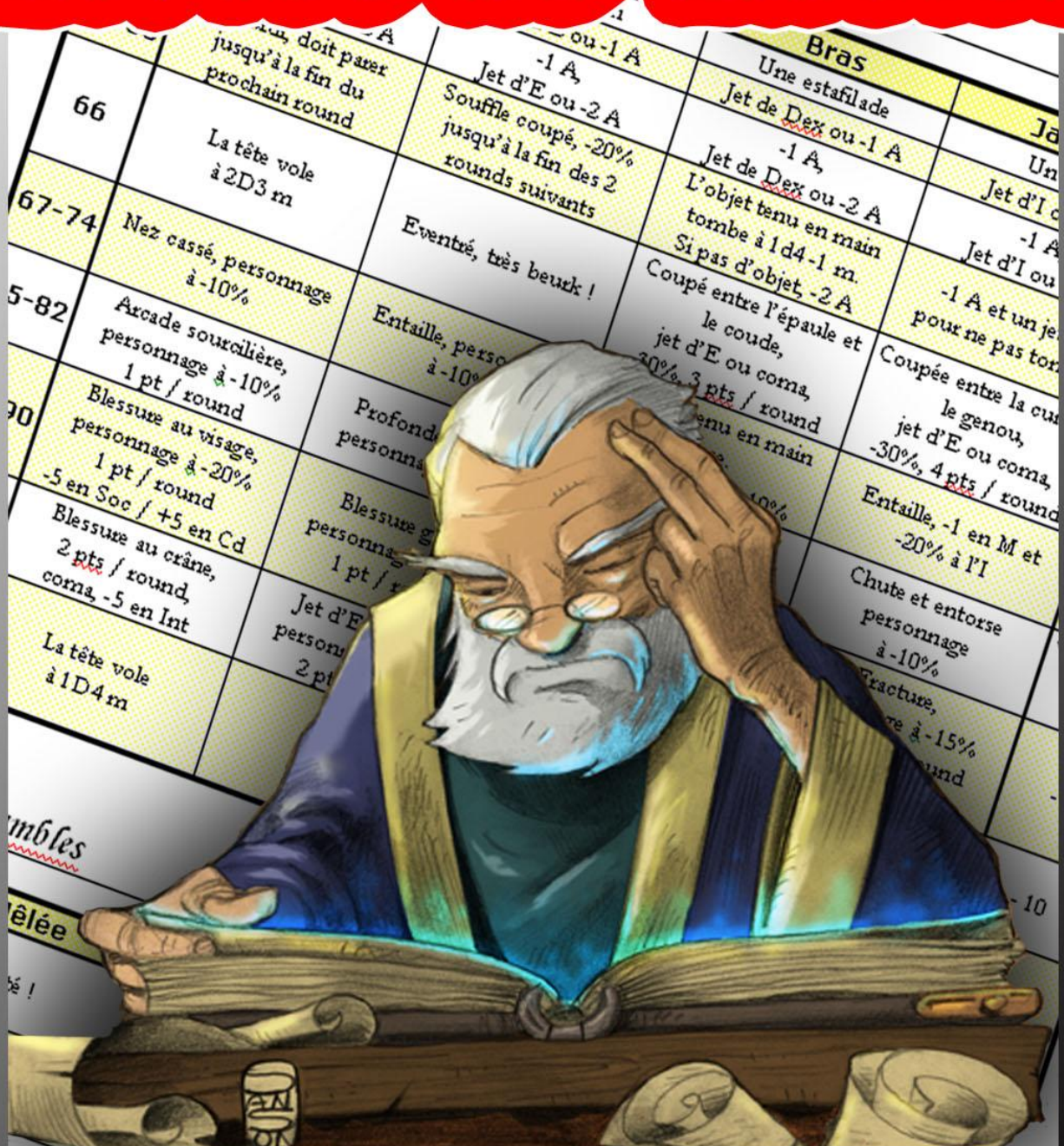


WARHAMMER HEROES

presents

Livret de Tables



Compatible Règles avancées 1.6a

Design by

Errare Demonicum Est

Le webzine des Gardiens du Sablier Eternel

Table des critiques

D100	Tête	Corps	Bras	Jambe	Négatif
01-10	Une bosse	Un gnou	Une estafilade	Un bleu	0
11-30	Jet de FM ou -1 A	Jet d'E ou -1 A	Jet de Dex ou -1 A	Jet d'I ou -1 A	-1 à -3
31-50	-1 A, Jet de FM ou -2 A	-1 A, Jet d'E ou -2 A	-1 A, Jet de Dex ou -2 A	-1 A, Jet d'I ou -2 A	-4 à -5
51-65	Etourdi, doit parer jusqu'à la fin du prochain round	Souffle coupé, -20% jusqu'à la fin des 2 rounds suivants	L'objet tenu en main tombe à 1d4 -1 m. Si pas d'objet, -2 A	-1 A et un jet d'I pour ne pas tomber.	-6
66	La tête vole à 2D3 m	Eventré, très beurk !	Coupé entre l'épaule et le coude, jet d'E ou coma, -30%, 3 pts / round	Coupée entre la cuisse et le genou, jet d'E ou coma, -30%, 4 pts / round	-
67-74	Nez cassé, personnage à -10%	Entaille, personnage à -10%	L'objet tenu en main casse. Si pas d'objet, -10%	Entaille, -1 en M et -20% à l'I	-7
75-82	Arcade sourcilière, personnage à -10% 1 pt / round	Profonde entaille, personnage à -15%	Un doigt ! Personnage à -10% 1 pt / round	Chute et entorse personnage à -10%	-8
83-90	Blessure au visage, personnage à -20% 1 pt / round -5 en Soc / +5 en Cd	Blessure grave, personnage à -20%, 1 pt / round	Fracture, Personnage à -15% ou : 2 pts / round (50/50)	Fracture, personnage à -15% ou : 2 pts / round (50/50)	-9
91-98	Blessure au crâne, 2 pts / round, coma, -5 en Int	Jet d'E ou coma, personnage à -25% 2 pt / round	Cassé, personnage à -20% 1 pt / round	Cassée, personnage à -20% 1 pt / round	-10
99-00	La tête vole à 1D4 m	Eventré	Coupé entre le coude et la main, jet d'E ou coma, -30%, 3 pts / round	Coupée entre le genou et le pied, jet d'E ou coma, -30%, 3 pts / round	-11 & plus

Table des Fumbles

D100	Mêlée	Armes à distance	Armes à feu	Bombes
01-30	Raté !	Vous galérez avec le projectile, réessayez le prochain round	Le coup ne part pas, réessayez le prochain round	Problème d'allumage, réessayez le round suivant
31-55	Vous jonglez avec votre arme, vous ratez aussi la prochaine Attaque	Le projectile tombe devant vous, rechargez	Le coup part mais le projectile tombe devant vous, rechargez	La bombe a 60% de chance de ne pas exploser (jet au moment de l'explosion)
56-75	Glissade, parez jusqu'à la fin du round suivant	Vous vous faites mal, étourdi jusqu'à la fin du round suivant.	L'arme s'enraye, jet de mécanique niveau 1 **	Mauvaise poudre, FE / 2
76-90	Vous lancez votre arme à 1d4 m	La corde casse ou l'arme se démanche	Une pièce casse, jet de mécanique niveau 2 **	La mèche crachote, explosion dans 1D100 unités d'I (jet secret) ****
91-00	Vous cassez votre arme *	Vous cassez votre arme *	Votre arme explose ***	Boum !

Table des Boucliers

Type	Parade	CC	FO	FD et zones contre les balles	Encombrement
Targe	+15	0	9	1 - B	25
Bois	+20	-10%	8	1 - B / C	50
Petit Métal	+25	-10%	8	2 - B / C	50
Métal	+30	-15%	8	2 - B / C	75
Grand Métal	+35	-20%	8	2 - B / C	100
Pavois	+40	-25%	7	2 - B / C / J	150

Table des Armures

	FD	FD (Balles)	Enc. Bras	Enc. Jambe	Enc. Face	Enc. Dos
Vêtements épais	1	0	10	15	15	15
Cuir souple	1	0	5	10	10	10
Cuir rigide	2	1	10	20	20	20
Maille	3	2	20	30	35	35
Plaque	4	2	25	35	60	50

Table des armes de mêlée

Armes	Initiative	CC	FE	Parade	Fumble
Epée et armes simples	-	-	12	+10	00
Hache	-	-	14	0	99
Glaive	- 10	-	11	+10	00
Rapière*	+ 10	-	11	+20	99
Dague (main gauche seule)	- 20	-	11	-10	00
Poignard	- 20	-	10	-20	00
Hachette	- 10	-	11	-20	99
Fléau	+ 5	-	15	-10	98 / 00
Bâton lesté	-	-	10	0	97
Lance / Javelot	+ 10	-	12	-10	98
Bâtarde (2 mains)*	+ 20	-	16	+20	99
Bâtarde (1 main)	+ 10	- 10	14	+10	98
Hache à 2 mains*	+ 10	-	18	+10	98
Fléau à 2 mains*	+ 15	-	19	0	96 / 99
Espadon*	+ 20 / -	+ 10 / -	18	+10 / 0	97
Hallebarde*	+ 30 / - 10	+ 10 / -	17	+20 / -10	98
Epieu*	+ 10	-	15	0	98
Bâton à deux mains*	+ 10	-	13	+10	97
Lance de charge	+ 50	-	22	-20	98
Bagarre	- 30	-	4	-20	00
Targe (seule)	- 30	-	9	+10	99
Arme improvisée	- 10	- 10	7	-10	96

* La Parade est baissée de 10% sans la compétence adéquat.

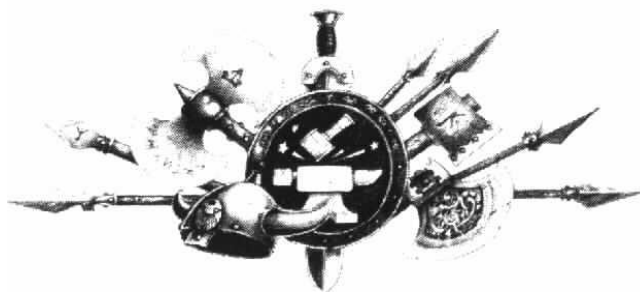


Table des armes à distance

Armes	Portée			FE	Cadence de tir			Fumble
	Courte	Moyenne	Longue		Niv 0	Niv 1	Niv 2	
Arc	30	60	120	18 + F	3	2	1	00
Arc court	20	40	80	17 + F	3	2	1	00
Arc long	40	80	160	19 + F	4	2	1	99
Arc elfique	40	80	160	20 + F	4	2	1	00
Arbalète	40	80	160	24	5	3	2	98
Arbalète légère	25	50	100	22	4	3	2	99
Arbalète lourde	50	100	200	26	6	4	3	97
Pistolet	15	30	60	25	6	4	3	96
Petit Pistolet	10	20	40	22	6	4	3	97
Mousquet	50	100	200	26	7	5	4	96
Tromblon	7.5	15	30	20	7	5	4	94
Patte d'oie	10	20	40	22	5 + *	3 + *	1 + *	95
Fronde	15	30	60	12/16 + F	3	2	1	99
Poignard	F + 2	(F+2) x 2	(F+2) x 4	10 + Fx2	2	1	1	00
Hachette	F + 3	(F+3) x 2	(F+3) x 4	12 + Fx2	2	1	1	99
Lance / Javelot	F + 5	(F+5) x 2	(F+5) x 4	15 + Fx2	2	1	1	99
Proj. improvisé	F	F x 2	F x 4	6 + Fx2	1	1	1	99
Bombe	F + 1	(F+1) x 2	(F+1) x 4	24	2	1	1	93

CT x 2 à bout portant, -10% en portée moyenne et -20% en portée longue.

Facteur Armure (FA)

FA	0 à 4	5 à 8	9 à 12	13 à 15	16 à 18	19 et +
Allure normale	0	0	0	-1	-2	-3
Allure rapide	0	-1	-2	-2	-3	-3

Table des Casques

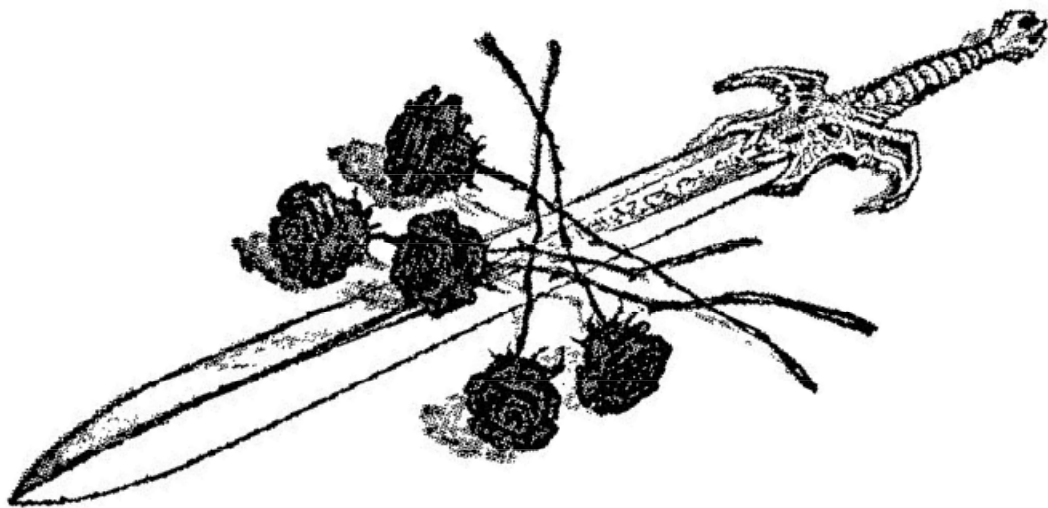
	Protection	Encombrement	Perception auditive	Perception visuelle	Perception olfactive
Chapeau épais	1	10	-10	-10	0
Cuir souple	1	5	-5	0	0
Cuir / Bassinet	2	10	-10	-5	0
Métal + nasal / Salade	3	25	-15	-10	-10
Salade avec visière	3 / 4	40	-15 / -25	-10 / -20	-10 / -20
Cagoule Maille	3 / 4	60	-10 / -20	-5 / -10	-10 / -20
Heaume	4 / 5	50	-20 / -30	-20 / -30	-20 / -30

Progression

Progression	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Table de Résistance

	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
0	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	5	5	5	5
5	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	5	5	5
10	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	5	5
15	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	5
20	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8
25	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10
30	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14	12
35	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16	14
40	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18	16
45	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20	18
50	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22	20
55	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24	22
60	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26	24
65	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28	26
70	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31	28
75	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34	31
80	92	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37	34
85	95	92	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40	37
90	95	95	92	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45	40
95	95	95	95	92	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50	45
100	95	95	95	95	92	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	69	66	63	60	55	50



Crochetage

Palier	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	3 ^{ème} essai	4 ^{ème} essai
IV	Instantané	3 rounds	2 minutes	1 tour
III	2 rounds	1 minute	5 minutes	2 tours
II	3 rounds	2 minutes	1 tour	4 tours
I	4 rounds	4 minutes	2 tours	1 heure

Equitation

Equitation	0 niveau	1 niveau	2 niveaux	3 niveaux
CC	-10%	0	+10% vs piétons	+20% vs piétons
CT (arrêt / pas / galop)	-10% / -20% / -30%	0 / -10% / -20%	0 / 0 / -10%	0

Pistage

Palier	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	3 ^{ème} essai	4 ^{ème} essai
IV	1 round	2 minutes	2 tours	2 heures
III	3 rounds	5 minutes	4 tours	4 heures
II	1 minute	1 tour	1 heure	6 heures
I	2 minutes	2 tours	2 heures	8 heures



Table des « herbes »

Nom	Effets	Usage	Type	Saison	Lieu	Présence	Doses
Alfunas	Double la vitesse de guérison des fractures	Application (brouet)	V (b4) Plant	Eté	Forêts de conifères	40 / 15	1D6
Algunis	Double la vitesse de récupération des malus (%) d'une blessure	Application (pulpe)	V (b2) fruit	Automne	Forêts de conifères	30 / -	1D6
Eau carmine	+2D3 PV, même dans le général	Ingestion	M (a4) Huile	Toutes	Marais	20 / -	1D4
Factoryll	Stoppe une hémorragie (2 rounds)	Application	V (b2) Fleur	Eté	Montagnes	30 / 05	1D4
Ganja	-10 en CC et CT +20 en Cl (pour 1 h)	Inhalation	V (c3 (-5)) Feuille	Eté	Prairies	50 / 25	1D12
Gesundheit	Empêche les infections Repousse les insectes 12 H	Application	V (d4) Tige	Automne	Forêts mélangées	40 / 20	1D10
Jamais vu	Soigne tous les points de vie	Ingestion (vivant)	A (a1) Rongeur	Eté	Prairies	15 / -	1D2
Jinif	Réveil du coma, +20% au jet d'E	Inhalation	V (c3) Fleur	Hiver	Marais	30 / -	1D6
Milnius	+2D6 PV	Ingestion	V (a4) Feuille	Printemps	Marais	15 / 05	1D6
Pied de cochon	+2D3 PV dans une zone, inst.	Application (jus)	V (c1) Baie	Ete	Prairies	15 / 05	1D6
Poudre noire	Double la récupération pour 1 nuit, fait dormir 8H ou -40% pour 2H	Ingestion (poudre) beurk !	M (b3) Roche	Toutes	Montagnes	50 / -	1D12
Raznil	Double la vitesse de récup. (E) pour 2 jours	Ingestion	A (d2) Scarabée	Eté	Forêts mélangées	40 / 30	1D4
Rouille jaune	Ressoude un membre tranché (depuis moins d'une heure)	Application	M (b1) Poudre	Toutes	Marais	10 / -	1
Salicée	Tient éveillé 24 H, fait ensuite dormir 12H ou -40% pour 3H	Inhalation	V (d3) Tige	Hiver	Prairies	50 / 25	1D8
Salopiotte	+3D6 PV, inst. 1 fois / jour max.	Ingestion	A (c4 (+5)) Sauterelle	Printemps	Prairies	20 / -	1D2
Samiandre	Stoppe une hémorragie (1 round)	Application (poudre)	M (b4) Roche	Toutes	Grottes	25 / -	1D3
Schmue	+1d6 PV dans une zone	Application (brouet)	V (a2) Champignon	Automne	Forêts mélangées	30 / 15	1D4
Tabac	+5 FM	Inhalation	V (b3 (+15)) Feuille	Eté	Prairies	30 / 10	2D10
Valériane	+1 PV sur un premier soin.	Application	V (b1) Feuille	Eté	Forêts mélangées	50 / 30	1D12
Ver de Trasq	Remet une zone au maximum	Application (pulpe)	A (b4 (+5)) Chenille	Hiver	Forêts de conifères	35 / -	1
Xakmare	-1 niveau d'hémorragie, inst.	Application	V (c1) Fleur	Eté	Prairies	40 / 20	1D4
Yulnoach'	+1 PV même dans le général, inst.	Ingestion	V (a1) Baie	Eté	Montagnes	30 / -	1D10
Zym Zym	Régénère un membre	Application (sang)	A (b2 (+10)) Lézard	Toutes	Montagnes	05 / -	1

Table des poisons

Nom	Effets	Usage	Type	Saison	Lieu	Présence	Doses
Belle-mère*	-1D6 pts dans la zone	Plaie	A (c1) Araignée	Eté	Grottes	30 / 15	1D6
Bête à Khorne	Vision troublée, victime à -20%, 1 tour / 5 % d'échec	Plaie	A (d4 (+5)) Serpent	Printemps	Forêts de conifères	20 / 10	1D2
Coublak	Mort en 1 tour après le début des effets	Ingestion	V (d1) Fruit	Eté	Montagnes	10 / -	1D2
Dianax +	4D6 pts dans le tronc	Ingestion	V (c2 (+5)) Fruit	Printemps	Prairies	10 / -	1D3
Foliotte	Victime à -10% 1 h / 10% d'échec	Plaie	V (c2) Fleur	Automne	Marais	30 / 20	1D4
Gui maudit +	4D6 pts dans la tête	Inhalation	V (a1) Champignon	Automne	Forêts mélangées	15 / 05	1D2
Morslahr	Profond sommeil (-40) 1 h / 10% d'échec	Ingestion	V (d3) Racine	Toutes	Forêts de conifères	25 / 15	1D4
Nymphélia *	-2 pts dans la zone	Plaie	V (a1) Nénuphar	Automne	Marais	35 / 20	1D12
Ortie rouge	-1 pt dans chaque zone	Plaie	V (c1) Feuilles	Automne	Forêts mélangées	40 / 10	1D8
Pierrefolle	1 pt de folie	Ingestion	M (a4) Oxydation	Automne	Forêts de conifères	25 / 15	1D2
Pierremort +	Hémorragie interne 3 pts par round	Ingestion (poudre)	M (b1) Roche	Toutes	Grottes	15 / -	1
Pisse de chien	Impuissance 1 sem / 10% d'échec	Ingestion (poudre)	M (d4) Roche	Eté	Montagnes	30 / 20	1D3
Psylow *	Hallucinations (jet de FM pour garder son contrôle)	Ingestion	V (d3) Champignon	Automne	Montagnes	20 / -	1D3
Revanche	- 1 Force (cumulable) récup : 1 pt/semaine	Ingestion	V (a4) Lichen	Printemps	Montagnes	30 / 15	1D2
Scorpion rouge +	-6 points de vie dans le général	Plaie	A (c2) Scorpion	Eté	Prairies	10 / 05	1D2
Serpent d'eau	Victime à -10 % 2H, à -40% : paralysie	Ingestion	A (a2) Serpent	Eté	Marais	10 / 05	1
Truvanif	-2 en M et -20% à l'I pour 1 H	Plaie	A (d1) Araignée	Hiver	Forêts mélangées	25 / 05	1D2
Ulrickior *	La plaie saigne à 1 PV / round	Plaie	M (b1) Huile	Eté	Marais	15 / 5	1D4
Vrockh	Provoque un avortement 3D6 au tronc + crit.	Ingestion	V (b2) Racine	Toutes	Marais	20 / -	1D3
Zanrisk	Rend stérile 24 H (pas impuissant ni frigide)	Ingestion Glande	A (d4) Chamois	Toutes	Montagnes	15 / -	1D6

Table des drogues

Nom	Effets	Usage	Type	Saison	Lieu	Présence	Doses
Alcool	-10% partout, +20 vs peur	Ingestion	V (b3 (+5)) Plantes	Na	Na	Na	Na
Belle gueule	+10% en Soc 8 h 1D3 pts de dégâts à la tête	Application	M (d4) Roche	Automne	Marais	40 / 20	1D3
Don de Véréna	+1 A pour 1 heure (max 3, sinon +20 I)	Ingestion	A (d2) Araignée	Automne	Grottes	20 / 10	1D3
Eau de Shallya	Ignore les malus d'une blessure 1 h (doit être appliqué sur la plaie)	Application	M (d1) Eau	Printemps	Grottes	20 / 10	1D8
Esprit d'Ulric	+10 en CC et I / -10 en Dex et Int pour 1 heure	Ingestion	A (d3 (+5)) Papillon	Printemps	Montagnes	30 / -	1D4
Liqueur d'Ogre	Immunise à la peur 1 tour, +20% pendant 1 h	Ingestion	V (d3) Feuilles	Printemps	Prairies	20 / 05	1D4
Lotus noir	Peut donner des visions du futur (jet de FM), 2D3 pts de dégâts (tête)	Ingestion	V (a3 (+5)) Fleur	Printemps	Marais	15 / -	1D3
Magianug	Fait regagner la FM en PP	Inhalation	V (a1) Feuilles	Hiver	Forêts mélangées	20 / 10	1D4
Roche de Pouvoir	Redonne tous les PP	Ingestion	M (a3) Météorite	Toutes	Tous (sauf grottes)	05 / -	1D3
Pisternelle	Donne vision nocturne pour 4 h	Application	V (d4) Baies	Eté	Forêts de Conifères	30 / 15	1D6
Poudre de Pavarotti	Augmente les capacités sexuelles	Inhalation (poudre)	V (a3) Sève	Automne	Prairies	20 / 10	1D6
Souffle de Ranald	+1 en M pour 1 heure	Ingestion (percolation)	V (d1) Graine	Eté	Prairies	30 / 15	1D8
Trollish	+2 en F pour 1 heure 2D3 pts dans le général	Ingestion	A (d2) Poisson	Eté	Marais	35 / 15	1D3
Vin des elfes	+10 en CT, -10 en CC 2 heures	Ingestion	V (d1) Jus	Automne	Forêts mélangées	30 / 10	1D4
Wilbur	Préserve un corps ou un membre 1 semaine	Application	A (d1) Serpent	Eté	Forêts mélangées	15 / 05	1



Table des antidotes

Nom	Effets	Usage	Type	Saison	Lieu	Présence	Doses
Achmaël	Soigne 2D6 PV du Dianax	Ingestion	V (a1) Suc	Printemps	Forêts de conifères	25 / -	1D3
Coarnak	Immunise au Gui maudit, 1 H	Ingestion	A (d1) Mouche	Eté	Forêts mélangées	20 / 10	1D3
Crums	+10% pour 1 h contre les poisons de plaie	Ingestion	V (d2) Feuille	Printemps	Forêts de conifères	50 / -	1D8
Démonius	Immunise à tous les poisons 1 journée, personnage à -10%	Inhalation (poudre)	A (b1) Papillon	Eté	Montagnes	15 / -	1D2
Floutchz	Diminue les effets d'une allergie	Application	A (b1) Vers	Printemps	Forêts mélangées	10 / 05	2D4
Mikronax	Donne +20% au jet de FM de dépendance (4 J)	Ingestion	M (c2) Roche	Toutes	Rivières	20 / -	1D6
Poudre de Shallya	Stoppe les effets de la Pierremort	Ingestion	M (a1) Roche	Toutes	Grottes	15 / -	1D3
Restoril	Soigne des effets de la Revanche	Ingestion	V (a1) Tige	Automne	Prairies	15 / 05	1D4
Sauvevie	Annule les effets du Coublak	Ingestion	V (a1) Fruit	Eté	Montagne	20 / 05	1D3
Totoh	Soigne 1D4 pts de vie perdus par un poison de plaie (1 zone)	Application	V (a4) Racine	Toutes	Tous (sauf grottes)	40 / -	1D6
Trèfle hirsute	Stoppe les effets du Truvanif et du serpent d'eau	Application	M (a1) Oxydation	Toutes	Prairies	15 / -	1D3
Tante Ursule	+10% contre tous les poisons pour 4 heures	Inhalation	V (d3) Feuilles	Automne	Marais	30 / 10	1D3

Les chutes

Hauteur de chute	jet d'acrobatie réussi	jet raté
1 m	rien	2d6 / 1 zone
2 m	rien	2d6 / 2 zones
3 m	rien	3d6 / 1 zone 2d6 / 2 zones
4 - 5 m	2d6 / 1 zone	3d6 / 2 zones 2d6 / 2 zones
6 - 7 m	3d6 / 1 zone 2d6 / 1 zone	4d6 / 1 zone 3d6 / 2 zones 2d6 / 2 zones
8 - 10 m	3d6 / 2 zones 2d6 / 1 zone	4d6 / 2 zones 3d6 / 2 zones 2d6 / 2 zones
10 - 15 m	3d6 / 2 zones 2d6 / 2 zones	4d6 / 3 zones 3d6 / 3 zones
16 - 30 m	4d6 / 1 zone 3d6 / 2 zones 2d6 / 2 zones	mort
30 et plus	Mort	mort

Table des Malfonctions et Surfonctions

2D6	Malfonction	Surfonction
2	Coup de chance, le sort fonctionne bien	La durée du sort est doublée
3 / 4	La durée du sort est divisée par 2	Eventuels jets de FM à +10
5 / 6	La zone d'effet est divisée par 2	Le sort est une fois et demi plus efficace
7	Le sort est 2 fois moins efficace	La zone d'effet est doublée
8 / 9	Le sort affecte une autre cible / zone / objet #	Eventuels jets de FM à +20
10 / 11	Un autre sort est incanté (même Domaine) *	Le sort est deux fois plus efficace
12	Le sort échoue, jet de fumble magique	Pas de surfonction, coût normal

Si l'application d'un résultat est impossible ou illogique, passer à la ligne du dessous.

Tableau des coûts magiques

Niveau	Progression	Total XP Techniques & Domaines			Ajout de PP	Incantation / FM
		Lettrés	Filous	Autres		
1	1	4	8	12	4	+1 / 5%
2	3	12	24	36	12	+2 / 10%
3	6	24	48	72	24	+3 / 15%
4	10	40	80	120	40	+4 / 20%
5	15	60	120	180	60	+5 / 25%
6	21	84	168	252	84	+6 / 30%
7	28	112	224	336	112	+7 / 35%
8	36	144	288	432	144	+8 / 40%
9	45	180	360	540	180	+9 / 45%
10	55	220	440	660	220	+10 / 50%
11	66	264	528	792		
12	78	312	624	936		
13	91	364	728	1092		
14	105	420	840	1260		
15	120	480	960	1440		
16	136	544	1088	1632		
17	153	612	1224	1836		
18	171	684	1368	2052		
19	190	760	1520	2280		
20	210	840	1680	2520		
21	231	924	1848	2772		
22	253	1012	2024	3036		
23	276	1104	2208	3312		
24	300	1200	2400	3600		
25	325	1300	2600	3900		
26	351	1404				
27	378	1512				
28	406	1624				
29	435	1740				
30	465	1860				

Table des fumbles magiques

D100 + modif.	Effets du fumble
01 / 60	Rien, le sorcier se ressaisi
61 / 110	Le sorcier ne peut pas incanter le round suivant
111 / 150	Jet d'E pour ne pas tomber ; étourdi 1 round ; pas d'incantation pour 1 minute
151 / 180	Chute ; étourdi 1 minute ; pas d'incantation pour 1 tour
181 / 200	Evanouissement 1 tour ; pas d'incantation pour 1 heure
201 / 210	Coma ; PP dépensés /10 dans le général ; pas d'incantation pour 1 jour
211 et +	Coma ; PP dépensés /5 dans le général ; pas d'incantation pour 1 mois

+ niveau originel du sort x 2

+10 pour l'incantation d'un sort Connu

+20 pour un sort improvisé

+ malus de fatigue

+20 pour un sort incanté instinctivement / surprise.

Création : Hachman, Warhammer Heroes <http://www.warhammerheroes.net/>

Mise en page et design : Torgrim, Errare Demonicum Est <http://www.errare-demonicum-est.fr.st/>

