

Arme.	Fo.	Diff.	Dégât.	Manœuvre spéciale.
Poing.		6	F.	
Pied.		7	F+1.	
Esquive.		*	*	Diff, Dex+1 de l'adversaire.
Griffe.		6	F+2.	
Agripper.	Fo Vs Fo			dés de l'adv. Une fois agripper, il faut 1 succès/t. Le reste du gpent permet de faire des dégâts
Mordre.		5	F+1.	Il faut faire 1 niveau de dégât pour boire le sang. avec un mortel, cela met fin au combat.
Projection.		7	F.	Si on prend des dégâts, le tour suivant, on lance que Vigueur-dés max. 1pt Vol annule le malus.
Karaté.		6	F+3.	Casser les objets.
TaeKwon Do.		7	F+2.	Coup pied circulaire. Requiert un espace dégagé.
Hsing-I		6	F+1.	Coup de poing. 1 tour de concentration par point bonus, max 3 tours.
Aikido.		6	Bag.	Wrist lock. Remplace l'esquive.
				Projection multiple en 1 action. Diff, adv+4. On compare les réussites pour chaque adversaire.
Judo.				Prise. Bag+1 Vs Vig+3/+5. 1 jet/t, il faut plus de succès que la Vig de la cible.
Kung Fu.		*	*	Style du singe. Dex+subterfuge, diff 8. Chaque réussite baisse la diff pour toucher de 1.
		*	*	Intimidation. Man+bag Vs Ast+bag, diff 7. Chaque réussite augmente la diff de l'adv de 1.
Pa Kwa.		5/6	F/F+1.	Un coup qui vient de nul part.
Tai Chi.		6	F *	Projection. * Utilise la force de l'adversaire pour le projeter au sol.
Boxe.		8	F+3.	Coup de poing. On ne peut pas esquiver pendant ce tour.
Combat urbain		8	F+3.	Points vitaux.
Gangrel.		8	F+2.	Coup sanglant. Fait perdre 1 pt de sang en plus des dommages.
Poing US.		6	F+1.	
Bouteille.		6	F.	
Chaines.		8	F+2.	
Matraque.	1	4	F+1/3.	Fauchage : -1 dés au toucher, +2 aux dommages.
Bâton, Bo.	1	4	F+1/3.	Balayage : diff 5. permet de faire chuter le perso.
Jo.	1	4	F+1/3.	Blocage : +1 dés pour encaisser une attaque.
Gourdin.	2	4	F+1.	
Batte.	1	4	F+1/2.	
Canne.	1	4	F.	Entrave : pour attraper un bras, Dex Vs Dex, puis. For Vs For pour bloquer le bras. diff6.
Couteau.	1	4	F+1.	Coup double : divise le gpement en 2. +1 dé pour chaque groupement, diff 5.
	1	4	F+1.	Lancer latéral : +2 en For, -1 en dex.
Fleuret.	1	5	F+3.	Botte : l'attaque porte à 5m. diff 7, F+4. pas d'esquive l'action d'avant et l'action d'après.
Sabre.	2	6	F+4.	
Epée courte.	1	6	F+2.	
Epée longue.	2	6	F+4.	
Epée large.	3	6	F+5.	
Epée 2 mains	4	5	F+6.	
Épieu.	2	7	F+1.	Empale : diff +3, il faut 3 succès au toucher et 3 dommages.
Épieu 2 M.	2	6	F+3.	Empale : diff +3, il faut 3 succès au toucher et 3 dommages.
Lance.	2	7	F+5	
Hache.	3	7	F+5.	
Hache bataille.	3	7	F+6.	
Hache d'arme.	3	7	F+6.	Peut servir d' épieu à 2 mains. Empale : diff +3, il faut 3 succès au toucher et 3 dommages.
Masse.	2	6	F+4.	
Marteau 1 M	2	6	F+4.	
Marteau 2 M	3	7	F+6.	
Fléau d'arme.	2	7	F+6.	Un échec critique indique que le perso prend la boule dans la tête, et la tête, alouette !
Hallebarde.	4	7	F+7.	
Pieu.	1	6	F+2.	Empale : diff +3, il faut 3 succès au toucher et 3 dommages.
Tonfa.	1	6	F+1.	Parade : pour parer les armes de mêlée. Dex+arts martiaux, diff 6.
Nunchaku.	1	7	F+1.	Coup double : divise le groupement en 2. +1 dé de dommage.
Manrikigusari.	2	8	F+1.	Attaque Vs esquive : les succès de l'esquive sont enlevés au gpt d'attaque. Puis jet d'attaque.
	2		F+1.	Entrave : comme pour la canne, diff 8.
Sai.	1	7	F.	Désarmer : diff 8, il faut 4 succès. Avec 3 succès, les armes sont emmêlées, jet For Vs For.
Naginata.	2	7	F+5	
Katana.	2	6	F+4	
Hachette.		7	F+1.	Lancer latéral : +2 en For, -1 en dex.
Lance.		7	F+1.	Propulseur : +2 en For.
Bolas.		6	0	Chaque succès réduit le groupement de dés de l'adversaire.

- **Tête: diff+3:** 4 dégâts=ne peut pas agir ce tour là (humain =inconscient)/ 8 dégâts=décapité.
- **Main/bras: diff+3/+2:** 4 dégâts=cassé, arme inutilisable/ 6 dégâts le membre est tranché (on peut recoller pour les vampires).
- **Les yeux: diff 10 :** 2 dégâts=aveugle, les vampires peuvent se soigner. Diff 10 pour toucher sauf avec combat en aveugle.
- **Adversaires multiples:** attaques et esquives ont une difficulté de +1 par adversaires (Max 10).
- **Attaque sur le coté ou par derrière:** difficulté -1/-2
- **Esquive :** La diff est égal à la Dex de l'adversaire.

Manœuvres de mêlée.

- **Désarmement :** Dex+Mêlée, diff de l'attaquant+1, il faut plus de succès que la For de l'adversaire pour lui faire perdre son arme.
- **Faucher :** Dex+Mêlée, diff de l'attaquant +1, il faut plus de succès que la Dex de l'adversaire pour le faire chuter.
- **Immobilisation :** Quand une cible est maintenue par des alliés, la diff est de -2 pour l'attaquant.
- **Parer :** Dex+Mêlée, diff 6, chaque succès enlève un succès à l'adversaire.
- **Riposte :** Dex 2/Mêlée 2. Après une parade réussie, on peut tenter une riposte. On obtient 2 dés de plus pour la riposte.
- **Sectionner les tendons :** Dex 2/mêlée 4. Dex+mêlée, diff 9. 2 pts de dégâts= tendons sectionnés. La main devient inutilisable.

Manœuvre de bagarre.

- **Blocage :** Dex+bag, diff 6. (Pour bloquer les coups d'épée, Dex+bag, diff compétence de l'adversaire + 4).
- **Bourrade :** Dex+bag, diff 7. il faut 3 succès pour déséquilibrer l'adversaire (diff +2 le tour prochain). De plus il doit faire Dex+sport, diff succès obtenu+3, en cas d'échec il tombe le tour prochain.
- **Briser la nuque :** Force 2/bag 2. Dex+bag, diff 9, dégât F+3. la victime ajoute sa force au jet de neutralisation, mais si 1 dégât est fait la cible est morte. Pour les vampires, lupins...ils sont envoyés en incapacité. Cette action prend 2 actions.
- **Charcutage :** Dex+bag, diff 8. la victime perd 1 pt de sang en plus par attaque. Il faut les griffes de Gangrel ou Puissance 2.
- **Désarticulation :** Force 2/bagarre 4. Dex+bag, diff 8, dégâts F+2. Le membre devient inutilisable.

Table pour les coups tranchants : Lancer 1D 10 quand il y a trois 10 sur un jet de dommage. On rajoute +2 par 10 au-delà des 3 1^{ère}.

1. Ceinture coupée net, pantalon sur les chevilles.
2. Balafre au travers du visage. +1 pt de dommages.
3. Large plaie sur le torse. +2 pt de dommages.
4. Large plaie au ventre, organe interne touché. +3 pt de dommages.
5. Un doigt de coupé. +2 pt de dommages, malus de -3 pour les actions avec cette main.
6. La tête est touchée, le sang vous aveugle. +2 pt de dommages et Per -2 jusqu'à la fin de la scène.
7. Coup à la poitrine, souffle coupé. +2 pt de dommage, une action de perdue.
8. Gorge tranchée. +2 pt de dommages et -2 pt de sang.
9. Ventre perforé. +3 pt de dommages et -2 pt de sang.
10. Jambe transpercée. +3 pt de dommage, jambe inutilisable.
11. Bras transpercé. +3 pt de dommages.
12. Oreille tranchée. +1 pt de dommages aggravés.
13. Vos parties intimes sont transpercées. +3 pt de dommages et +1 aggravé.
14. Œil crevé. 2 pt de dommages aggravés. Cf le défaut borgne.
15. Main tranchée. 3 pt de dommages aggravés.
16. Bras tranché. 3 pt de dommages aggravés.
17. Jambe tranchée. 3 pt de dommages aggravés.
18. Les 2 yeux crevés. 3 pt de dommages aggravés. Aveugle.
19. Cœur transpercé. 4 pt de dommages aggravés. Paralysé si l'arme est en bois.
20. Tête tranchée.

Table pour les coups écrasants : Lancer 1D 10 quand il y a trois 10 sur un jet de dommage. On rajoute +2 par 10 au-delà des 3 1^{ère}.

1. un grand coup sur le pied ou dans les ...
2. En plein dans la tête. +1 pt de dommages.
3. En plein dans la tête, et fort en plus. +2 pt de dommages.
4. 4 vertèbres et 2 côtes cassées. +3 pt de dommages.
5. Le doigt écrasé. +2 pt de dommages. Malus de +3.
6. Etourdi. +2 pt de dommages et astuce -3 pendant 2 tours.
7. Choc très violent à la tête. +2 pt de dommages et Per-2 jusqu'à la fin de la scène.
8. Epaule déboîtée. +2 pt de dommages. Bras inutilisable.
9. Coude en bouillie. +2 pt de dommages. Bras inutilisable.
10. Rotule explosée. +2 pt de dommages. Jambe inutilisable.
11. Cheville explosée. +2 pt de dommages. Jambe inutilisable.
12. Un gros coup dans les parties. Elles sont énormes et violettes. +4 pt de dommages.
13. Côte cassée qui perfore un organe interne. +1 aggravé.
14. Nez écrasé. 2 aggravé et apparence -2.
15. Jambe disloquée. 3 aggravés, jambe inutilisable et chute.
16. Torse perforé. 3 aggravés, repoussé 5m en arrière.
17. Bras cassé en plusieurs endroits. 3 aggravés, bras inutilisable.
18. Visage réduit en bouillie. 3 aggravés. Apparence et charisme réduit à 1.
19. Colonne vertébrale touchée. 4 aggravés et paralysé.
20. Tête arrachée.

	Diff.	Dégâts.	Cadence.	Chargeur.	Portée.
Revolvers.					
Colt Anaconda.	7	6	2	6	35
Colt Python.	6	5	2	6	30
Ruger Redhawk.	7	6	2	6	50
Smith & Wesson M640.	6	4	3	6	12
Voss BC.	6	4	3	8	20
Pistolets légers.					
Glock 17.	7	4	4	17	20
Hammerli M280 Target.	6	2	5	5	30
Heckler & Koch P7M13.	7	4	4	13	20
SigSauer P226.	7	4	4	15	20
Walther PPK.	7	4	3	7	15
Pistolets lourds.					
Colt M1911.	8	5	3	7	25
Glock 20.	8	4	4	15	25
Glock 22.	7	5	3	15	25
Heckler & Koch P7M10	7	5	3	10	20
SigSauer P220	8	5	3	7	30
Desert Eagle.	8	7	1	7	30
Freedom Arms.	7	7	1	5	40
Mitraillettes et PM légers.					
Calico 950*.	7	4	21	50/100	25
FIE spectre*.	8	4	18	30/50	25
Ingram MAC-10*.	7	4	18	30	25
Intratec/TEC 9*.	8	4	18	20/32	20
Mini-Uzi*.	7	4	21	20/30	25
Skorpion.	7	3	15	15/20	20
TEC 22*.	6	3	15	30	20
Mitraillettes et PM lourds.					
Heckler & Koch MP-5*.	6	5	15	30	45
Thompson M1928*.	6	5	15	20/100	50
Uzi*.	6	4	21	25/32	50
Pistolets rafaleurs.					
Beretta 93R*.	7/8	4	15	15/21	20
Glock 18*.	7/8	4	19	17/19	20
Heckler & Koch VP-70z*.	7/8	4	9	18	20/30
Steckin*.	7/8	4	15	18	18
Fusils.					
Browning BAR.	8	8	2	4	275
Remington M740.	8	7	3	5	275
Ruger 10/22.	6	4	4	10/50	100
Weatherby Mark V.	8	10	1	3	300
Fusils d'assaut.					
AK-74*.	7	7	20	30	200
Famas*.	7	7	25	25	200
M16*.	7	7	20	20/30	200
SA-80*.	7	7	20	20	200
Steyer AUG*.	7	7	21	30/42	200
Fusils de guerre.					
AK-47*.	7	8	10	30	250
Heckler & Koch G3*.	8	6	10	20	300
M-14*.	7	8	10	20	275
Fusils à pompe.					
Ithaca M37 (stakeout).	6	8	1	5	15
Mossberg M500.	6	8	1	5	20
Remington 870.	6	8	1	8	20
FM à pompe.					
Benelli M-3 Super 90.	7	8	3	7	20
Fianchi Law 12.	7	8	3	8	20
Remington 1100.	6	8	3	8	20
SPAS 12/*.	6/7	8/8	3/6	8/10-20	20/20

Balles perforantes.	Protection des pare-balles -1 dés / dégâts de l'arme -1 dés.		
Balles expansives.	Protection des pare-balles doublée / dégâts de l'arme +1 dés.		
Balles incendiaires.	Dommages normal + 2 agg. il est risqué de tirer pls balles de suites.		
Drogues.	8 dés de dégâts. -1 dés au groupement. Si les dégâts sont supérieurs à la Vig=inconscience.		
Balles à blanc.	A moins de 3m, l'arme inflige des dégâts normaux.		
Balles caoutchouc.	Les dégâts se calculent seulement avec le jet de toucher.		
Galettes.	Les dégâts se calculent seulement avec le jet de dommage (2 dés). Dex+sport, diff dégâts+3, pour rester debout.		
Grenade défensive.	12 dés aggravés. -1 dé/mètre qui la sépare du perso.		
Grenade offensive.	8 dés aggravés. -1 dé/mètre qui la sépare du perso.		
Grenade phosphore.	12 dés aggravés. -1 dé/2mètres qui la sépare du perso.		
Explosifs.	1 dé de dégât/ pt d'explosion pour 500g.		
Poudre noire.	Explosion : 1	Brûle sans exploser.	Explose que si elle est emballée. Sinon elle brûle.
Poudre pyroxylée.	Explosion : 2	Brûle sans exploser	Explose que si elle est emballée. Sinon elle brûle.
Nitroglycérine.	Explosion : 3		Ultra instable. Un pro peut faire des emballages surs.
Nitrocellulose.	Explosion : 3.	Brûle sans exploser	Peut servir d'amorce.
Dynamite.	Explosion : 3.	Brûle sans exploser	Il faut 1 amorce fulminante, sinon devient 1 fusée de détresse.
Plastic.	Explosion : 1/20.	Brûle sans exploser	Il faut un brisant primaire.
Cordon détonnant.	Explosion : 5.		Il faut un brisant primaire. Se consume à 7 000m /seconde.
Napalm.	T'es mort.	Brûle sous l'eau.	Essence gélifiée, adhère à ce qu'il enflamme, brûle sous l'eau.

Une bombe artisanale à la poudre noire de 5kg fera un cratère de 3m sur un rayon de 6m (ce cratère est plus grand que la pièce où vous vous trouvez actuellement).

Armes sur affût.	Capacité.	Diff.	Dégâts.	Portée.	Poids.	Notes.
LAW.	Armes lourdes.	7	12	200m	2.5kg.	
Stinger.	Armes lourdes.	7	14	3km	12kg.	Personne derrière sinon 4 dés agg.
Lance-grenades.	Armes lourdes.	6	Grenade.	400m.	3kg.	Tire une grenade.
Lance-flammes.	Armes lourdes.	6	Napalm.	60m.	25.	3 réservoirs. 1 réservoir pour 5mn continu.
Petit mortier.	Artillerie.	8	12	1.3km.	25kg.	
Gros mortier.	Artillerie.	9	24	3km.	330kg.	
Armes sur trépied.	Capacité.	Diff.	Dégâts.	Portée.	Cad/chag.	Notes.
Mitrailleuse cal. 30.	Armes à feu.	6	6	800m.	21/100.	
Mitrailleuse cal. 50.	Armes à feu.	7	8	1km.	30/200.	
Missile HOT.	Armes lourdes.	6	16	2.5km	2/42.	Monté sur véhicule ou sur trépied.
Canon de 105mm.	Armes lourdes.	7	20	1.2km.	1/1	Monté sur un char d'assaut.
Canon de 120mm.	Armes lourdes.	7	30	2km.	1/1	Monté sur un char d'assaut.

Arc court.	Fo 2	8	2	Portée de 60m. -1 dé/tranche de 5m au delà de 60m.		
Arc long.	Fo 3	8	3	Portée de 90m. -1 dé/tranche de 5m au delà de 90m.		
Arc à poulie.	Fo 3	8	1	Portée de 180m. -1 dé/tranche de 5m au delà de 180m.		
	Viseur pour arc.		-1 pour la diff de l'attaque.			
	Silencieux.		La diff pour entendre un archer est de 8, 10 avec le silencieux.			
	Décocheurs.		+1 dé au jet d'attaque, +1 pour entendre l'archer.			
	Flèche pour cible.		+1 dé au jet d'attaque, -1 dé de dommage.			
	Pointe de chasse.		-1 dé au jet d'attaque, +1 dé de dommage.			

Type.	Vecteur.	Sensoriel.	Effet.	Boire le sang.
Lacrymogène.	Inhalation.	Odeur suspecte.	-2 dés pdt 10 mn, -1 dés pour les vampires.	Pas d'effet.
Gaz moutarde.	Contact/inhalation.	Odeur, jaune.	-2 niveaux/t par inhalation et -1/t par contact.	Pas d'effet.
Gaz émétique.	Inhalation.	Incolore/inodore.	Vomissement 10mn-vig. Désorienté 10h-vig. Incapacité. Vig+FA, diff 7, 5 succès. Puis -3 dés.	Nausée, -3 dés.
Sarin.*	Contact/inhalation.	Incolore/inodore.	-1 niveau par t/m/h selon concentration, et tjs mortel.	Idem.
Atropine.	Injection (liquide)	Incolore/inodore.	Mort après 5h+vigueur. On pt tenter une transfusion.	-3 dés pdt 6h-vig.
Cocaïne.**	Injection/ingestion.		+1 en Cel, Pui ou FA pdt 12h-vig puis att phy -1.	Idem mais en mn
Calmants.	Ingestion.		Dex-2, capacité-2 pdt 12h -(Vig+FA)	
Hallucino.***			-1/3 dés, Per modifiée, pfs force de travail supérieur.	Idem pdt 8h -vig.
Marijuana.	Inhalation.		Euphorie, perception du temps altérée pdt 5h-vig.	Idem pdt 2h-vig.
Alcool.	Oral.		Dex/Int -1 par verre(selon le dosage) et inconscience.	Idem mais /2.
Frenzy Pox	Ingestion.	Incolore/inodore.	1 pt de sang bu augment la frénésie de 1 pour la nuit.	Il est la pour ça !
Blood Sleep.	Intraveineuse/sur 1 arme.		Fait coaguler le sang. 5dés/tour, diff Vig+Fa+3. 15 succès envoie en torpeur. Chaque réussite fait perdre 1 pt de sang. 1 échec critique ou du sang d'ancien stop le processus, .	

* Sarin : l'atropine injectée avant l'apparition des symptômes est 1 antidote. Sans exposition au sarin elle devient un poison.

** cocaïne et diverses drogues : la speed est un mélange de cocaïne, morphine et d'héroïne sous forme de pilule. La cocaïne est en poudre et le crack à des cailloux de cocaïne cristallisée. Procure un sentiment de supériorité.

*** LSD : goutte, buvard, champignons séchés, peyolt sous forme de petits boutons de cactus séché. La thiazine est un antidote.

● Pour adapter un poison au métabolisme vampirique, (le rendre aussi efficace que contre les mortels) Int+Toxicologie, diff 9, 20 succès. 1 jet par mois. il faut le matériel et les ressources pour pouvoir tenter 1 jet.

Pour repérer du poison. Per+toxicologie, diff 9, 6 si on cherche le poison.

Fusillade.

Difficulté de l'initiative. Astuce + vigilance.

Astuce+vigilance.	Diff.
Embuscade (pas vous la cible !)	2
Arme prête et dans la main	3
Arme dans la main (et pas armé)	4
Aux aguets	5
Difficulté standard	6
Arme dans un holster	7
Arme dissimulée	8
Arme dans un sac	9
Personnage totalement surpris*	10

Esquive et protection.

Esquive	Diff
Abri total à un demi pas	2
Abri total en plongeant à 1 mètre	4
Abri total en courant à 3 mètres	6
Abri partiel en courant à 3 mètres	7
Plat, pas d'abri	8

Catégorie.	Protection.	Pénalité.
Dissimulable.	1	0
Tee-shirt.	2	1
Veste.	3	2
Gilet pare-balles.	4	3
Tenue complète.	6	4

Tir avec 2 armes : la main directrice a +1, l'autre +3. il faut diviser le groupement de dés par 2.

Tirs multiples : Division des dés autant de fois que l'on veut tirer (limité par la cadence de l'arme). Diff+1/attaques supplémentaires.

Tir en rafale : Pour les armes qui tire en rafale de 3 coups, il faut diviser la cadence par 3, ce qui donne le nombre de fois que l'on peut diviser le groupement d'attaque. Cadence 21. 21/3=7. Permet de diviser le groupement par 7 max. le tir en rafale donne +2 dés en attaque et aux dommages.

Table de blessures par balles : Lancer 1D 10 quand il y a trois 10 sur un jet de dommage. On rajoute +2 par 10 au-delà des 3 1^{ère}.

1. Un gros trou dans la manche de votre imper.
2. La balle à fait un petit trou. +1 pt de dommages.
3. La balle à fait un gros trou. +2 pt de dommages.
4. La balle à fait un très gros trou. +3 pt de dommages.
5. Doigt coupé. +2 pt de dommages et malus de +3.
6. Rate perforée. +2 pt de dommages et -2 pt de sang.
7. A bullet in your Head. +3 pt de dom. App et Cha -2.
8. Carotide touchée. +3 pt de dommages et 2 pt de sang.
9. Genou touché. +3 pt de dommages, jambe inutilisable.
10. Œil crevé. +2 aggravés et Per visuelle divisée par 2.
11. Main transpercée et inutilisable. +2 pt de dommages.
12. Jambe transpercée, inutilisable. +3 pt de dommages.
13. Le foie est touché. 1 aggravé et 3 pt de sang.
14. Torse explosé. 1aggravé et 4 pt de sang
15. Aveugle. 3 aggravés.
16. Bras arraché. 3aggravés et bras inutilisable.
17. Jambe arrachée. 3aggravés et jambe inutilisable.
18. Cerveau touché. 3 aggravés et inconscient 3 tours.
19. Cœur transpercé. 5 aggravés.
20. Tête éclatée

Niveau de santé.	Récupération.
Contusion.	1 jour.
Blessure légère.	3 jours.
Blessure moyenne.	1 semaine.
Blessure grave.	1 mois.
Handicap.	3 mois.
Invalidité.	3 mois. *
Incapacité.	Coma à vie.

* perte d'un point dans l'un des attributs physiques.

Complication des fusillades

Difficulté du tir	Diff	Dés
Arme touche la cible	2	
Longue porté	+1	
Cible retournée et/ou immobile	-2	
Mouvement	+1	
Mouvement rapide	+2	
La cible ne fait pas attention	-1	
Allongée	+1	
Derrière un poteau	+2	
Derrière un mur	+3	
Seule la tête à découvert	+4	
Lunette de visée		+2
Viser. (1pt/t)		+Per
Tirs multiples*.	+1/tir	
Arrosage (par mètre)	+1/M	+10
Rafale de trois balles	+2	+3
Tir automatique	+3	+10
Tir localisé	+2	

Embuscade :

Le 1^{er} tour, vous avez tous dans l'os.

Le 2^{ème}. Per+Vig, diff 6. on ne peut lancer que succès dés.

Le 3^{ème} tour on peut riposter normalement.

Feu et Soleil : L'encaisse se fait uniquement avec la Force d'âme.

Taille du feu	Dégât.	Intensité et Encaisse.	Exposition au Soleil.	Dégât.	Rayonnement et encaisse.
La main.	1	Bougie, diff 3.	La main.	1	Rayon indirect, temps très couvert, diff 3.
½ du corps.	2	Torche, diff 5.	Une partie du corps.	2	Vêtement épais, temps couvert, diff 5
¾ du corps.	3	Chalumeau, diff 7.	Presque tout le corps.	3	A travers une fenêtre, diff 7.
Tout le corps.	4	Feu chimique, diff 9.	Tout le corps.	4	Rayon direct, temps couvert, diff 9.
		Métal en fusion, diff 10.			Plein soleil, shirt et tee shirt, diff 10.