Table des blessures

Tirez 1d6 (+1 pour chaque blessure existante)	Résultat
1	**Coup brutal :** vous êtes jeté à terre. À votre tour suivant, vous devez dépenser 1 dé de votre réserve pour vous éclaircir les idées avant de pouvoir effectuer la moindre action. Cette blessure guérit à la fin de la scène en cours.
2	**Ralenti :** la blessure vous freine, qu'elle touche les jambes ou qu'il vous faille surmonter la douleur pour vous déplacer. Quand vous vous déplacez, c'est à la moitié de votre vitesse habituelle. La blessure guérit à la fin de la scène en cours.
3	**Vilaine entaille :** vous saignez abondamment. Votre plafond de réserve de dés ne peut pas dépasser 3 tant que cette blessure n'a pas été soignée.
4	**Commotion :** vous subissez un coup violent à la tête. Tant que cette blessure n'a pas été soignée (au moyen d'une action complexe de **Culture** ou en patientant 4 heures pour qu'elle guérisse naturellement), vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé pour effectuer des actions complexes de **Méninges**, **Intuition**, **Culture** ou **Mystères**.
5	**Blessure au bras :** tant que cette blessure n'est pas soignée (au moyen d'une action complexe de **Culture** ou en patientant 8 heures pour qu'elle guérisse naturellement), toutes les actions simples effectuées avec le membre touché sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d'**Athlétisme**, d'**Agilité**, de **Combat à distance** et de **Corps à corps**. Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
6	**Blessure à la jambe :** tant que cette blessure n'est pas soignée (au moyen d'une action complexe de **Culture** ou en patientant 8 heures pour qu'elle guérisse naturellement), toutes les actions simples effectuées avec le membre touché (y compris le déplacement, qui utilise **Athlétisme**) sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d'**Athlétisme**, d'**Agilité** et de **Corps à corps**. Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
7	**Handicap sensoriel :** un de vos principaux sens (vue, odorat ou ouïe) est neutralisé. Vous pouvez le tirer au hasard avec un dé (1-2 : vue, 3-4 : odorat, 5-6 : ouïe), à moins que le meneur ne choisisse le résultat. Vous ne pouvez plus employer le sens en question tant que cette blessure n'a pas été soignée au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites) ou en attendant 12 heures de vous remettre naturellement.
8	**Blessure grave :** vos blessures sont si graves que vous arrivez à peine à agir. Tant que vous n'avez pas guéri cette blessure, vous subissez un malus de -2 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez une action complexe. Cette blessure peut être soignée au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites) ou en attendant 12 heures de vous remettre naturellement.
9	**Coma :** votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas le restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Un autre personnage peut soigner cette blessure au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites) ou en attendant 1 jour entier pour vous remettre naturellement.
10	**Critique :** votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas la restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Un autre personnage peut soigner cette blessure au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites). Si vous ne recevez pas de traitement médical dans l'heure, vous mourez.
11+	**Mort :** vous êtes mort.

Table des traumatismes

Tirez 1d6 (+1 pour chaque 1 obtenu sur un dé d'horreur)	Résultat
1–2	**Subtile dissonance :** vous apercevez quelque chose du coin de l'œil, comme une ombre ou une petite créature qui s'esquive rapidement. Si vous regardez, vous ne voyez rien. Ce que vous mangez ou buvez vous semble rance ou gâté l'espace d'un instant. Vous humez une odeur curieuse. Il peut s'agir d'un parfum agréable, de relents infects ou d'une étrange combinaison des deux (du sang et de la cannelle, ou de la lavande et du lait tourné). Rien de plus grave, mais vous feriez mieux de rester sur vos gardes.
3	**Choc :** vous êtes tellement choqué par ce que vous voyez, flairez, entendez ou ressentez que vous en restez hébété un moment. Vous devez vous défausser d'un dé de votre réserve si possible. S'il ne vous reste aucun dé à retirer, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
4	**Sonné :** vous vous retrouvez un instant incapable de réagir, après avoir été exposé à de telles horreurs. Vous devez défausser tous les dés de votre réserve si possible. S'il ne vous en restait déjà plus, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
5–7	**Submergé par l'horreur :** l'horreur de ce que vous venez de comprendre vous hante et vous réduit à vos instincts les plus élémentaires. À moins de dépenser 1 point de Lucidité, vous devez dépenser au moins la moitié des dés de votre réserve actuelle pour vous éloigner de l'adversaire le plus proche lors de votre prochain tour.
8–10	**Déraison :** les horreurs qui vous entourent vous font perdre la tête. À moins de dépenser 2 points de Lucidité, vous ne pouvez plus effectuer d'actions complexes ou de réactions jusqu'à la fin de la scène en cours. En outre, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
11+	**Perdu dans l'espace et le temps :** quelque chose d'épouvantable et de définitif vous arrive. Peut-être avez-vous définitivement perdu la raison et n'êtes-vous plus qu'une coquille vide qui marmonne d'incompréhensibles borborygmes. Peut-être avez-vous compris que vous veniez de la mer et qu'il vous faut y retourner. Vous cherchez alors le plus proche plan d'eau pour partir à la nage à la rencontre de votre sort. À moins que vous n'ayez décidé que dans un monde envahi par l'horreur, votre seul espoir consiste à prêter serment d'allégeance aux puissances les plus obscures dans l'espoir qu'elles vous épargnent. Vous disparaissez, vous êtes incapable de poursuivre vos enquêtes ou vous êtes condamné à revenir en tant qu'adversaire meurtrier de ceux que vous considériez naguère comme vos amis. Quoi qu'il en soit, vous êtes perdu à tout jamais.