

ANNEXE I : EFFETS CRITIQUES



Dans cette annexe, vous trouverez les tables d'effets critiques, ainsi que les explications pour les appliquer dans le jeu.



Comme expliqué au chapitre II, à chaque fois que vous perdez un ou plusieurs points de coups, le MD détermine un effet critique qui vous afflige désormais, jusqu'à ce que votre blessure soit guérie. Ces effets critiques peuvent vous gêner, vous handicaper, ou même mettre votre vie en danger; dans tous les cas, ils vont « corser » un peu le jeu, et constituent donc un événement notable. Un effet critique est déterminé en lançant un D100 sur la table d'effet critique appropriée.

Quelle table d'effet critique utiliser ? Il existe plusieurs tables d'effet critique différentes, chacune d'elle correspondant à un certain type de dégâts. Si vous êtes blessé, il convient d'abord de déterminer quel genre de dégâts vous affecte. Avez-vous encaissé un vilain coup d'épée ? Dans ce cas, vous déterminerez un effet critique sur la table des *entailles*. Avez-vous subi le souffle d'un dragon

rouge ? Alors c'est la table des dégâts de *feu* qui est utilisée. Venez-vous d'être atteint par un carreau d'arbalète ? Ce sera la table des *perforations*. Les différentes tables d'effets critiques, et les circonstances dans lesquelles elles sont utilisées, sont décrites à la page pp.

Quelle colonne utiliser ? Une table d'effets critiques se divise en plusieurs « colonnes » (en fait, présentées les unes en dessous des autres), chacune détaillant le résultat d'un D100. Vous avez encaissé un sale coup de hache, et vous savez donc que le MD va déterminer un effet critique sur la table des *entailles*. Bien. Mais cela lui laisse encore le choix entre plusieurs colonnes ; laquelle doit-il utiliser ? Cela dépendra du nombre de points de coups qui vous reste *après* avoir subi l'attaque critique. A chaque colonne correspond un nombre de points de coup restants ; il est donc facile de savoir quelle colonne utiliser. Par exemple, si Randall a subi un coup critique exceptionnel qui lui a ôté 2 points de coup, il ne lui reste plus à présent que 4 points de coup, immédiatement après cette attaque. Le MD tire donc un effet critique sur la deuxième colonne de la table des *entailles* : 4 ou 3 points de coup restants. Mais si Randall est blessé une deuxième fois, et perd à nouveau 2 points de coup, il devra tirer un nouvel effet critique dans la colonne des « 1 ou 2 points de coups restants ». Moins il vous reste de points de coup suite à l'attaque, plus l'effet critique est grave.

Combien d'effets critiques dois-je déterminer ? Normalement, un seul par attaque, pourvu que vous ayez affaire à une attaque individuelle. Par exemple, si vous subissez une attaque à l'arme blanche (*entaille*) ou un tir de missile perforant (*perforation*), vous ne devez déterminer qu'un seul effet critique. L'attaque subie n'affectera donc qu'une seule partie de votre corps : par exemple, un bon coup d'épée dans la hanche, ou une flèche dans la cuisse. Cependant, certaines attaques qui affectent de larges zones sont susceptible de blesser plusieurs parties de votre corps en une seule fois. Par exemple, un seul sort de *mains brûlantes* peut vous infliger 1d2 effets critiques distincts, alors qu'une boule de feu ou un souffle de dragon peuvent vous en infliger 1d3. Dans ce cas, tirez plusieurs effets critiques sur la table appropriée, dans la colonne qui correspond au nombre de points de coups qui vous restent suite à l'attaque. Vous cumulerez les handicaps dus à ces effets critiques, que vous ayez perdu 1 point de coup ou davantage.

Combien de temps dure l'effet critique ? Les handicaps dus à l'effet critique continuent à vous affecter jusqu'à ce que vous ayez complètement guéri de la blessure, c'est-à-dire récupéré tous les points de coups perdus suite à l'attaque critique

correspondante. Notez qu'une *hémorragie* peut être interrompue par des soins appropriés ; cependant, si vous faites des efforts violents alors que la blessure n'est pas totalement guérie, elle est susceptible de reprendre effet (cfr. page pp).

LES TABLES D'EFFETS CRITIQUES

Il existe 6 tables distinctes d'effets critiques :

Entaille : Cette table est utilisée chaque fois que vous êtes atteints par une arme tranchante : par exemple, un coup de hallebarde, d'épée ou de hache, ou encore une hache de jet ou les griffes d'un troll. Notez qu'une attaque avec une arme de mêlée uniquement perforante, mais dépourvue d'un véritable tranchant (comme la lance) utilise également la table des *entailles* ; cependant, on ignore les *mutilations* les plus sérieuses qui peuvent survenir. En effet, si elle peut éventuellement vous trancher un doigt ou vous crever un œil, une lance reste normalement incapable de vous trancher un membre complet (main, bras, jambe...). Si vous déterminez un tel effet critique, ignorez-le et retirez simplement le d100.

Exemples : épée, hache, hache de jet, lance, vouge, couteau de brèche, hallebarde, dague, crocs de loups, crocs et griffes de trolls, crocs et griffes de dragon, queue de stégosaure, et de façon générale la plupart des armes naturelles des créatures.

Choc : Cette table est utilisée à chaque fois que vous êtes atteint par une arme contondante : masse, fléau, bille de fronde, etc. Elle est également utilisée lorsque vous subissez des dégâts dus à une *chute* ou une *collision* (cfr. les règles sur ce type de dégât, page pp).

Perforation : Cette table n'est utilisée que lorsque vous êtes victimes d'une attaque de tir utilisant des projectiles pointus : couteau de jet, flèche ou carreau d'arbalète, ou encore le dard projeté par une manticoire.

Feu : Toute attaque basée sur le feu. On utilise également cette table pour les dégâts dus à l'acide ; mais dans ce cas précis, la victime ne peut évidemment pas prendre feu : si vous tirez un tel effet critique, ignorez l'ignition, mais appliquez tout de même les autres handicaps prévus. Les attaques basées sur le feu sont souvent (mais pas toujours) des attaques à effet de zone ; dans ce cas, vous tirerez 1d2 ou même 1d3 effets critiques par attaque.

Electricité : Toute attaque basée sur la foudre ou l'électricité. De telles attaques sont également susceptibles d'être des attaques zones (1d2 ou 1d3 effets critiques par attaque).

Froid : Cette table est utilisée à chaque fois que vous subissez les dégâts d'un sort basé sur le froid, la neige ou la glace.



DESCRIPTION DES EFFETS CRITIQUES COURANTS

Ci-dessous, vous trouverez des explications concernant les effets critiques les plus courants listés dans les tables d'effets critiques :



Malus au combat : Vous subissez un malus à toutes vos actions de combat, à l'initiative et à la classe d'armure, ainsi qu'à tout test de compétence des catégories *mouvement* et *manuel*. Ce malus varie d'un effet critique à un autre (cfr. tables). La mention *malus au combat (de ce bras seulement)* signifie que le malus ne s'applique que pour toute action effectuée à l'aide du bras blessé (ou des deux bras en même temps), ainsi qu'à votre classe d'armure ; les actions effectuées à l'aide de l'autre bras ne sont pas affectées.

Les malus au combat dus à des effets critiques ne sont normalement pas cumulatifs entre eux : seul le plus grave est pris en compte. Par exemple, si vous subissez une première blessure (malus de 2 au combat) puis une seconde (malus de 4 au combat), vous subirez simplement un malus de 4 au combat.

Étourdi : Vous êtes *étourdi* (pour une durée variable). Vous ne pouvez effectuer aucune action, et vous subissez en outre un malus de 4 à votre classe d'armure. Vous n'êtes cependant pas sujet à des attaques d'opportunité, parce que vous continuez activement à chercher à éviter les attaques, avec le peu de conscience qui vous reste. Le malus à l'AC n'est pas cumulable avec des *malus au combat*.

Mutilation : dans les tables d'effets critiques, les mutilations apparaissent sous la forme d'*œil crevé*, de *bras tranché*, et autres funestes mentions. Lorsque vous tirez une mutilation, vous avez toujours droit à une *sauvegarde*

critique contre une DC de 14 : si vous échouez, le membre ou l'organe concerné est effectivement tranché ou détruit ; si vous réussissez, il est simplement inutilisable, mais n'est pas perdu (vous n'êtes pas vraiment mutilé) : des soins appropriés peuvent le remettre en état. Par exemple, si vous avez déterminé un *bras tranché*, et que vous réussissez votre sauvegarde, votre bras pend lamentablement, mais il reste toujours plus ou moins attaché à votre épaule ; si vous avez tiré un *œil crevé* et que vous réussissez votre sauvegarde, le choc vous a ouvert l'arcade sourcilière et boursoufflé les paupières au point que vous ne pouvez plus rien voir, mais votre œil n'est pas crevé.

Hémorragie majeure : A la fin de chaque round, le personnage doit lancer une sauvegarde en *fortitude* contre DC 16, sous peine de perdre aussitôt 1d3 points de coup. Cette perte se poursuit même lorsque le personnage tombe dans le coma, et peut aisément entraîner la mort. Un sort de *soins* magique ou un test de compétence en *soins* réussi (DC 16) mettent instantanément fin à l'hémorragie. Vous pouvez cumuler les effets de plusieurs hémorragies si vous avez subi plusieurs blessures différentes et déterminé plusieurs fois une *hémorragie majeure*.

Hémorragie mineure : S'il n'effectue aucune action fatigante, le personnage encaisse automatiquement 1 point de dégât d'usure par tour. S'il effectue des actions fatigantes (telles que combattre ou mener un galop), le personnage encaisse 1 point de dégât d'usure tous les 5 rounds. Une fois votre endurance épuisée, vous commencez à perdre des points de coup au rythme de 1/tour ou 1/5 rounds (selon votre rythme d'activité), mais vous pouvez à chaque fois lancer un jet de sauvegarde en *fortitude* (DC 12) pour annuler cette perte. Un sort de *soins* magique ou un test de compétence en *soins* réussi (DC 7) mettent instantanément fin à l'hémorragie. Vous pouvez cumuler plusieurs hémorragies si vous avez subi plusieurs blessures différentes et déterminé plusieurs fois cet effet.

Déplacement 1/2 : La vitesse de déplacement du personnage est réduite de moitié : par exemple, si vous décidez de bouger à une vitesse de 12, vous déplacerez en réalité à une vitesse de 6, tout en vous fatigant comme si vous vous déplaçiez à une vitesse de 12 (pour les tests d'endurance). Seuls les déplacements à vitesse de 1 ne sont pas comptés pour une action (tous les autres déplacements sont comptés pour une action simple – cfr. page pp).

Fracture : Les fractures guérissent plus lentement que les autres blessures. Si vous êtes victime d'une fracture, vous n'aurez droit à un jet de guérison qu'une fois par semaine (au lieu de tous les trois jours) pour récupérer les points de coup associés à cette blessure. De plus, une fracture qui n'est pas totalement guérie risque de se rouvrir si vous effectuez des efforts violents (comme pour une hémorragie). Les règles à ce sujet figurent au chapitre II, page pp.

Victime prise de spasmes : Des spasmes violents empêchent la victime de coordonner ses mouvements. Mêmes effets que l'étourdissement.

Impossible de retirer la flèche sans risques : La flèche est bel et bien plantée dans le corps de la victime, à un endroit dangereux. Seul un test de compétence en *soins* réussi (DC 16) permet de la retirer sans dommages. Si le test est raté (ou si quelqu'un d'incompétent tente de l'ôter), le personnage encaisse une perte supplémentaire de 1 point de coup (pas de nouvel effet critique déterminé). Si quelqu'un arrache la flèche de force, le personnage

encaisse une perte supplémentaire de 1d3 points de coup (pas de nouvel effet critique déterminé). Si les tentatives pour retirer la flèche amènent le personnage en-dessous de 0 points de coup, il subit automatiquement une hémorragie majeure (sauf si c'était déjà le cas pour cette blessure).

Degrés de brûlures : Les effets critiques des dégâts de feu sont catalogués sous le nom de *degrés de brûlure*. Lorsqu'un effet critique vous annonce par exemple une brûlure au *degré 2*, consultez les explications ci-dessous pour savoir ce qui arrive à votre personnage. Il existe cinq degrés de brûlure :

Degré	Effets :
1	malus de 1 au combat
2	malus de 2 au combat
3	malus de 4 au combat
4	<i>Grand brûlé :</i> le membre atteint est inutilisable - s'il s'agit de la tête, de l'abdomen ou du torse, le personnage subit désormais l'équivalent d'une hémorragie majeure (cumul possible avec autres localis.).
5	<i>Incinéré :</i> le membre atteint est complètement détruit (mutilation), sauf si vous réussissez un jet de sauvegarde critique contre DC14. S'il s'agit du torse, de l'abdomen ou de la tête, la mort est immédiate (même s'il vous reste encore des points de coup).

Notez que, si votre personnage continue à flamber, ses brûlures augmentent automatiquement d'un degré à chaque round qui passe (cfr. ci-dessous).

La victime prend feu : la localisation atteinte continue à flamber jusqu'à ce que le personnage trouve le moyen de l'éteindre. Le personnage perd automatiquement un point de coup par round. On ne tire pas d'effet critique supplémentaire : à la place, les brûlures de la localisation atteinte augmentent automatiquement de 1 degré à chaque round, jusqu'à destruction totale de la localisation s'il le faut (degré 5 : si vous réussissez votre sauvegarde, le membre n'est pas détruit mais continue à brûler le prochain round et les suivants. Lancez une nouvelle sauvegarde à chaque round pour éviter la destruction de la localisation atteinte). Un personnage qui brûle peut tenter de s'éteindre lui-même en arrachant ses vêtements ou en se roulant par terre (à l'exclusion de toute autre action) ; il y a 70 % de chances que cela suffise (vous avez droit à un essai par round).

Coma : Lorsque vos points de coup tombent en négatif, vous êtes considérés comme étant dans le coma, c'est-à-dire, totalement inconscient et incapable d'agir. Le coma est à priori un état stationnaire : par défaut, vous ne perdez ni ne regagnez aucun point de vie, sauf intervention extérieure. Cependant, si vous êtes tombé dans le coma, c'est le plus souvent parce que vous avez subi une grave blessure ; si celle-ci a entraîné une *hémorragie* (en guise d'effet critique), cette hémorragie reste active, et vous perdrez peu à peu vos ultimes points de coup, jusqu'à ce que mort s'ensuive. La plupart du temps, hélas, une blessure susceptible de vous plonger dans le coma s'accompagne d'un tel effet critique.

En résumé, contrairement aux autres versions de D&D, il n'y a pas de règle qui précise qu'un personnage dans le coma continue à perdre des points de coup (la règle par défaut est que vous n'en perdez pas). Mais les *effets critiques* qui vous affectent peuvent déterminer que vous en perdrez néanmoins, et à quel rythme.



TABLE I : ENTAILLES



La blessure amène la victime à :

COL. A (5 POINTS DE COUPS RESTANT)

D 100 :

- 1 à 25 : aucun effet particulier.
- 26-40 : jambe meurtrie, déplacement $\frac{1}{2}$, malus de 1 au combat
- 41-55 : bras meurtri, malus de 2 au combat (de ce bras seulement)
- 56-65 : abdomen meurtri, malus de 1 au combat
- 66-75 : torse meurtri, malus de 1 au combat
- 76-80 : choc sur la tête, *étourdi* pour 1 round
- 81-88 : jambe meurtrie, hémorragie mineure, déplacement $\frac{1}{2}$, malus de 2 au combat
- 89-95 : bras meurtri, hémorragie mineure, malus de 3 au combat (de ce bras seulement).
- 96-97 : torse meurtri, malus de 2 au combat, hémorragie mineure
- 98 : abdomen meurtri, hémorragie mineure, malus de 2 au combat.
- 99 : choc sur la tête, hémorragie mineure, *étourdi* pour 1D2 rounds
- 100 : entaille au visage, cicatrice garantie

COL. B (4 OU 3 POINTS DE COUP RESTANT)

D100

- 1 à 10 : tirez sur la colonne A : *5 points de coups restant.*
- 11-16 : jambe meurtrie, déplacement $\frac{1}{2}$, malus de 1 au combat
- 17-23 : bras meurtri, malus de 2 au combat (de ce bras seulement).
- 24-30 : abdomen meurtri, malus de 1 au combat
- 31-35 : torse meurtri, malus de 1 au combat
- 36-40 : choc sur la tête, *étourdi* 1D2 rounds.
- 41-50 : jambe meurtrie, hémorragie mineure, déplac. $\frac{1}{2}$, malus de 2 au combat
- 51-60 : bras meurtri, hémorragie mineure, malus de 3 au combat (de ce bras seulement).
- 61-70 : torse meurtri, malus de 2 au combat, hémorragie mineure, déplacement $\frac{1}{2}$
- 71-80 : abdomen meurtri, malus de 2 au combat, hémorragie mineure, déplacement $\frac{1}{2}$
- 81-86 : choc sur la tête, hémorragie mineure, *étourdi* pour 1D2 rounds
- 87-89 : entaille au visage, cicatrice garantie, *étourdi* pour 1 round
- 90-91 : sauvegarde critique ou 1D3 doigts tranchés, toute arme tenue est lâchée, -2 en dex provisoire de ce bras, hémorragie mineure.
- 92 : sauvegarde critique ou oreille tranchée, *étourdi* 1 round, hémorragie mineure.
- 93-94 : genou fortement froissé, déplacement $\frac{1}{4}$, malus de 4 au combat.
- 95-96 : choc et entaille au coude, malus de 4 au combat (de ce bras seulement).
- 97-98 : côte fracturée, sérieuse blessure au flanc. Hémorragie majeure, malus de 4 au combat, *étourdi* 1 round. Jet de sauvegarde en fortitude DC 12 ou inconscient
- 99-100 : abdomen meurtri, sérieuse blessure au flanc. -4 au combat, hémorragie majeure. Sauvegarde fortitude DC 12 ou inconscient.

COL. C (2 OU 1 POINTS DE COUP RESTANT)

D 100

- 1-5 : jambe meurtrie, hémorragie mineure, déplac. $\frac{1}{2}$, malus de 2 au combat
- 6-9 : bras meurtri, hémorragie mineure, malus de 3 au combat (de ce bras seulement)
- 10 -15 : torse meurtri, malus de 3 au combat, hémorragie mineure, déplacement $\frac{1}{2}$
- 16-20 : abdomen meurtri, malus de 3 au combat, hémorragie mineure, déplacement $\frac{1}{2}$
- 21-22 : genou fracturé, malus de 4 au combat, hémorragie mineure, sauvegarde fortitude DC 14 pour tenir debout chaque round.
- 23-24 : choc et entaille au coude, malus de 4 au combat (de ce bras seulement), hémorragie mineure.
- 25-34 : torse atteint, hémorragie majeure, -4 au combat, *étourdi* 1 round.
- 35-38 : idem mais hémorragie mineure seulement
- 29-35 : abdomen atteint, -4 au combat, hémorragie majeure.
- 36-45 : idem mais hémorragie mineure seulement.
- 46-55 : bras fracturé et inutilisable, hémorragie mineure, *étourdi* 1 round. Malus de 1 au combat.
- 55-68 : jambe fracturé, hémorragie mineure, sauvegarde fortitude DC16 chaque round pour tenir debout, malus de 5 au combat.
- 69-74 : *étourdi* 1D2 rounds, hémorragie majeure, -4 au combat. Sauvegarde critique ou main tranchée
- 75-77 : idem, mais sauvegarde critique ou bras tranché au coude
- 78-79 : idem, mais sauvegarde critique ou bras tranché à l'épaule.
- 80-83 : *étourdi* 1D3 rounds, hémorragie majeure, -4 aux jets de combat. Personnage au sol. Sauvegarde critique ou jambe tranchée
- 84-89 : sérieuse blessure au crâne. Hémorragie mineure, sauvegarde fortitude DC 16 ou inconscient, personnage *étourdi* pour 1D3 rounds, malus de 2 au combat ensuite.
- 90-92 : idem, mais avec hémorragie majeure.
- 93-94 : sauvegarde critique ou œil crevé, hémorragie mineure, *étourdi* 1D2 rounds.
- 95 : grave entaille au visage, perte permanente de 2 pts de charisme. *Étourdi* 1 round
- 96-98 : hanche fracturée, hémorragie mineure, malus de 4 au combat et sauvegarde fortitude DC 16 pour tenir debout (chaque round).
- 99-100 : épaule fracturée, hémorragie mineure, malus de 4 au combat de ce bras, 2 de l'autre et jet de consti à -3 pour tenir debout. *Étourdi* pour 1D4 rounds.





TABLE I : ENTAILLES



La blessure amène la victime à :

COL. D (Ø POINTS DE COUP RESTANT)

D100

- 1 à 6 : jambe fracturée, personnage au sol.
- 7 à 16 : idem avec hémorragie mineure
- 17-19 : idem avec hémorragie majeure
- 20 à 21 : idem avec hémorragie majeure, sauvegarde critique ou jambe tranchée.
- 22 à 30 : blessure à la tête. Personnage commotionné : inconscient pour 3D6 rounds, et incapable d'agir jusqu'à retour en positif. Malus de 3 au combat ensuite.
- 31 à 38 : idem avec hémorragie mineure
- 38 à 42 : idem avec hémorragie majeure.
- 43 à 50 : épaule fracturée, personnage inconscient pour 1D6 rounds, et incapable d'agir jusqu'à retour en positif.
- 51 à 54 : hémorragie majeure, sauvegarde critique ou bras tranché, personnage inconscient jusqu'à retour en positif.
- 55-75 : organes vitaux atteints. Hémorragie majeure. Personnage inconscient jusqu'à retour en positif.
- 76-90 : côtes fracturées, personnage conscient mais incapable de bouger.
- 91-95 : tête : personnage assommé 2D12 tours ou jusqu'à retour en positif. Incapable de bouger jusqu'à retour en positif. Malus de 3 au combat ensuite.
- 96-100 : idem avec hémorragie mineure.

COL. E (-I À -IØ POINTS DE COUPS RESTANT):

Le personnage est de toute façon inconscient.

D100 :

- 1-5 : sauvegarde critique ou jambe tranchée, hémorragie majeure.
- 6-10 : sauvegarde critique ou bras tranché, hémorragie majeure.
- 11-16 : fracture du crâne, hémorragie majeure.
- 17-22 : épaule fracturée, grave blessure au torse, hémorragie majeure.
- 41-70 : organes abdominaux atteints, hémorragie majeure.
- 71-78 : hanche fracturée, blessure à l'abdomen, hémorragie mineure.
- 79-90 : côtes fracturée, hémorragie mineure.
- 91-96 : épaule et gorge atteints, hémorragie majeure (perte de la parole jusque guérison)
- 97-100 : fracture du crâne, hémorragie mineure.

COL. F (-II POINTS DE COUP RESTANT ET AU-DELÀ) :

La mort est immédiate. Effets :

D 100 :

- 1-10 : crâne éclaté
- 11-19 : tête tranchée
- 20-35 : cage thoracique défoncée
- 36-45 : cœur frappé net
- 46-59 : victime coupée en deux
- 60-75 : victime éventrée, entrailles sorties.
- 76-90 : gorge massacrée, dégâts en haut du thorax
- 91-95 : crâne éclaté
- 96-100 : cœur frappé net





TABLE II : PERFORATION



La blessure amène la victime à :

COL. A (5 OU 4 POINTS DE COUP RESTANT) :

D100 :

- 1-20 : jambe éraflée, malus de 1 au combat.
- 21-35 : bras éraflé, malus de 2 au combat (de ce bras seulement).
- 36-60 : Torse ou abdomen éraflé, malus de 1 au combat, hémorragie mineure
- 61-68 : joue éraflée, cicatrice garantie
- 69-75 : épaule éraflée, malus de 1 au combat.
- 76-78 : flèche dans le bras - bras inutilisable jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques). Malus de 2 au combat (de ce bras seulement) ensuite.
- 79-80 : Idem, avec en plus une hémorragie mineure.
- 81-83 : flèche dans la jambe – malus de 4 au combat et déplacement ½ jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risque) et malus de 2 au combat ensuite.
- 84-85 : Idem, avec en plus une hémorragie mineure.
- 86-90 : flèche dans l'épaule – bras inutilisable jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques) - malus de 2 au combat (de ce bras seulement) ensuite.
- 91-93 : flèche dans la hanche – déplacement normal impossible jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques) - malus de 1 au combat et déplacement ½ ensuite.
- 94-95 : Idem, avec en plus une hémorragie mineure.
- 96-100 : flèche dans le flanc – hémorragie mineure, malus de 4 au combat jusqu'au retrait de la flèche (flèche impossible à retirer sans risques), malus de 2 au combat ensuite.

COL. B (3 OU 2 POINTS DE COUP RESTANT) :

D100

- 01-05 : jambe éraflée, malus de 1 au combat.
- 06-10 : bras éraflé, malus de 2 au combat (de ce bras seulement).
- 11-15 : Torse éraflé, malus de 1 au combat.
- 16-18 : joue éraflée, cicatrice garantie
- 19-22 : épaule éraflée, malus de 1 au combat
- 23 - 33 : flèche dans le bras, hémorragie mineure – bras inutilisable jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques). Malus de 2 au combat (de ce bras seulement) ensuite.
- 34-44 : flèche dans la jambe, hémorragie mineure. Malus de 4 au combat et déplacement ½ jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques). Malus de 2 au combat ensuite.
- 45-55 : flèche dans l'épaule, hémorragie mineure – bras inutilisable jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques), malus de 2 au combat ensuite.
- 56-66 : flèche dans la hanche, hémorragie mineure – déplacement normal impossible jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques) - malus de 1 au combat et déplacement ½ ensuite.
- 67-74 : flèche dans le flanc, hémorragie mineure – malus de 4 au combat jusqu'au retrait de la flèche (flèche impossible à retirer sans risques), malus de 2 au combat ensuite.
- 85-90 : main percée – inutilisable. Malus de 1 au combat.
- 91-93 : sauvegarde critique ou œil crevé, personnage aveuglé, étourdi 1D2 rounds, hémorragie majeure (flèche impossible à retirer sans risques).
- 94-96 : une partie de la gorge emportée. Hémorragie majeure, malus de 2 au combat (la flèche ne s'est pas plantée).
- 97-100 : tirer sur la colonne C.

COL. C (1 POINT DE COUP RESTANT) :

D100

- 01-08 : flèche dans le bras, hémorragie mineure – bras inutilisable jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques). Malus de 2 au combat (de ce bras seulement) ensuite.
- 09-15 : flèche dans la jambe, hémorragie mineure – malus de 4 à tous les jets de combat et déplacement ½ jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques)– malus de 2 au combat ensuite.
- 16- 21 : flèche dans l'épaule, hémorragie mineure – bras inutilisable jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques), malus de 2 au combat ensuite.
- 22-28 : flèche dans la hanche, hémorragie mineure – déplacement normal impossible jusqu'au retrait de la flèche (celle-ci peut être retirée sans risques) – malus de 1 au combat et déplacement ½ ensuite.
- 29-40 : flèche dans le flanc, hémorragie mineure – malus de 4 au combat jusqu'au retrait de la flèche (impossible à retirer sans risques), malus de 2 au combat ensuite.
- 41-64 : idem mais avec hémorragie majeure d'emblée.
- 65-69 : sauvegarde critique ou œil crevé, personnage aveuglé, étourdi 1D6 rounds, hémorragie majeure (flèche impossible à retirer sans risques)
- 70-74 : une partie de la gorge emportée. Hémorragie majeure, malus de 2 au combat (la flèche ne s'est pas plantée).
- 75-80 : flèche dans le bras, hémorragie mineure – bras inutilisable. impossible de retirer la flèche sans risques.
- 81-87 : idem mais hémorragie majeure
- 88-92 : flèche dans la jambe – déplacement ¼, malus de 6 au combat jusqu'au retrait de la flèche, 3 ensuite. impossible de retirer la flèche sans risques. Hémorragie mineure
- 93-97 : idem avec hémorragie majeure.
- 98-100 : flèche dans la mâchoire. Personnage étourdi 1D3 rounds. Sauvegarde fortitude DC 14 ou inconscient 2D6 rounds.





TABLE II : PERFORATION



La blessure amène la victime à :

COL. D (0 POINTS DE COUPS RESTANT)

Il est toujours impossible de retirer la flèche sans risques.

D100

- 01-20 : flèche dans l'abdomen, à côté des organes vitaux. Hémorragie mineure. Personnage au sol. S'il bouge avant le retrait de la flèche, il encaisse une nouvelle blessure de 1D2 pts de coup. Impossible de retirer la flèche sans risques.
- 21-40 : idem mais au torse.
- 41-46 : idem mais à côté du cœur.
- 47-54 : flèche dans l'abdomen, à côté des organes vitaux, hémorragie majeure. Personnage au sol. S'il bouge avant le retrait de la flèche, il encaisse une nouvelle blessure de 1D2 pts de coup. Impossible de retirer la flèche sans risques.
- 55-60 : idem mais au torse.
- 61-76 : flèche dans la jambe, hémorragie mineure. Personnage au sol. Impossible de retirer la flèche sans risques. Jambe inutilisable jusqu'à guérison.
- 77-86 : Flèche entre épaule et poumon, hémorragie majeure. Personnage au sol. S'il bouge, il encaisse une nouvelle blessure de 1D2 pts de coup avec hémorragie majeure. Impossible de retirer la flèche sans risques.
- 87-90 : Flèche à coté de la colonne vertébrale, hémorragie mineure. Personnage paralysé jusqu'au retrait de la flèche. Impossible de retirer la flèche sans risque.
- 91-100 : flèche dans la gorge. Hémorragie majeure, impossible de retirer la flèche sans risques. Personnage incapable de bouger jusqu'au retrait de la flèche. S'il bouge auparavant, il encaisse une nouvelle blessure de 1d2 points de coup.

COL. E (-I À -I0 PTS DE COUP RESTANT)

Le personnage est inconscient . Il est toujours impossible de retirer la flèche sans risques.

D100

- 1-10 : flèche dans l'abdomen, hémorragie mineure.
- 11-20 : flèche dans le torse, hémorragie mineure.
- 21-40 : flèche dans l'abdomen, hémorragie majeure.
- 41- 80 : flèche dans le torse, hémorragie majeure.
- 81-90 : flèche dans la gorge (perte de la parole jusqu'à guérison), hémorragie majeure
- 91-97 : flèche dans le crâne, forte commotion cérébrale mais cerveau intact, hémorragie majeure.
- 98-100 : Idem, mais sauvegarde critique ou œil crevé.

COL. F (-II PTS DE COUP RESTANTS ET AU-DELÀ)

Le personnage est tué sur le coup.

D100

- 01-50 : flèche dans le cœur.
- 51-65 : poumon perforé
- 66-80 : flèche dans le foie
- 81-100 : flèche dans le crâne.





TABLE III : FEU



La blessure amène la victime à :

CØL. A (5*4 PTS DE CØUP RESTANT) :

D100

- 01-15 : bras au 1° degré.
- 16-30 : jambe au 1° degré
- 31-45 : abdomen au premier degré
- 46-60 : torse au premier degré
- 61-70 : visage au premier degré – malus supplémentaire de 1 au combat (en plus des malus normaux d'un premier degré).
- 71-75 : idem mais oreilles au second degré (sans conséquences).
- 76- 84 : main au premier degré
- 85-100 : retirer un effet en ajoutant : la victime prend feu

CØL. B (3*2 POINTS DE CØUP RESTANT) :

D 100

- 01-07 : bras au 1° degré.
- 08-14 : jambe au 1° degré
- 15-20 : abdomen au premier degré
- 21-26 : torse au premier degré
- 27 : visage au premier degré – malus supplémentaire de 1 au combat (en plus des malus normaux d'un premier degré).
- 28 : main au premier degré
- 29-36 : bras au 2° degré
- 37-47 : jambe au 2° degré
- 48- 52 : main et avant-bras au 2° degré
- 53-63 : torse au 2° degré
- 64-74 : abdomen au 2° degré
- 75-79 : visage au second degré – malus supplémentaire de 2 au combat (partiellement aveuglé et sourd)
- 80-100 : retirer un effet en ajoutant : la victime prend feu.

CØL. C (1 PT DE CØUP RESTANT) :

D100 :

- 01-03 : bras au 2° degré
- 04-06 : jambe au 2° degré
- 07-08 : main et avant-bras au 2° degré
- 09-11 : torse au 2° degré
- 12-17 : abdomen au 2° degré
- 17-19 : visage au 2° degré – malus supplémentaire de 2 au combat (partiellement aveuglé et sourd)
- 20-26 : bras au 3° degré
- 27 : main grand brûlée (inutilisable)
- 28 : bras grand brûlée (inutilisable)
- 29-35 : jambe au 3° degré
- 36 : pied grand brûlé (inutilisable) – personnage au sol
- 37 : jambe grand brûlé (inutilisable) – personnage au sol.
- 38-41 : visage au 3° degré – sauvegarde critique ou personnage définitivement aveugle
- 42-43 : visage au 3° degré sauvegarde critique ou oreille incinérée
- 44-52 : torse au 3° degré
- 53-71 : abdomen au 3° degré
- 72-100 : retirer un effet en ajoutant : la victime prend feu.





TABLE III : FEU



La blessure amène la victime à :

CØL. D (Ø PTS DE CØUP RESTANT)

La victime ne peut de toute façon rien faire d'autre que se tordre de douleur au sol, et éventuellement chercher à s'éteindre, ou encore (si ses jambes sont encore en état) courir à l'aveuglette.

D100 :

- 01-20 : jambe grand-brûlée
- 21-30 : pied grand-brûlé
- 31-34 : jambe grand-brûlée - sauvegarde critique ou jambe incinérée
- 35-38 : jambe grand-brûlée - sauvegarde critique ou pied incinéré.
- 39-54 : torse grand-brûlé
- 55-65 : abdomen grand-brûlé
- 66-70 : tête grand brûlé, sauvegarde critique ou personnage définitivement aveugle.
- 71-100 : retirer en ajoutant : la victime prend feu

CØL. E (Ø I À Ø IØ PTS DE CØUP RESTANT)

Personnage inconscient de toute façon

D100 :

- 1 à 4 : jambe grand-brûlée
- 5-6 : idem mais sauvegarde critique ou jambe incinérée
- 7 à 12 : bras grand-brûlé
- 13 : idem mais sauvegarde critique ou main incinérée
- 14-15 : idem mais sauvegarde critique ou bras incinéré
- 16 à 28 : torse grand-brûlé
- 29 à 38 : abdomen grand-brûlé
- 39 à 50 : tête grand-brûlée
- 51 à 78 : retirer en rajoutant : la victime prend feu
- 79-100 : retirer en ajoutant : la victime prend feu et le feu se propage à la localisation voisine

CØL. F (Ø II PTS DE CØUP RESTANT ET AU*DELÀ)

D100 :

- 1-30 : tête incinérée
- 31-65 : torse incinéré
- 66-100 : abdomen incinéré





TABLE IV : ÉLECTRICITÉ



La blessure amène la victime à :

CØL. A (5 PTS DE CØUP RESTANT)

D100 :

- 01-15 : bras au 1° degré
- 16-19 : idem, mais main paralysée pour 1D3 round (D6 : 1-3 main droite, 4-6 main gauche).
- 20-35 : Jambe au 1° degré
- 35-40 : idem avec paralysie partielle de la jambe 1D3 r (déplacement ½, malus de 2 au combat)
- 41-55 : torse au 1° degré
- 56-74 : abdomen, 1° degré
- 75-83 : visage, 1° degré
- 84-86 : idem, victime assourdie 1D3 rounds (malus supplémentaire de 2 au combat) .
- 87-89 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime prise de spasmes 1D2 rounds
- 90-91 : retirer sur cette colonne en ajoutant : les petits objets métalliques (boucles de ceinture, etc.) portés par la victime fondent.
- 91-99 : retirer sur cette colonne en rajoutant : victime étourdie 1D2 rounds
- 100 : retirer en ajoutant : la victime prend feu

CØL. B (4-3 PTS DE CØUP RESTANT)

D100 :

- 01-04 : bras au 1° degré
- 05-09 : idem, mais main paralysée sous le choc pour 1D3 round
- 10-13 : Jambe au 1° degré
- 14-16 : idem avec paralysie partielle de la jambe 1D3 r (déplacement ½)
- 15-19 : torse au 1° degré
- 20-23 : abdomen, 1° degré
- 24-26 : visage, 1° degré
- 27-28 : idem, victime assourdie 1D3 rounds (malus supplémentaire de 2 au combat) .
- 29-35 : bras au 2° degré
- 36-42 : idem, mais main paralysée sous le choc pour 2d8 rounds
- 43-48 : jambe, 2° degré
- 49-53 : idem avec paralysie partielle des jambes pour 2d8 rounds (déplac.1/4, -2 supplém. au combat)
- 54-60 : abdomen, 2° degré
- 61-69 : torse, 2° degré
- 70-74 : visage, 2° degré
- 75-77 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime prise de spasmes 1D2 rounds
- 78-83 : retirer sur cette colonne en ajoutant : les petits objets métalliques (boucles de ceinture, etc.) portés par la victime fondent.
- 84-88 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime subit des troubles du sommeil durant la semaine qui suit le choc.
- 89-90 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime subit des troubles du langage durant 24 h (impossible d'incanter un sort)
- 91-99 : retirer sur cette colonne en rajoutant : victime étourdie 1D4 rounds
- 100 : retirer en ajoutant : la victime prend feu

CØL. C (2 ØU 1 PT DE CØUP RESTANT)

D100 :


- 01-04 : bras au 2° degré
 - 05-07 : idem, mais main paralysée sous le choc pour 1D6 rounds
 - 08-11 : jambe, 2° degré
 - 12-14 : idem avec paralysie partielle des jambes pour 1D6 rounds (déplac. ½, -2 supplém. au combat)
 - 15-18 : abdomen, 2° degré
 - 19-21 : torse, 2° degré
 - 22-24 : visage, 2° degré, victime assourdie jusqu'à guérison
 - 25-30 : jambe, 3° degré
 - 31-34 : jambe grand brûlé
 - 35-40 : bras, 3° degré
 - 41-42 : idem, mais main grand brûlé
 - 43- 44 : bras grand brûlé
 - 45-52 : torse 3° degré
 - 53-55 : torse grand brûlé.
 - 56-61 : abdomen, 3° degré
 - 62-63 : abdomen, grand brûlé
 - 64-65 : visage 3° degré
 - 66-69 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime prise de spasmes 1D2 rounds
 - 70-73 : retirer sur cette colonne en ajoutant : les petits objets métalliques (boucles de ceinture, etc.) portés par la victime fondent.
 - 74-78 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime subit des troubles du sommeil durant la semaine qui suit le choc.
 - 79-82 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime subit des troubles du langage durant 24 h (impossible d'incanter un sort)
 - 83 - 87 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime est frappée d'amnésie totale pendant 2d4 jours.
 - 88-97 : retirer sur cette colonne en rajoutant : victime étourdie 1D4 rounds
 - 98-100 : retirer en ajoutant : la victime prend feu
- 



TABLE IV : ÉLECTRICITÉ



La blessure amène la victime à :

COL. D (Ø PTS DE COUP RESTANT)

La victime est sonnée et au sol (incapable d'agir) jusqu'à ce qu'elle ait récupéré au moins 1 point de coup.

D100 :

- 01-10 : Jambe au 3° degré
- 11-13 : jambe grand brûlé
- 14-26 : abdomen au 3° degré
- 27-38 : torse au 3° degré
- 39-43 : tête au 3° degré
- 44-51 : tirez un effet sur la table C en rajoutant : la victime est inconsciente pour 1D4 tours, et ne reprend de toute façon le contrôle de ses muscles que lorsqu'elle a récupéré au moins 1 point de coup.
- 52-59 : idem, mais en tirant sur la table B au lieu de C.
- 60-65 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime prend feu
- 66 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime prend feu et le feu se propage à une localisation voisine (premier degré d'abord).
- 67-75 : retirer sur cette colonne en ajoutant : La victime est sonnée (inconsciente) pour 2D4 tours, et ne reprend réellement le contrôle de ses muscles que lorsqu'elle a récupéré au moins 1pv.
- 76-80 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime assourdie jusqu'à guérison
- 81-83 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime assourdie définitivement.
- 84-88 : retirer sur cette colonne en ajoutant : victime complètement paralysée des quatre membres jusqu'à guérison complète
- 89-91 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime subit des troubles du sommeil pendant 2 semaines
- 92-94 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime est frappée d'amnésie pour 2d4 jours
- 95-97 : retirer sur cette colonne en ajoutant : la victime subit des troubles du langage pendant 1d4 jours (incapable d'incanter un sort)
- 98-100 : retirer en ajoutant : la victime subit des troubles de la vue et de l'équilibre durant 2d4 jours (-2 au combat et -10 à tous les jets de compétence en *équilibre*, *chercher* et *observer*)

COL. E (•I À •IØ PTS DE COUP RESTANT)

Personnage inconscient de toute façon

D100 :

- 01-30 : Tirez un effet sur la colonne D
- 31-55 : Tirez un effet sur la colonne C
- 56-75 : Retirez en ajoutant : choc cardiaque ; dégâts équivalents à une hémorragie majeure jusqu'à ce qu'un soins magique, une poigne électrique (! 50% chances réussite !), ou tout autre moyen valide ait été administré à la victime.
- 76-95 : Retirez en ajoutant : arrêts respiratoires spasmodiques ; dégâts équivalents à une hémorragie majeure durant 2d4 rounds seulement.
- 96-100 : Tirez sur la table C des effets du feu.

COL. F (•II PTS DE COUP RESTANT ET AU-DELÀ)

La mort est immédiate.

- 01-60 : retirer sur la table F des dégats de feu.
- 61-80 : retirer sur la table E des dégats de feu en ajoutant : cœur foudroyé
- 81-100 : retirer sur la table C des dégats de feu en ajoutant : cœur foudroyé.

Note : retirer en ajoutant... lorsque vous tirez un effet critique qui commence par cette mention, effectuez un nouveau tirage sur la colonne indiquée. Tenez compte de ce second tirage, mais ajoutez en outre l'effet critique déterminé par le premier tirage. Si le second tirage est à nouveau un *retirez en ajoutant...*, effectuez un troisième tirage en ajoutant les effets du second, et ainsi de suite. Il est donc possible de cumuler *jambe au 2° degré*, *troubles du sommeil* et *sonné 1d3 rounds* pour une seule et même perte de points de coup.





TABLE V : CHOC



Tirez normalement un D100 sur la table des *chocs* lorsque la victime subit un coup critique en raison d'une *chute* ou d'une *collision* (cfr. page pp).

Si le coup critique est dû à une arme de *choc*, telle que la masse, la fronde ou le marteau, lancez le D100, ajoutez 15 au résultat, puis reportez vous à la colonne appropriée (vous constaterez que cet ajustement diminue fortement les risques de dommages au pied, très rares en combat à l'arme blanche, mais beaucoup plus courant en cas de chute).

La blessure amène la victime à :

COL. A (5 OU 4 PTS DE COUP RESTANT)

D100 :

- 01-14 : pied foulé, déplacement ½, malus de 3 au combat.
- 15-30 : jambe meurtrie, malus de 1 au combat.
- 31-32 : 1D3 dents cassées
- 33-55 : bras ou épaule meurtri, malus de 1 au combat (de ce bras seulement)
- 56-80 : contusions provoquant un malus de 1 au combat
- 81-90 : côtes légèrement froissées, malus de 2 au combat
- 91-105 : choc à la tête; personnage étourdi 1 round.
- 106-115 : retirer en ajoutant une *hémorragie mineure*.

COL. B (3 OU 2 PTS DE COUP RESTANT)

D100 :

- 01-10 : pied foulé, déplacement ½, malus de 3 au combat.
- 11-24 : retirer sur cette colonne en ajoutant : perso étourdi 1D2 rounds
- 25-34 : poignet foulé, 1 main inutilisable
- 35 : 1D3 dents cassées
- 36-43 : bras meurtri, malus de 2 au combat
- 44-48 : bras meurtri, malus de 1 au combat
- 49-53 : jambe meurtrie, malus de 2 au combat
- 54-58 : jambe meurtrie, malus de 1 au combat
- 59-66 : petit os cassé dans la hanche, malus de 2 au combat
- 67-75 : côte froissée, malus de 3 au combat
- 76-81 : choc au crâne, hémorragie mineure, personnage étourdi 1D2 rounds, malus de 2 au combat ensuite.
- 82-95 : Contusions diverses provoquant un malus de 2 au combat
- 96-105 : Bras démis : inutilisable jusqu'à ce qu'il soit remis en place (test en *premiers soins* DC 14), malus de 4 au combat ensuite (de ce bras seulement).
- 106-115 : Choc au bras : inutilisable pendant 1d3 rounds.

COL. C (1 POINT DE COUP RESTANT)

D100 :

- 01-06 : poignet foulé, inutilisable
- 07- 10 : pied foulé, déplacement ½, malus de 3 au combat
- 11-16 : pied fracturé, malus de 5 au combat, jet de sauvegarde *fortitude* à chaque round pour tenir debout.
- 17-24 : contusions diverses pour un malus de 3 au combat
- 25-29 : poignet fracturé, inutilisable
- 30-34 : Bras démis : inutilisable jusqu'à ce qu'il soit remis (test en *premiers soins* DC 14), malus de 4 au combat ensuite (de ce bras)
- 35-40 : jambe démise : inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit remise (test en *premiers soins* DC 14), malus de 4 au combat ensuite
- 41-55 : cotes fracturées, malus de 3 au combat. Jet de sauvegarde *fortitude* à chaque round pour tenir debout.
- 56-64 : choc au crâne, hémorragie mineure, étourdi 1D2 rounds, malus de 2 au combat ensuite.
- 65-67 : idem, mais hémorragie majeure.
- 68-72 : hanche fêlée, malus de 3 au combat.
- 73-78 : bras fracturé, inutilisable. Malus de 1 à l'autre bras.
- 79-97 : abdomen fortement meurtri. Hémorragie mineure, malus de 1 au combat.
- 98- 100 : idem, hémorragie majeure, malus de 3 au combat.
- 101-115 : retirez sur cette table en ajoutant : la victime est projetée au sol par le choc.





TABLE V : CHOC



La blessure amène la victime à :

COL. D (0 PTS DE COUPS RESTANT)

D100 :

- 01-17 : fracture au pied, péroné sorti, personnage au sol.
- 18-24 : fracture à la jambe, personnage au sol.
- 25-39 : personnage assommé 2d6 rounds, hémorragie mineure à la tête, incapable de bouger jusqu'à ce qu'il ait récupéré 1 point de coup.
- 40-45 : idem mais hémorragie majeure.
- 46-68 : côtes fracturées, personnage au sol, incapable de bouger jusqu'à guérison et souffrant le martyr.
- 69-74 : Idem avec en plus une hémorragie mineure.
- 75-88 : problème vertébral : personnage paralysé jusqu'à ce qu'il ait récupéré au moins 1 point de coup.
- 89- 94 : idem avec hémorragie mineure.
- 95 -97 : idem avec hémorragie majeure.
- 98-115 : Retirer en ajoutant une hémorragie mineure (sauf si votre second tirage annonce déjà une hémorragie).

COL. E (-I À -I0 PTS DE COUPS RESTANT)

Le personnage est de toute façon inconscient.

D100 :

- 01-08 : paralysie provisoire jusqu'à guérison.
- 09-20 : paralysie définitive, seule une *restauration* + une *régénération* peuvent guérir le personnage.
- 21-50 : cage thoracique défoncée, hémorragie majeure
- 51-70 : fracture du crâne, hémorragie majeure
- 81-86 : paralysie provisoire jusqu'à guérison .
- 87-92 : idem au précédent, mais paralysie respiratoire également : le personnage suffoque pour 1D2-1 par round.
- 93-100 : paralysie provisoire avec hémorragie majeure.
- 101-115 : sérieuses meurtrissures à la poitrine, hémorragie mineure, personnage inconscient jusqu'à guérison.

COL. F (-II POINT DE COUP ET AU-DELÀ)

D100 :

- 01-40 : colonne vertébrale ou nuque brisée
- 41-80 : crâne éclaté
- 81-115 : cage thoracique enfoncée





TABLE VI : FRØID



La blessure amène la victime à :

CØL. A (5 ØU 4 PTS DE CØUP RESTANT)

D100 :

- 01-24 : pieds gelés, malus de 1 au combat, déplacement ½
- 25-50 : Doigts d'une main gelés, malus de 2 au combat (de ce bras seulement)
- 51-60 : jambes gelées, personnage *ralenti* pendant 1d4 rounds, déplacement ½ ensuite.
- 61-70 : Bras gelé, malus de 1 au combat (de ce bras seulement)
- 71-100 : Personnage ankylosé par le gel, malus de 1 au combat.

CØL. B (3 ØU 2 PTS DE CØUP RESTANT)

D100 :

- 01-24 : pieds gelés, malus de 2 au combat, déplacement ½
- 25-40 : Doigts d'une main gelés, malus de 3 au combat (de ce bras seulement)
- 41-50 : Doigts gelés, ce bras est inutilisable
- 51-60 : jambes gelées, personnage *ralenti* pendant 1d6 rounds, déplacement ½ ensuite.
- 61-70 : Bras gelé, malus de 2 au combat (de ce bras seulement)
- 71-100 : Personnage ankylosé par le gel, malus de 2 au combat.

CØL. C (1 PØINT DE CØUP RESTANT)

D100 :

- 01-25 : jambes gelées, personnage *ralenti* et malus de 3 au combat
- 26-50 : 1 bras gelé, inutilisable
- 51-85 : Personnage ankylosé par le gel, malus de 3 au combat
- 86-88 : Main inutilisable, sauvegarde critique ou 1d3 doigts perdus (la mutilation est annulée si le personnage reçoit un soins mineur dans un délai de 3 rounds).
- 89-94 : sauvegarde critique ou 1d3 orteils perdus (la mutilation est annulée si le personnage reçoit un soins mineur dans un délai de 3 rounds).
- 95-96 : sauvegarde critique ou une oreille perdue (la mutilation est annulée si le personnage reçoit un soins mineur dans un délai de 3 rounds).
- 97-100. troubles de la vue et de l'équilibre jusqu'à guérison : le personnage subit un malus de 2 au combat (ce malus peut être cumulé avec d'autres malus au combat), et malus de 10 dans les compétences *observer* et en *équilibre*.

CØL. D (Ø PTS DE CØUPS RESTANT)

D100 :

- 01-30 : personnage au sol, terrassé par le froid. Incapable de bouger jusqu'à ce qu'il ait récupéré 1 point de coup.
- 41-55 : Idem, mais le personnage est encore capable de bouger les mains.
- 56-65 : Idem, mais le personnage est encore capable de bouger les mains et de parler. Effectuer une incantation demande une sauvegarde *mentale* contre DC 20.
- 66-80 : Personnage au sol, terrassé par le froid. Le personnage est inconscient jusqu'à ce qu'il ait récupéré 1 point de coup.
- 81-90 : Idem, mais l'état du personnage se dégrade (équivalent à une hémorragie mineure) jusqu'à ce qu'il reçoive un soin magique ou un jet de compétence en premier soins réussi (DC15).
- 91-95 : Idem, + sauvegarde critique ou 1d3 doigts perdus
- 96-100 : Idem, mais sauvegarde critique ou 1d3 orteils perdus.

CØL. E (I À IØ PTS DE CØUPS RESTANT)

Le personnage, gravement gelé, est inconscient jusqu'à ce qu'il soit revenu en positif.

- 01-20 : L'état du personnage est stable.
- 21-50 : l'état du personnage se dégrade (équivalent à une hémorragie mineure) jusqu'à ce qu'il reçoive un soin magique ou un jet de compétence en premier soins réussi (DC15).
- 51-80 : l'état du personnage se dégrade (équivalent à une hémorragie majeure) jusqu'à ce qu'il reçoive un soin magique ou un jet de compétence en premier soins réussi (DC15).
- 81-90 : Retirer sur cette table en ajoutant : sauvegarde critique ou main perdue.
- 91-100 : Retirer sur cette table en ajoutant : sauvegarde critique ou pied perdu.

CØL. F (I PØINT DE CØUP ET AU*DELÀ)

Le personnage meurt de froid.

