvez l'arrêter en lançant un sort de soin dessus ou en réussissant un jet de Premiers soins SD 15, ce qui prend une action.

### GEL



**Effet:** vous n'êtes pas littéralement pris dans un bloc de glace, mais votre corps tout entier est raide et une pellicule de givre recouvre vos vêtements. Vous subissez un malus de -3 en VIT et de -1 en REF jusqu'à ce que vous vous libériez à l'aide d'un jet de Physique SD 16, ce qui vous prend une action.

### GEL



**Effet:** vous n'êtes pas littéralement pris dans un bloc de glace, mais votre corps tout entier est raide et une pellicule de givre recouvre vos vêtements. Vous subissez un malus de -3 en VIT et de -1 en REF jusqu'à ce que vous vous libériez à l'aide d'un jet de Physique SD 16, ce qui vous prend une action.

### STUPÉFACTION



**Effet:** vous êtes déséquilibré et subissez un malus de -2 en attaque et en défense. Au début de votre prochain tour vous recouvrez votre équilibre et le malus disparaît.

### STUPÉFACTION



**Effet:** vous êtes déséquilibré et subissez un malus de -2 en attaque et en défense. Au début de votre prochain tour vous recouvrez votre équilibre et le malus disparaît.

### EBRIÉTÉ (INTOXICATION)



**Effet:** vous êtes ivre. Vous subissez un malus de -2 en REF, en DEX et en INT, ainsi qu'un malus de -3 en joute verbale. Il y a 25% de chances que vous ne vous souveniez pas clairement de tout ce qui s'est passé pendant que vous étiez saoul.

### EBRIÉTÉ (INTOXICATION)



**Effet:** vous êtes ivre. Vous subissez un malus de -2 en REF, en DEX et en INT, ainsi qu'un malus de -3 en joute verbale. Il y a 25% de chances que vous ne vous souveniez pas clairement de tout ce qui s'est passé pendant que vous étiez saoul.

### HALLUCINATION



**Effet:** vous voyez des choses qui ne sont pas réellement là. Le type d'expérience sensorielle irréaliste que vous subissez est laissé à la discrétion du MJ. Reconnaître comme tel chaque élément d'une hallucination nécessite un jet de Déduction SD 15.

### HALLUCINATION



**Effet:** vous voyez des choses qui ne sont pas réellement là. Le type d'expérience sensorielle irréaliste que vous subissez est laissé à la discrétion du MJ. Reconnaître comme tel chaque élément d'une hallucination nécessite un jet de Déduction SD 15.

### NAUSÉE



**Effet:** votre estomac est tout retourné et vous devez vous concentrer pour ne pas vomir. Tous les 3 rounds, vous devez faire un jet sous votre COR sous peine de passer le tour à vomir et expectorer.

### NAUSÉE



**Effet:** votre estomac est tout retourné et vous devez vous concentrer pour ne pas vomir. Tous les 3 rounds, vous devez faire un jet sous votre COR sous peine de passer le tour à vomir et expectorer.

### SUFFOCATION



**Effet:** votre accès à l'air a été coupé et vous êtes en train de vous étouffer. Chaque round, vous subissez 3 points de dégâts que votre armure ne peut absorber. Restaurer votre accès à l'air (revenir à la surface de l'eau, faire cesser un étranglement, etc.) met fin à cet effet.

### SUFFOCATION



**Effet:** votre accès à l'air a été coupé et vous êtes en train de vous étouffer. Chaque round, vous subissez 3 points de dégâts que votre armure ne peut absorber. Restaurer votre accès à l'air (revenir à la surface de l'eau, faire cesser un étranglement, etc.) met fin à cet effet.

### AUEUGLÉ



**Effet:** vos yeux ont été endommagés ou affectés d'une manière quelconque. Jusqu'à ce que vous preniez 1 tour pour régler le problème, vous subissez un malus de -3 en attaque et en défense, ainsi qu'un malus de -5 aux jets de Vigilance basés sur la vue.

### AUEUGLÉ



**Effet:** vos yeux ont été endommagés ou affectés d'une manière quelconque. Jusqu'à ce que vous preniez 1 tour pour régler le problème, vous subissez un malus de -3 en attaque et en défense, ainsi qu'un malus de -5 aux jets de Vigilance basés sur la vue.

### AU SOL



**Effet:** lorsque vous êtes à terre, vous subissez un malus de -2 en attaque et en défense jusqu'à ce que vous utilisiez une action de mouvement pour vous relever. Une fois debout, vous pouvez utiliser votre action restante pour vous déplacer aussi loin que vous le pouvez normalement.

### AU SOL



**Effet:** lorsque vous êtes à terre, vous subissez un malus de -2 en attaque et en défense jusqu'à ce que vous utilisiez une action de mouvement pour vous relever. Une fois debout, vous pouvez utiliser votre action restante pour vous déplacer aussi loin que vous le pouvez normalement.

### SAISIE



**Effet:** vous ne pouvez pas vous éloigner de l'adversaire qui vous a saisi et vous subissez un malus de -2 à toutes les actions physiques. A chaque round vous pouvez tenter de vous libérer en faisant un jet d'Esquive/Evasion opposé au jet de Bagarre de votre adversaire.

### SAISIE



**Effet:** vous ne pouvez pas vous éloigner de l'adversaire qui vous a saisi et vous subissez un malus de -2 à toutes les actions physiques. A chaque round vous pouvez tenter de vous libérer en faisant un jet d'Esquive/Evasion opposé au jet de Bagarre de votre adversaire.

### CLOUÉ AU SOL



**Effet:** vous êtes immobilisé par votre adversaire, vous ne pouvez ni agir, ni vous déplacer. A chaque round vous pouvez tenter de vous libérer en faisant un jet d'Esquive/Evasion opposé au jet de Bagarre de votre adversaire.

### CLOUÉ AU SOL



**Effet:** vous êtes immobilisé par votre adversaire, vous ne pouvez ni agir, ni vous déplacer. A chaque round vous pouvez tenter de vous libérer en faisant un jet d'Esquive/Evasion opposé au jet de Bagarre de votre adversaire.

### MALADIE



**Effet:** un personnage malade subit un malus de -2 à toutes les actions, réduit son END maximale d'un quart, et doit faire un test de Résilience SD 14 à la discrétion du MJ ou souffrir de nausées. La maladie ne peut être supprimée qu'en demandant à un Docteur de faire un test de Mains guérisseuses (SD 15) sur le personnage affecté, puis ce personnage doit avoir une nuit complète de repos.

### MALADIE



**Effet:** un personnage malade subit un malus de -2 à toutes les actions, réduit son END maximale d'un quart, et doit faire un test de Résilience SD 14 à la discrétion du MJ ou souffrir de nausées. La maladie ne peut être supprimée qu'en demandant à un Docteur de faire un test de Mains guérisseuses (SD 15) sur le personnage affecté, puis ce personnage doit avoir une nuit complète de repos.

### LUMIÈRE ÉBLOUISSANTE



(Soleil dans le désert, soleil se réfléchissant sur la neige)  
**Effet:** vous subissez un malus de -3 en Vigilance, en attaque et en défense si vous êtes face au soleil.

### LUMIÈRE ÉBLOUISSANTE



(Soleil dans le désert, soleil se réfléchissant sur la neige)  
**Effet:** vous subissez un malus de -3 en Vigilance, en attaque et en défense si vous êtes face au soleil.

### LUMIÈRE DU JOUR



**Effet:** aucun malus

### LUMIÈRE DU JOUR



**Effet:** aucun malus

### PÉNOMBRE



(Lumière tamisée, clair de lune)

**Effet:** vous subissez un malus de -2 en Vigilance.

### PÉNOMBRE



(Lumière tamisée, clair de lune)

**Effet:** vous subissez un malus de -2 en Vigilance.

### OBSCURITÉ



(Ténèbres, nuit sans lune, caverne profonde)

**Effet:** vous subissez un malus de -4 en Vigilance et de -2 en attaque et en défense.

### OBSCURITÉ



(Ténèbres, nuit sans lune, caverne profonde)

**Effet:** vous subissez un malus de -4 en Vigilance et de -2 en attaque et en défense.

### NEIGE ET GLACE



**Effet:** vous bénéficiez d'un bonus de +3 en Survie pour suivre des traces récentes, mais d'un malus de -3 pour suivre des traces anciennes. En cas de combat dans la neige ou sur de la glace, vous devez faire un jet d'Athlétisme SD 14 après avoir couru ou attaqué afin de rester debout. Si vous êtes nu ou légèrement vêtu dans un froid glacial, vous pouvez survivre sans abri pendant un nombre d'heures égal à votre ETOU. Une fois ce temps écoulé vous entrez en état de **Mort imminente**.

### NEIGE ET GLACE



**Effet:** vous bénéficiez d'un bonus de +3 en Survie pour suivre des traces récentes, mais d'un malus de -3 pour suivre des traces anciennes. En cas de combat dans la neige ou sur de la glace, vous devez faire un jet d'Athlétisme SD 14 après avoir couru ou attaqué afin de rester debout. Si vous êtes nu ou légèrement vêtu dans un froid glacial, vous pouvez survivre sans abri pendant un nombre d'heures égal à votre ETOU. Une fois ce temps écoulé vous entrez en état de **Mort imminente**.

### CHALEUR EXTRÊME



**Effet:** votre END est réduite d'un tiers. Si vous portez une armure intermédiaire ou lourde, votre END est divisée par 2.

### CHALEUR EXTRÊME



**Effet:** votre END est réduite d'un tiers. Si vous portez une armure intermédiaire ou lourde, votre END est divisée par 2.

### MARÉCAGES ET FORÊT DENSE



**Effet:** vous subissez un malus de -2 en Esquive/Evasion et en Athlétisme quand vous combattez dans une zone marécageuse ou à la végétation dense.

### MARÉCAGES ET FORÊT DENSE



**Effet:** vous subissez un malus de -2 en Esquive/Evasion et en Athlétisme quand vous combattez dans une zone marécageuse ou à la végétation dense.

### COMBATTRE SOUS L'EAU



**Effet:** vous subissez un malus de -3 en Vigilance. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque par tour avec les armes de mêlée. Toutes les attaques (mêlée et distance), parades et blocages subissent un malus de -2. Sous l'eau, la compétence Athlétisme est utilisée pour l'esquive et le repositionnement (vous pouvez vous repositionner dans les trois dimensions mais ne pouvez vous déplacer que de la moitié de votre Saut). Les armes de jet (à l'exception de la lance) ne fonctionnent pas sous l'eau. Les arcs et arbalètes voient leur portée divisée par 4 et leurs dégâts divisés par 2.

### COMBATTRE SOUS L'EAU



**Effet:** vous subissez un malus de -3 en Vigilance. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque par tour avec les armes de mêlée. Toutes les attaques (mêlée et distance), parades et blocages subissent un malus de -2. Sous l'eau, la compétence Athlétisme est utilisée pour l'esquive et le repositionnement (vous pouvez vous repositionner dans les trois dimensions mais ne pouvez vous déplacer que de la moitié de votre Saut). Les armes de jet (à l'exception de la lance) ne fonctionnent pas sous l'eau. Les arcs et arbalètes voient leur portée divisée par 4 et leurs dégâts divisés par 2.

### SEUIL DE BLESSURE



**Effet:** vous avez atteint votre Seuil de blessure, vos statistiques REF, DEX, INT et VOL sont divisées par 2.

### SEUIL DE BLESSURE



**Effet:** vous avez atteint votre Seuil de blessure, vos statistiques REF, DEX, INT et VOL sont divisées par 2.

### MORT IMMINENTE



**Effet:** vos Points de santé sont passés en-dessous de 0 et vous êtes en train de mourir. Toutes vos statistiques (primaires comme secondaires) sont divisées par 3 et vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort contre votre ETOU non modifié. En cas d'échec vous êtes mort. En cas de réussite, vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort chaque round avec un malus cumulatif de -1. Un jet de Premiers Soins réussi à un SD égal au nombre de vos Points de santé en-dessous de 0 permet de vous ramener à 1 Point de santé et de vous faire sortir de l'état de Mort imminente.

### MORT IMMINENTE



**Effet:** vos Points de santé sont passés en-dessous de 0 et vous êtes en train de mourir. Toutes vos statistiques (primaires comme secondaires) sont divisées par 3 et vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort contre votre ETOU non modifié. En cas d'échec vous êtes mort. En cas de réussite, vous devez faire un jet de sauvegarde contre la mort chaque round avec un malus cumulatif de -1. Un jet de Premiers Soins réussi à un SD égal au nombre de vos Points de santé en-dessous de 0 permet de vous ramener à 1 Point de santé et de vous faire sortir de l'état de Mort imminente.

### SITE D'ÉNERGIE (TERRE)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie de la Terre est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie de la Terre.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (TERRE)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie de la Terre est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie de la Terre.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (AIR)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie de l'Air est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie de l'Air.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (AIR)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie de l'Air est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie de l'Air.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (FEU)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie du Feu est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie du Feu.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (FEU)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie du Feu est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie du Feu.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (EAU)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie de l'Eau est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie de l'Eau.

**Durée:** 1 heure.

### SITE D'ÉNERGIE (EAU)



**Effet:** votre Seuil de Vigueur pour la magie de l'Eau est augmenté de 5 et vos jets d'Incantation sont considérés 2 points supérieurs pour les sorts de magie de l'Eau.

**Durée:** 1 heure.

## PROTHÈSE DE BRAS



Si la prothèse est touchée en combat, le porteur ne subit aucun dégât mais la prothèse se détache.

Une prothèse permet d'atténuer les désavantages dus à la perte d'un membre sans jamais pouvoir complètement les annuler. Il est possible de diminuer les malus en les rachetant grâce à des points de progression (10 P.P. annulent 1 point de malus). On ne peut racheter des malus en-deçà de -2 et on ne peut racheter les malus pour un membre pour lequel on a pas de prothèse. Il est impossible d'entraîner une prothèse à ressentir quoi que ce soit.

**Basique:** vous permet d'utiliser votre bras à des tâches courantes ne nécessitant pas de manipulation précise (attraper quelqu'un, ouvrir une porte...), mais pas de manier une arme.

**De qualité:** vous permet d'utiliser ce bras à des tâches courantes ne nécessitant pas de manipulation précise et vous permet aussi de manier une arme avec un malus de -5.

**Rachat des malus:**

## PROTHÈSE DE BRAS



Si la prothèse est touchée en combat, le porteur ne subit aucun dégât mais la prothèse se détache.

Une prothèse permet d'atténuer les désavantages dus à la perte d'un membre sans jamais pouvoir complètement les annuler. Il est possible de diminuer les malus en les rachetant grâce à des points de progression (10 P.P. annulent 1 point de malus). On ne peut racheter des malus en-deçà de -2 et on ne peut racheter les malus pour un membre pour lequel on a pas de prothèse. Il est impossible d'entraîner une prothèse à ressentir quoi que ce soit.

**Basique:** vous permet d'utiliser votre bras à des tâches courantes ne nécessitant pas de manipulation précise (attraper quelqu'un, ouvrir une porte...), mais pas de manier une arme.

**De qualité:** vous permet d'utiliser ce bras à des tâches courantes ne nécessitant pas de manipulation précise et vous permet aussi de manier une arme avec un malus de -5.

**Rachat des malus:**

## PROTHÈSE DE JAMBE



Si la prothèse est touchée en combat, le porteur ne subit aucun dégât mais la prothèse se détache.

Une prothèse permet d'atténuer les désavantages dus à la perte d'un membre sans jamais pouvoir complètement les annuler. Il est possible de diminuer les malus en les rachetant grâce à des points de progression (10 P.P. annulent 1 point de malus). On ne peut racheter des malus en-deçà de -2 et on ne peut racheter les malus pour un membre pour lequel on a pas de prothèse. Il est impossible d'entraîner une prothèse à ressentir quoi que ce soit.

**Basique:** vous permet de vous déplacer aux 3/4 de votre VIT normale, mais vous subissez un malus de -5 en Athlétisme et en Esquive/Evasion.

**De qualité:** vous permet de vous déplacer à votre VIT normale et vous ne subissez qu'un malus de -3 en Athlétisme et en Esquive/Evasion.

**Rachat des malus:**

## PROTHÈSE DE JAMBE



Si la prothèse est touchée en combat, le porteur ne subit aucun dégât mais la prothèse se détache.

Une prothèse permet d'atténuer les désavantages dus à la perte d'un membre sans jamais pouvoir complètement les annuler. Il est possible de diminuer les malus en les rachetant grâce à des points de progression (10 P.P. annulent 1 point de malus). On ne peut racheter des malus en-deçà de -2 et on ne peut racheter les malus pour un membre pour lequel on a pas de prothèse. Il est impossible d'entraîner une prothèse à ressentir quoi que ce soit.

**Basique:** vous permet de vous déplacer aux 3/4 de votre VIT normale, mais vous subissez un malus de -5 en Athlétisme et en Esquive/Evasion.

**De qualité:** vous permet de vous déplacer à votre VIT normale et vous ne subissez qu'un malus de -3 en Athlétisme et en Esquive/Evasion.

**Rachat des malus:**