

WARHAMMER

Coups Critiques

Les tableaux et les règles de ce livret peuvent être utilisés pour compléter ou remplacer ceux donnés dans le livre de règle WJRF (p341-342).

Armes tranchantes	pages 2-3
Armes contondantes	pages 4-5
Dents et Griffes	pages 6-7
Flèches et carreaux	pages 8-9
Armes à feu	pages 10-11
Chutes et Écrasements	page 12
Feu et Énergie	page 13
Règles pour les coups critiques	page 14

Un personnage ou une créature peut absorber des dégâts jusqu'à son score de Blessures sans encourir de pénalité. La caractéristique Blessure représente un "niveau tampon", et les dégâts jusqu'à ce niveau sont rarement sérieux. Les dégâts qui réduisent les blessures à zéro ou en dessous sont une affaire plus sérieuse. Les coups qui font cela sont appelés coups critiques, et ce sont ces coups qui détermineront généralement le résultat final d'un combat.

Lorsqu'un personnage subit un coup critique, le MJ lance un D100 et consulte le tableau des coups critiques. En plus du résultat du D100, le MJ a également besoin de connaître le niveau de coup critique. C'est égal au score de Blessure en négatif de la victime après que les dommages aient été appliqués.

Par exemple, si Clem Shirestock a été réduit à 2 points de Blessures dans un combat, puis subit 5 points de dégâts, ce coup est un critique de niveau 3. Les deux premiers points de dégâts réduisent les points de Blessure de Clem à zéro, laissant trois points de dégâts critiques.

Une fois que le score de Blessures d'un personnage a été réduit à zéro, il ne diminue jamais - au lieu de cela, tous les dégâts sont critiques.

Alors, ayant survécu au critique de niveau 3 lors du dernier round, les points de Blessure de Clem sont à zéro. Il subit un autre coup, ce qui lui inflige 2 points de dégâts. Le score de points de Blessure de Clem reste à zéro, et il subit un coup critique de niveau 2.

This booklet is a part of the Warhammer Fantasy Roleplay GM's Screen & Reference Pack (ISBN 1-899749-08-X, product reference code HTP204), and is not to be sold separately.

Designed in Great Britain; printed in the USA.

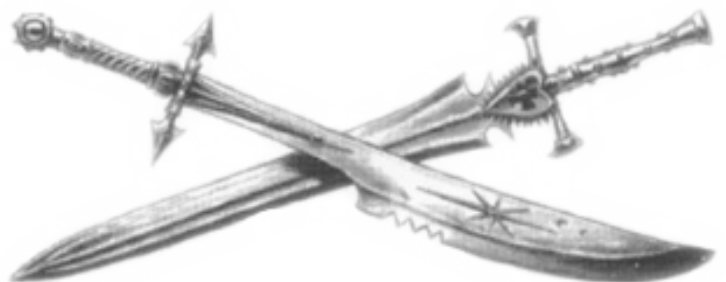
Armes tranchantes

Bras

- 1 Votre coup effleure le bras de votre adversaire, lui faisant lâcher ce qu'il tenait dans la main.
- 2 Votre coup écorche, douloureusement mais pas sérieusement, le coude de votre adversaire. Le bras peut être utilisé normalement, mais tout ce qui était tenu dans la main est lâché.
- 3 Votre coup ouvre une petite coupure sur l'avant-bras de votre adversaire, incapacitant le bras pour le Round suivant et faisant lâcher tout ce qui était tenu dans la main.
- 4 Votre coup tranche le dos de la main de votre adversaire. Toute chose tenue dans la main tombe et la main est inutilisable pour les D4 prochains Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toutes les actions tentées avec ce bras subissent un malus de -10%.
- 5 Votre coup entaille l'avant-bras de votre adversaire. Tout ce qui est détenu dans la main est lâché et le bras est inutilisable pour les prochains D6 Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -20%.
- 6 Votre coup frappe douloureusement l'épaule de votre adversaire, glissant entre les pièces d'armure. Tout ce qui est détenu dans la main est lâché et le bras est inutilisable pour les D6 prochains Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -20%.
- 7 Votre coup ouvre une blessure profonde dans l'avant-bras de votre adversaire. Tout ce qui est tenu en main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup s'enfonce dans l'épaule de votre adversaire, l'ouvrant jusqu'à l'os. Tout ce qui est tenu en main tombe, et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre coup coupe profondément l'avant-bras de votre adversaire, brisant les os. Tout ce qui est tenu en main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre coup coupe profondément le haut du bras de votre adversaire, brisant les os. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 11 Votre coup frappe la main de votre adversaire, sectionnant D3 doigts. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et la main est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La Dextérité de votre adversaire est définitivement réduite de 5 points par doigt perdu, et toutes les futures avancées de Dextérité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut décider d'infliger des sanctions supplémentaires aux tests relatifs aux compétences, selon la nature de la compétence.
- 12 Ton coup coupe la main de ton adversaire au niveau du poignet et du sang jaillit de la blessure au rythme de D4 Blessures par Round jusqu'à ce qu'elle soit soignée. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et votre adversaire tombe au sol inconscient. La perte d'une main réduit de moitié la Dextérité de façon permanente, et signifie que toutes les futures avancées de Dextérité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut imposer d'autres pénalités aux tests relatifs aux compétences manuelles, selon les circonstances et la nature de la compétence.
- 13 Ton coup sectionne le bras de ton adversaire au niveau du coude et du sang jaillit de la blessure au rythme de D4 Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. Votre adversaire tombe au sol inconscient. La perte de l'avant-bras diminue de moitié la Dextérité de façon permanente, et signifie que toutes les futures avancées de Dextérité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut imposer des pénalités supplémentaires aux tests relatifs aux compétences, selon les circonstances et la nature de la compétence.
- 14 Ton coup sectionne le bras de ton adversaire à l'épaule, et du sang jaillit de la blessure au rythme de D6 Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. Votre adversaire tombe au sol inconscient. La perte d'un bras réduit la Dextérité de 60% de façon permanente, et signifie que toutes les futures avancées de Dextérité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut imposer des pénalités supplémentaires aux tests relatifs aux compétences, selon les circonstances et la nature de la compétence.
- 15 Votre coup sectionne une artère majeure. La mort due au choc est instantanée.
- 16 Le bras de votre adversaire tombe au sol dans un geyser de sang. Votre adversaire chancelle en arrière sur D3 mètres et tombe mort.

Tête

- 1 Votre adversaire se baisse tandis que votre arme siffle au dessus de sa tête, ne perdant que le bout d'une oreille ou un panache du casque. Au prochain tour, votre adversaire est déséquilibré et ne peut rien faire sauf Parer.
- 2 Un coup oblique étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire excepté Parer pour le prochain Round.
- 3 Une coupure sur le cuir chevelu étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire sauf Parer pour les prochains D4 Rounds.
- 4 Un coup à la tête étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire pour le prochain Round.
- 5 Un coup solide à la tête étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire pour les prochains D4 Rounds.
- 6 Un coup à la tête étourdit votre adversaire, qui est projeté au sol, laissant tomber tout objet tenu en main. Votre adversaire compte comme cible Inerte au prochain Round, et ne peut rien faire d'autre que Parer pour les D4 Rounds après cela.
- 7 Votre coup ouvre une plaie dans le cuir chevelu de votre adversaire, faisant couler du sang dans les yeux de votre adversaire. Tous les tests qui nécessitent l'utilisation de la vision (y compris les jets pour toucher) sont effectués à un pénalité de -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup cisaille dans la mâchoire de votre adversaire, la brisant et cassant plusieurs dents. Votre adversaire ne peut rien faire sauf Parer pour le Round suivant. La nécessité de cracher du sang et des fragments de dents fait que votre adversaire attaque à -10% pour le reste du combat. Ça laissera une impressionnante cicatrice, modifiant les tests de Leadership et de Sociabilité du personnage de +/-10% au gré du MJ, selon les circonstances.
- 9 Votre adversaire perd un œil (déterminez lequel au hasard, si nécessaire). Votre adversaire ne peut rien faire au Round suivant, et Attaque à -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. N'importe quelle test de compétence associée à la vue sont perdues, y compris les bonus de vision nocturne et la compétence de Tir est réduite de 20%, sous réserve d'un score minimum de 5.
- 10 Votre adversaire est commotionné et s'effondre au sol incapable de bouger. L'inconscience dure D4 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 11 Votre adversaire est gravement commotionné et inconscient pendant D10 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. En retrouvant la conscience, votre adversaire doit réussir d'Endurance ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristique de pourcentage comme conséquence de lésions cérébrales durables.
- 12 Votre coup sectionne l'artère carotide de votre adversaire, vous aspergeant tous les deux dans une fontaine de sang. Votre adversaire s'effondre et va saigner à mort dans les D4 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient reçus.
- 13 Votre coup fend le crâne de votre adversaire, s'effondrant instantanément. Votre adversaire mourra en D4 Rounds à moins que des soins médicaux soient reçus, et doit faire un test d'Endurance avec une pénalité de -20% ou perdre D3 x 10 points de chacune de ses Caractéristique de pourcentage à la suite de lésions cérébrales permanentes.
- 14 Votre coup coupe profondément le crâne de votre adversaire. Votre adversaire meurt presque instantanément.
- 15 Votre coup tranche presque entièrement le crâne de votre adversaire en deux, et à moins que vous ne réussissiez un test de compétence d'arme, il vous faudra l'ensemble du Round suivant pour libérer votre arme. La mort est instantanée.
- 16 La tête de votre adversaire s'envole dans une direction aléatoire, atterrissant à 2D6 pieds de distance.



Armes tranchantes

Corps

- 1 Votre coup entaille la poitrine de votre adversaire, mais pas sérieusement. Votre adversaire est soufflé par la force du coup et ne peut que Parer pour le prochain Round.
- 2 Votre coup fait une coupure peu profonde dans l'aine de votre adversaire. À l'agonie, votre adversaire peut ne rien faire pour le prochain Round.
- 3 Votre coup coupe la poitrine de votre adversaire, secouant une côte. Votre adversaire est projeté au sol et ne peut que Parer pour les D4 Rounds suivants jusqu'à ce qu'il se relève.
- 4 Votre coup fait une coupure douloureuse dans l'abdomen de votre adversaire. Par miracle, il manque les organes vitaux, mais votre adversaire s'effondre de douleur, laisse tomber tout objet tenu en main et ne peut rien faire (sauf Parer au boudier le cas échéant) pour les prochains D4 Rounds jusqu'à ce qu'il se relève.
- 5 Votre coup coupe profondément votre adversaire dans les côtes, le projetant D3 pieds en arrière et le faisant tomber au sol. Votre adversaire est étourdi et compte comme Inerte pendant D4 Rounds, et par la suite, il ne peut que Parer pendant D4 Rounds jusqu'à ce qu'il se remette sur ses pieds.
- 6 Votre coup brise certaines côtes de votre adversaire. Votre adversaire ne peut entreprendre aucune action pour le Round suivant, et subit par la suite une pénalité de -10% à toutes les Attaques (et à d'autres actions à la discrétion du MJ) jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 7 Votre coup brise la clavicule de votre adversaire. La douleur diminue toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points selon le cas, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup coupe profondément le côté de votre adversaire, coupant veines et tendons. La douleur réduit toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points, le cas échéant, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. L'adversaire est projeté au sol et reste allongé pendant D4 Rounds, et doit réussir un test d'Initiative à chaque Round ou rester allongé. Réussir le test signifie que votre opposant ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds tout en se relevant. Toutes les compétences basées sur le mouvement et l'agilité sont perdues jusqu'à ce que des soins soient reçus.
- 9 Votre coup coupe profondément l'abdomen de votre adversaire et votre l'adversaire s'effondre inconscient, perdant 1 Blessure par Round pour hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre coup glisse entre les côtes de votre adversaire et perce un poumon, provoquant son collapsus. Votre adversaire tombe inconscient, perd D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Même dans ce cas, votre adversaire sera totalement incapable d'agir pendant au moins 10 semaines et perd définitivement 1 point d'Endurance.
- 11 Votre coup transperce l'abdomen de votre adversaire, provoquant une blessure interne. Votre adversaire tombe au sol à l'agonie, ne pouvant que Parer, et doit faire un test d'Endurance à chaque Round ou s'évanouir. Des soins médicaux lui permettront de se déplacer à la moitié du rythme prudent et toutes les caractéristiques physiques sont réduites de moitié pendant 3D6 semaines, les compétences impliquant des mouvements de toutes sortes sont perdues jusqu'à guérison complète.
- 12 Votre coup mord dans la colonne vertébrale de votre adversaire. Votre adversaire tombe au sol, incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que les soins médicaux soient reçus, et doit réussir un test de ténacité ou être paralysé à partir de la taille. Si le test est réussi, la récupération est comme pour le résultat 11 ci-dessus.
- 13 Votre coup transperce l'abdomen de votre adversaire, provoquant une hémorragie. Votre adversaire tombe au sol à l'agonie, seulement capable de Parer, et doit faire un test d'Endurance à chaque Round ou trépasser. De plus, votre adversaire perd D4 Blessures par Round pour l'hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La récupération prend 10 semaines, comme pour le résultat 11 ci-dessus.
- 14 Votre coup glisse entre les côtes de votre adversaire, transperçant le cœur et causant la mort en quelques secondes.
- 15 Ton adversaire est éventré et meurt sur-le-champ.
- 16 Votre adversaire tombe au sol à deux endroits distincts. Le décès est instantané.

Jambe

- 1 Un coup oblique au mollet fait trébucher votre adversaire, il perd tout objet tenu en main à moins qu'un test de Dextérité réussi ne soit fait.
- 2 Un coup oblique déséquilibre votre adversaire qui ne peut que Parer pour le prochain Round.
- 3 Votre coup cause une blessure au mollet de votre adversaire. Votre adversaire est projeté au sol, laissant tomber tout objet tenu en main à moins qu'un test de Dextérité ne soit réussi. Votre adversaire ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds jusqu'à ce qu'il soit à nouveau debout, s'il tient toujours quelque chose pour Parer.
- 4 Votre coup provoque une coupure peu profonde mais douloureuse. Le Mouvement et l'Initiative sont réduites de moitié pendant D4 Rounds.
- 5 Votre coup coupe la cheville de votre adversaire, endommageant la chair et nécessitant un test d'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans résultat 3 ci-dessus. Les scores de Mouvement et d'Initiative sont réduites de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 6 Votre coup coupe la hanche de votre adversaire, endommageant les muscles et tendons et nécessitant un test contre la moitié de l'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans le résultat 3 ci-dessus. Les scores de déplacement et l'Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 7 Votre coup frappe le mollet de votre adversaire, sectionnant les ischio-jambiers. Votre adversaire est renversé (voir résultat 3 ci-dessus), et son déplacement et son Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup ouvre une plaie profonde dans la jambe, endommageant gravement les tendons musculaires et les vaisseaux sanguins. Votre adversaire est renversé (voir résultat 3 ci-dessus), et perd 1 Blessure par Round à cause des saignements jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre coup coupe profondément la cuisse de votre adversaire, sectionnant un vaisseau sanguin majeur. Votre adversaire est renversé (voir résultat 3 ci-dessus), et perd D4 Blessures par Round à cause de saignements abondants jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre coup ouvre une plaie béante dans la jambe de votre adversaire, presque à la couper. Votre adversaire est renversé (voir résultat 3 ci-dessus), et perd D4 Blessures par Round à cause de saignements abondants jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Les soins médicaux permettront de se déplacer à la moitié de l'allure prudente et toutes les Caractéristiques physiques sont réduites de moitié pendant D6 semaines. Toutes les compétences impliquant un mouvement de quelque nature que ce soit sont perdu jusqu'à ce qu'un rétablissement complet soit effectué.
- 11 Votre adversaire fixe une seconde le sang jaillissant du moignon de sa cheville, avant de tomber au sol inconscient, il perd D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La perte d'un pied réduit de moitié le Mouvement et l'Initiative de façon permanente. Le coût des avancées de ces caractéristiques, et des compétences liées au mouvement sont doublés.
- 12 Votre coup coupe la jambe de votre adversaire au niveau du genou. Votre adversaire s'effondre, perdant D4 Blessures par Round à cause du saignement jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La perte de la partie inférieure de la jambe impose les mêmes pénalités qu'au résultat 11 ci-dessus.
- 13 Votre coup ampute la jambe de votre adversaire au niveau de la hanche. Votre adversaire s'effondre, perdant D6 Blessures par Round à cause du saignement jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Perdre sa jambe diminue de moitié les scores de Mouvement et d'Initiative de façon permanente. Le coût des avancées de ces Caractéristiques sont triplées et le personnage perd tous ses compétences liées au déplacements et ne pourra pas les retrouver.
- 14 Votre coup sectionne l'artère fémorale de votre adversaire, aspergeant de sang une vaste zone. La mort due à la perte de sang est presque instantanée.
- 15 Votre coup ampute la jambe de votre adversaire, et votre adversaire s'effondre, se cognant la tête contre le sol ou sur une saillie avec suffisamment de force pour se fendre le crâne. La mort est instantanée.
- 16 Votre coup ampute la jambe de votre adversaire au niveau de l'aine. La mort due au choc, à la perte de sang et aux lésions internes est presque instantanée.

Armes contondantes

Bras

- 1 Votre coup blesse le bras de votre adversaire, lui faisant lâcher ce qu'il tenait en main.
- 2 Votre coup écorche, douloureusement mais pas sérieusement, le coude de votre adversaire. Le bras peut être utilisé normalement, mais tout ce qui est tenu dans la main est lâché.
- 3 Votre coup heurte l'avant-bras de votre adversaire, l'immobilisant pour le Round suivant et lui faisant lâcher tout ce qu'ils tenait dans la main.
- 4 Votre coup s'écrase sur le dos de la main de votre adversaire. Ce qui était tenu dans la main tombe et la main est inutilisable pour les prochains D4 Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subissent un malus de -10%.
- 5 Votre coup blesse gravement l'avant-bras de votre adversaire. Ce qui était tenu dans la main tombe, et le bras est inutilisable pour les D6 Rounds suivants. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -20%.
- 6 Votre coup heurte douloureusement l'épaule de votre adversaire. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable pour les D6 Rounds suivants. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -20%.
- 7 Votre coup s'écrase sur l'avant-bras de votre adversaire, disloquant les os. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup s'écrase sur l'épaule de votre adversaire, disloquant les os. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre coup s'écrase sur l'avant-bras de votre adversaire, brisant les os. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à sa guérison. Les os brisés mettent D6+6 semaines à guérir, et s'ils ne sont pas soignés par un personnage ayant des compétences médicales, ils ont un 50% de chances d'être tordu, ce qui réduit la Dextérité de moitié à la discrétion du MJ.
- 10 Votre coup s'écrase sur le haut du bras de votre adversaire, brisant les os. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit guéri, comme dans le résultat 9 ci-dessus.
- 11 Votre coup frappe la main de votre adversaire, brisant D3 doigts. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et la main est inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit guéri, comme dans le résultat 9 ci-dessus.
- 12 Votre coup brise la main de votre adversaire. Des éclats d'os percent artères et peau, rependant du sang au rythme de 1 Blessure par Round jusqu'à ce qu'elle soit soignée. Tout ce qui est tenu dans la main est abandonné, et votre adversaire ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné. La main est inutilisable jusqu'à ce que les os guérissent. Les graves dégâts imposent un modificateur de -20% à tous les jets de soins médicaux. Un échec signifie que la main est inutilisable, et un échec de plus de 30% signifie qu'elle doit être amputée. La perte d'une main réduit de moitié la Dextérité de façon permanente, et signifie que toutes les futures avancées de Dextérité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut ajouter des pénalités supplémentaires aux tests de compétences manuelle, selon les circonstances et la nature de la compétence.
- 13 Votre coup brise le bras de votre adversaire au niveau du coude, provoquant une fracture ouverte qui saigne infligeant D4 Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit traité. Votre adversaire ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit soigné et le traitement médical subit un modificateur de -20% à cause de la gravité de la fracture. L'avant-bras est inutilisable jusqu'à ce que les os guérissent, comme dans 9 ci-dessus. L'échec du traitement médical se traduit par un bras définitivement inutilisable.
- 14 Votre coup brise l'épaule et le bras de votre adversaire. Les fractures ouvertes provoquent une hémorragie interne de D6 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre adversaire ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit traité. Le traitement médical subit un modificateur -20% à cause de la gravité de la fracture. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que les os guérissent, et si les traitements médicaux ont échoués le bras est définitivement inutilisable comme dans le résultat 12 ci-dessus.
- 15 Ton coup fracasse des os, et un fragment tranchant une grosse artère. La mort due au choc et à la perte de sang est instantanée.
- 16 Votre coup fracasse le bras de votre adversaire et l'entraîne dans la cage thoracique, détruisant les organes internes. Votre adversaire est projeté à D3 mètres par le coup et tombe mort.

Tête

- 1 Votre adversaire se baisse tandis que votre arme siffle au dessus de sa tête, faisant à peine contact. Au Round suivant, votre adversaire est déséquilibré et ne peut rien faire d'autre que Parer.
- 2 Un coup oblique étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire excepté Parer pour le prochain Round.
- 3 Un coup sur le côté de la tête étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire sauf Parer pour les prochains D4 Rounds.
- 4 Un coup à la tête étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire pour le prochain Round.
- 5 Un coup solide à la tête étourdit votre adversaire, qui ne peut rien faire pour les prochains D4 Rounds.
- 6 Un coup à la tête étourdit votre adversaire, qui est projeté au sol, laissant lâcher tout objet tenu en main. Votre adversaire compte comme Inerte au prochain Round, et ne peut rien faire d'autre que Parer pour les D4 Rounds après cela.
- 7 Votre coup étourdit légèrement votre adversaire. Tous les tests (y compris les jets pour toucher) sont effectués avec une pénalité de -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup fracasse la mâchoire de votre adversaire, la brisant et cassant des dents. Votre adversaire ne peut rien faire d'autre que Parer pour le Round suivant. La nécessité de cracher du sang et des fragments de dents inflige une pénalité de -10% pour le reste du combat. Cette blessure laissera une cicatrice impressionnante, modifiant les tests de Leadership et de Sociabilité du personnage de +/-10% selon les circonstances.
- 9 Votre adversaire perd un œil (déterminez lequel au hasard, si nécessaire). Votre adversaire ne peut rien faire au tour suivant, et Attaque à -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Toutes les compétences faisant intervenir la vue sont perdues, y compris les bonus de vision nocturne, et la capacité de Tir est réduit de 20%, sous réserve d'un score minimal de 5.
- 10 Votre adversaire est commotionné et s'effondre au sol incapable de bouger. L'inconscience dure D4 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 11 Votre adversaire est gravement commotionné et inconscient pendant D10 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. En retrouvant conscience, votre adversaire doit réussir un test d'Endurance ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage à cause de lésions cérébrales durables.
- 12 Votre coup fracture le crâne de votre adversaire, provoquant une hémorragie cérébrale. Votre adversaire s'effondre et saigne à mort en D4 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient reçus. En regagnant conscience, votre adversaire doit réussir un test d'Endurance ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage due aux lésions cérébrales durables.
- 13 Votre coup fracasse le crâne de votre adversaire, le faisant s'effondrer instantanément. Votre adversaire mourra en D4 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient reçus, et doit faire un test d'Endurance réussie à -20% ou perdre D3 x 10 points dans chacune de ses Caractéristiques de pourcentage à la suite de lésions cérébrales permanentes.
- 14 Votre coup brise le cou de votre adversaire. Votre adversaire meurt instantanément.
- 15 Votre coup fracasse le crâne de votre adversaire, vous éclaboussant tous les deux avec du sang et de la cervelle. La mort est instantanée.
- 16 La tête de votre adversaire vole dans une direction aléatoire, atterrissant à 2D6 pieds de distance.



Armes contondantes

Corps

- 1 Votre adversaire est essoufflé par la force de votre coup et peut seulement Parer le Round suivant.
- 2 Votre coup atterrit dans l'aine de votre adversaire. À l'agonie, votre adversaire ne peut rien faire pour le Round suivant.
- 3 Votre coup atteint la poitrine de votre adversaire, brisant quelques côtes. L'adversaire est projeté au sol et ne peut que Parer pour les D4 prochains Rounds jusqu'à ce qu'il reprenne pied.
- 4 Votre coup s'écrase dans l'abdomen de votre adversaire. Votre adversaire s'effondre de douleur, laisse tomber tout objet tenu à la main et ne peut rien faire (sauf Parer avec un boudier le cas échéant) pour les prochains D4 Rounds jusqu'à ce qu'il reprenne pied.
- 5 Votre coup souffle sévèrement sur votre adversaire, le projetant sur D3 pieds en arrière et le projetant au sol. Votre adversaire est étourdi et compte comme Inerte pour les D4 prochains Rounds, et ne peut ensuite que Parer pendant les D4 Rounds suivants jusqu'à ce qu'il se remette sur ses pieds.
- 6 Votre coup brise certaines côtes de votre adversaire. Votre adversaire ne peut entreprendre aucune action pour le Round suivant, et se voit ensuite infliger un malus de -10% à toutes ses Attaques (et aux autres actions à la discrétion du MJ) jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 7 Votre coup brise la clavicule de votre adversaire. La douleur diminue toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points selon le cas, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup s'écrase sur le côté de votre adversaire, brisant des côtes et meurtrissant les organes internes. La douleur réduit toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points selon le cas, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre adversaire est projeté au sol et reste allongé D4 Rounds, et doit réussir un test d'Initiative à chaque Round par la suite ou rester allongé. Réussir le test signifie que votre adversaire ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds tout en se relevant. Toutes les compétences basées sur le mouvement et l'agilité sont perdues jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus.
- 9 Votre coup s'écrase dans l'abdomen de votre adversaire et votre adversaire s'effondre inconscient, perdant 1 Blessure par Round pour hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre coup fracture une des côtes de votre adversaire et entraîne un éclat d'os dans un poulmon, provoquant son affaissement. Votre adversaire tombe inconscient, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Même alors, votre adversaire sera totalement incapacité pendant au moins 10 semaines, et perd 1 point d'Endurance de façon permanente.
- 11 Votre coup provoque de graves blessures internes. Votre adversaire tombe à terre à l'agonie, seulement capable de Parer, et doit faire un test d'Endurance à chaque Round ou s'évanouir. Des soins médicaux permettront le mouvement à la moitié du rythme prudent et toutes les Caractéristiques physiques sont réduits de moitié pendant D6 semaines. Toutes les compétences impliquant le mouvement de tous types sont perdus jusqu'à ce qu'une récupération complète soit effectuée.
- 12 Votre coup s'écrase dans la colonne vertébrale de votre adversaire. Votre adversaire tombe au sol, incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus et doit réussir un test d'Endurance ou être paralysé de façon permanente à partir de la taille. La récupération se fait comme pour le résultat 11 ci-dessus.
- 13 Votre coup s'écrase dans l'abdomen de votre adversaire, rompant un rein et provoquant une grave hémorragie interne. Votre adversaire tombe au sol dans l'agonie, seulement capable de Parer, et doit faire un test d'Endurance à chaque Round ou s'évanouir. De plus, votre adversaire perd D4 Blessures par Round à cause d'une hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus. La récupération prend 10 semaines, comme pour le résultat 11 ci-dessus.
- 14 Votre coup s'effondre dans la poitrine de votre adversaire, faisant éclater le cœur et causant la mort en quelques secondes.
- 15 L'abdomen de votre adversaire est réduit en bouillie. La mort due à la défaillance d'un organe et à l'hémorragie interne massive est instantanée.
- 16 La colonne vertébrale de votre adversaire est brisée. Il tombe au sol, se contracte pendant une seconde, puis reste immobile.

Jambe

- 1 Un coup oblique au mollet fait trébucher votre adversaire, faisant lâcher tout objet tenu en main à moins qu'un test de Dextérité réussi ne soit fait.
- 2 Un coup oblique déséquilibre votre adversaire qui ne peut que Parer pour le prochain Round.
- 3 Votre coup atterrit lourdement sur le pied de votre adversaire. Le Mouvement et l'Initiative de votre adversaire sont divisés par deux pour le Round suivant, et il ne peut que Parer (et sauter et maudire) pendant ce temps.
- 4 Votre adversaire est projeté au sol, lui faisant lâcher tout objet tenu en main à moins qu'un test de Dextérité ne soit réussi. Votre adversaire ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds, jusqu'à ce qu'il soit à nouveau debout, et à condition qu'il tienne encore quelque chose pour parer.
- 5 Votre coup touche un centre névralgique de la jambe. Le Mouvement et l'Initiative de l'adversaire sont réduites de moitié pour D4 Rounds.
- 6 Votre coup disloque la cheville de votre adversaire, nécessitant un test d'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans le résultat 4 ci-dessus. Les déplacements et l'Initiative sont réduites de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 7 Votre coup disloque le genou de votre adversaire, nécessitant un test contre la moitié de l'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans le résultat 4 ci-dessus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduites de moitié jusqu'à la ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre coup disloque la hanche de votre adversaire, nécessitant un test contre la moitié de l'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans le résultat 4 ci-dessus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduites de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre coup frappe le tibia de votre adversaire, brisant les os de la jambe. Votre adversaire est renversé (voir résultat 4 ci-dessus), et la jambe est inutilisable jusqu'à ce que les os guérissent. Cassés, les os prennent D6+6 semaines pour guérir, et s'ils ne sont pas soignés par un personnage avec des compétences médicales, ils ont 50% de chances de se remettre de travers, réduisant de moitié le Mouvement et l'Initiative du personnage à la discrétion du MJ.
- 10 Votre coup brise le fémur de votre adversaire. Votre adversaire est renversé (voir résultat 4 ci-dessus) et perd 1 Blessure par Round due aux saignements abondants jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La jambe est inutilisable jusqu'à ce que l'os guérisse, comme dans le résultat 9 ci-dessus.
- 11 Votre coup brise les os du pied de votre adversaire, avec des éclats d'os perçant plusieurs vaisseaux sanguins et provoquant une hémorragie interne. Votre adversaire tombe au sol inconscient, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Les os guérissent comme dans le résultat 9 ci-dessus, mais s'ils ne remettent pas bien le pied et la cheville seront fusionnées, réduisant le Mouvement et l'Initiative au trois quarts de leurs anciennes valeurs de façon permanente. Le coût des progressions de ces Caractéristiques, et des habiletés liées au mouvement, sont doublées.
- 12 Votre coup fracasse le genou de votre adversaire. Votre adversaire s'écroule, perdant D4 Blessures par Round à cause d'une hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Les os guérissent comme dans le résultat 11 au dessus.
- 13 Votre coup fracasse la hanche de votre adversaire. Votre adversaire s'effondre, perdre D6 Blessures par Round à cause d'une hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Les os guérissent comme dans le résultat 11 ci-dessus.
- 14 Votre coup fracasse le fémur et le bassin de votre adversaire, provoquant un fragment d'os pointu dans l'artère fémorale de votre adversaire. Le décès due au choc et à l'hémorragie interne est presque instantanée.
- 15 Votre coup fracasse la jambe de votre adversaire, et votre adversaire s'effondre, se cognant la tête contre le sol ou sur une saillie avec suffisamment de force pour s'enfoncer le crâne. La mort est instantanée.
- 16 Votre coup fracasse la jambe de votre adversaire et continue dans l'aine. Mort due au choc, à l'hémorragie et aux lésions internes est presque instantané.

Dents et Griffes

Bras

- 1 L'attaque effleure le bras de la victime, lui faisant lâcher ce qu'il tenait dans cette main.
- 2 L'attaque égratigne, douloureusement mais pas sérieusement, les articulations de la victime. Tout ce qui est tenu dans la main tombe.
- 3 L'avant-bras de la victime est fortement écorché, ce qui rend la main inutilisable pour le Round suivant et faisant tomber tout ce qu'il tenait.
- 4 La main et le poignet de la victime sont fortement écorchés. Tout ce qui est tenu dans la main est lâché, et la main est inutilisable pour les prochains D4 Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -10%.
- 5 L'attaque provoque plusieurs écorchures profondes sur l'avant-bras de la victime. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable pour les prochains D6 Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -20%.
- 6 L'épaule de la victime est mutilée. Tout ce qui est tenu dans la main est lâché, et le bras est inutilisable pour les D6 prochains Rounds. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, toute action tentée avec ce bras subit un malus de -20%.
- 7 L'avant-bras de la victime est mutilé, tout ce qui est tenu dans la main est lâché et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 L'attaque déchiquette la chair de l'épaule de la victime, l'ouvrant jusqu'à l'os. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 L'avant-bras de la victime est gravement mutilé. Tout ce qui est détenu dans la main est lâché et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Le haut du bras de la victime est gravement mutilé. Tout ce qui est détenu dans la main est lâché et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 11 La main et le poignet de la victime sont gravement mutilés, ce qui conduit dans la perte de D3 doigts. Tout ce qui est tenu dans la main tombe, et la main est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La Dexterité de la victime est définitivement réduite de 5 points par doigt perdu, et toutes les futures avancées en Dexterité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut décider d'imposer des pénalités supplémentaires aux tests relatifs aux compétences manuelles, selon la nature de la compétence.
- 12 La main de la victime est soit déchiquetée par les griffes, soit mordue au poignet. Le sang jaillit de la plaie au rythme de D4 Blessures par Round jusqu'à ce qu'elle soit soignée. Tout ce qui est tenu dans la main tombe, et la victime tombe au sol inconsciente. La perte d'une main réduit de moitié la Dexterité de façon permanente et signifie que tous les futures avancées en Dexterité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut imposer des sanctions supplémentaires aux tests relatifs aux compétences manuelles, selon les circonstances et la nature de la compétence.
- 13 Le bras de la victime est complètement déchiqueté sous le coude, et le sang jaillit de la blessure au rythme de D4 Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. La victime tombe au sol inconsciente. Il perd la moitié de sa Dexterité, et toutes les futures avancées de Dexterité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut imposer des sanctions supplémentaires aux tests relatifs aux compétences manuelles, selon les circonstances et la nature de la Compétence.
- 14 L'épaule de la victime est tellement mutilée que le bras est arraché. Le sang jaillit de la blessure au rythme de D6 Blessures par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. La victime tombe au sol sans contrôle inconsciente. La perte d'un bras réduit définitivement la Dexterité de 60%, et signifie que toutes les futures avancées de Dexterité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut imposer des pénalités supplémentaires aux tests relatifs à des compétences manuelles, selon les circonstances et la nature des compétences.
- 15 Une artère majeure est griffée ou mordue. La mort due au le choc et à la perte de sang est instantanée.
- 16 Un fatras de sang jaillit du bras de la victime. La victime titube en arrière sur D3 mètres, puis tombe morte.

Tête

- 1 La victime esquive un snap ou un slash, ne perdant que le bout d'une oreille ou le panache d'un casque. Au Round suivant, la victime est déséquilibré et ne peut rien faire d'autre que Parer.
- 2 Un coup oblique (ou une haleine fétide) étourdit la victime, qui ne peut rien sauf Parer pour le Round suivant.
- 3 Un coup de fouet sur le côté de la tête (ou une morsure d'oreille) étourdit victime, qui ne peut rien faire d'autre que Parer pour les prochains D4 Rounds.
- 4 Un coup de ratisage à la tête étourdit la victime, qui ne peut rien faire pour le prochain Round.
- 5 Un coup franc sur la tête étourdit la victime, qui ne peut rien faire pour les prochains D4 Rounds.
- 6 Un coup à la tête étourdit la victime, qui est projetée à terre, laissant tomber tout objet tenu en main. La victime est considérée comme Inerte le Round suivant, et ne peut rien faire d'autre que Parer pendant D4 Rounds après ça.
- 7 L'attaque ouvre une série de plaies dans le cuir chevelu de la victime, faisant couler du sang dans les yeux de la victime. Tous les tests qui nécessitent l'utilisation de la vue (y compris les jets pour toucher) sont effectués avec une pénalité de -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 La mâchoire de la victime est cassée ainsi que plusieurs dents. La victime ne peut rien faire d'autre que Parer le Round suivant. La nécessité de continuer à cracher du sang et des fragments de dents inflige un malus de -10% pour le reste du combat. Cette blessure laissera une cicatrice impressionnante, modifiant les tests de Leadership et de Sociabilité de +/-10% au choix du MJ, selon les circonstances.
- 9 La victime perd un œil (déterminer lequel au hasard, si nécessaire). La victime peut ne rien faire au Round suivant, et les Attaques se font à -10% jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus. Toute compétence liée à la vue sont perdus, y compris les bonus de vision nocturne, et la capacité de Tir est réduite de 20 points, sous réserve d'un score minimale de 5.
- 10 La victime est commotionnée et s'effondre au sol incapable de mouvement. L'inconscience dure D4 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 11 La victime est gravement commotionnée et reste inconsciente pendant D10 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. En retrouvant conscience, la victime doit réussir un test d'Endurance ou perdre 10 points dans chacune de ses Caractéristique de pourcentage à la suite de lésions cérébrales durables.
- 12 L'attaque entaille ou mord l'artère carotide de la victime, plongeant les deux combattants sous une fontaine de sang. La victime s'effondre, et saignera à mort dans les D4 Rounds à moins que des soins médicaux soient reçus.
- 13 Un coup écrasant ou une morsure ouvre le crâne de la victime. La victime s'effondre, mourra dans D4 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient reçus, et doit réussir un test d'Endurance avec une pénalité de -20% ou perdre D3 x 10 points dans chacune de ses Caractéristique de pourcentage, en tant que résultat de lésions cérébrales permanentes.
- 14 La gorge de la victime est complètement déchiquetée. La mort est presque instantanée.
- 15 Le cou de la victime est griffé ou mordu de part en part, écrasant les vertèbres du cou et brisant la moelle épinière. La mort est instantanée.
- 16 La tête de la victime est griffée ou mordue. La mort est instantanée.



Bents et Griffes

Corps

- 1 L'attaque ratisse la poitrine de la victime, mais pas sérieusement. La victime est essoufflée par la force du coup et ne peut Parer que pour le Round suivant.
- 2 L'attaque frappe l'aîne de la victime, faisant couler du sang mais causant aucun dommage sérieux. À d'agonie, la victime peut ne rien faire pour le Round suivant.
- 3 L'attaque déchire la poitrine de la victime, arrêtée seulement par une côte. La victime est projetée au sol et ne peut que Parer pour les D4 Rounds suivants jusqu'à ce qu'il se remette sur pieds.
- 4 L'attaque s'abat sur l'abdomen de la victime. Par miracle aucun organe vital n'est touché, mais la victime s'effondre de douleur, laissant tomber tous les objets tenus en main, et ne peut rien faire (sauf Parer avec un boudier le cas échéant) pour les D4 prochains Rounds jusqu'à ce qu'il se relève.
- 5 L'attaque coupe profondément la victime à travers la poitrine, la projetant D3 pieds en arrière et la jetant au sol. La victime est étourdi et compte comme Inerte pour les D4 rounds suivants, et ne peut ensuite que Parer pendant D4 rounds jusqu'à ce qu'il se remette sur pieds.
- 6 L'attaque provoque une blessure profonde au côté de la victime, effleurant un rein. La victime peut ne rien faire pour le Round suivant, et subit ensuite un malus de -10% à toutes les Attaques (et aux autres actions à la discrétion du MJ) jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus.
- 7 L'attaque manque la gorge de quelques centimètres, mais l'épaule de la victime est gravement mutilée et la clavicule est cassée. La douleur réduit toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points selon le cas, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 L'abdomen de la victime est gravement mutilé, déchiquetant muscles et nerfs. La douleur réduit toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points selon le cas, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La victime est au sol et reste couché pendant D4 Rounds, et doit réussir un test d'Initiative à chaque Round ou rester allongée. Réussir le test signifie que la victime ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds tout en se remettant sur pied. Toute les compétences basées sur le mouvement et l'agilité sont perdues jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Plusieurs plaies profondes sont ouvertes dans l'abdomen de la victime. La la victime s'effondre inconsciente, saignant 1 Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 L'attaque brise une côte de la victime et enfonce un état d'os dans un poumon, provoquant son affaissement. La victime tombe inconsciente, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Même dans ce cas, la victime sera totalement inapte pendant au moins moins 10 semaines et perd définitivement 1 point d'Endurance.
- 11 L'attaque écrase l'abdomen de la victime, causant des blessures internes. La victime tombe à terre à l'agonie, ne pouvant que Parer, et doit faire un test d'Endurance à chaque Round ou s'évanouir. Des soins médicaux permettent le mouvement à la moitié du rythme prudent. Tous les Caractéristiques physiques sont réduites de moitié pendant D6 semaines. Toute compétence impliquant le mouvement de toute nature sont perdus jusqu'à ce qu'un rétablissement complet.
- 12 L'attaque heurte la colonne vertébrale de la victime, écrasant plusieurs vertèbres. La victime tombe au sol, incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus, et doit réussir Test de ténacité ou être paralysé de façon permanente à partir de la taille. Si le test est réussi, la récupération se fait comme pour le résultat 11 ci-dessus.
- 13 L'attaque ouvre l'abdomen de la victime, rompant les organes et provoquant une hémorragie interne. La victime tombe à terre à l'agonie, seulement capable de Parer, et doit faire un test d'Endurance à chaque Round ou s'évanouir. De plus, la victime perd D4 Blessures par Round due à une hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus. Récupérer prend 10 semaines, comme pour le résultat 11 ci-dessus.
- 14 L'attaque fracasse les côtes de la victime, lui arrachant le cœur et causant la mort en quelques secondes.
- 15 L'abdomen de la victime est déchiré, déversant des viscères sur le sol. La mort est instantanée.
- 16 La victime est griffée ou mordue et tombe à terre en deux endroits distincts. La mort est instantanée.

Jambe

- 1 Une légère égratignure sur le mollet fait trébucher la victime, tout objet tenu à la main est perdu à moins qu'un test de Dextérité réussi ne soit fait.
- 2 Un coup oblique déséquilibre la victime, qui ne peut Parer que le Round suivant.
- 3 L'attaque provoque une blessure au mollet de la victime. La victime est renversé au sol, et laissera tomber tout objet tenu à la main à moins qu'un test de Dextérité réussi ne soit effectué. La victime ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds jusqu'à ce qu'il soit à nouveau debout, à condition qu'elle tienne toujours quelque chose pour parer.
- 4 L'attaque saigne la cuisse de la victime. Le Mouvement et l'Initiative sont réduites de moitié pendant D4 rounds.
- 5 La cheville de la victime est mutilée, endommageant les ischio-jambiers et obligeant de faire un test d'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans résultat 3 ci-dessus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduites de moitié jusqu'à ce que soins médicaux ne soient reçus.
- 6 La hanche de la victime est mutilée, endommageant les muscles et les tendons et nécessitant un test contre la moitié de l'Initiative pour éviter d'être renversé comme dans le résultat 3 ci-dessus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus.
- 7 L'attaque déchire les tendons de la jambe de la victime. La victime est renversé (voir résultat 3 ci-dessus), et le Mouvement et l'Initiative sont réduites de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus.
- 8 La jambe de la victime est gravement mutilée. La victime est renversée (voir résultat 3 ci-dessus), et perd 1 Blessure par Round à cause d'un saignement abondant jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 L'attaque déchire la cuisse de la victime, coupant une importante artère. La victime est renversée (voir résultat 3 ci-dessus), et perd D4 Blessures par Round à cause de saignements abondants jusqu'à ce qu'elle soit soignée.
- 10 L'attaque réduit la jambe de la victime à une ruine sanglante. La victime est renversé (voir résultat 3 ci-dessus), et perd D4 Blessures par Round à cause de saignements abondants jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Les soins médicaux permettront de se déplacer à la moitié du rythme prudent et toutes les Caractéristiques physiques sont réduites de moitié pendant 3D6 semaines. N'importe quel compétences impliquant des mouvements de toutes sortes sont perdues jusqu'à ce qu'elle soit complètement rétablie.
- 11 Le pied de la victime est griffé ou mordu à la cheville. La victime tombe au sol inconsciente, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduit de moitié de façon permanente. Le coût des avancées de ces Caractéristiques et des habiletés liées au mouvement sont doublées.
- 12 La jambe de la victime est entièrement déchiquetée sous le genou, et si elle n'est pas déjà arrachée, elle devra être amputé. La victime s'effondre, perdant D4 Blessures par Round dues à une hémorragie jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduits de moitié. Le coût des avancées à ces Caractéristiques sont triplé, et le personnage perd toutes les compétences liées au mouvement et ne peut pas les regagner.
- 13 La hanche de la victime est réduite en lambeaux sanglants, et il ne reste rien pour tenir la jambe contre le corps. La victime s'effondre, perdant D6 Blessures par Round dues à une hémorragie jusqu'à ce que des soins médicaux ne soient reçus. Le Mouvement et l'Initiative sont réduits de moitié. Le coût des avancées à ces Caractéristiques sont triplé, et le personnage perd toutes les compétences liées au mouvement et ne peut pas les regagner.
- 14 L'artère fémorale de la victime est déchiquetée, déversant du sang sur une large zone. La mort due à la perte de sang est presque immédiate.
- 15 La jambe de la victime est complètement griffée ou mordue, et le reste du corps de la victime est jeté sur le côté, frappant sa tête sur le sol ou sur un objet saillant avec suffisamment de force pour s'enfoncer le crâne. La mort est instantanée.
- 16 L'attaque écrase les os de la jambe de la victime, envoyant des fragments dans les principaux organes et vaisseaux sanguins de la jambe et de l'aîne. La mort due au le choc, à la perte de sang et aux dommages internes est instantanée.

Flèches et Carreaux

Bras

- 1 Votre tir entaille légèrement le dos de la main, ce qui fait que votre cible laisse tomber tout ce qu'elle tenait.
- 2 Votre tir ouvre une coupure sur la main de votre cible, ne causant aucun dommages mais forçant tout ce qui est tenu dans la main à tomber.
- 3 Votre tir touche la main de votre cible, provoquant une plaie superficielle. Tout objet tenu dans la main tombe et la main est inutilisable pour le prochain Round seulement.
- 4 Votre tir coupe gravement la main de votre cible. Tout ce qui est détenu dans la main est lâchée et la main est inutilisable jusqu'à ce qu'un médecin la soigne.
- 5 Votre tir transperce la main de votre cible. Tout ce qui tient dans la main est lâché et la main est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient prodigués.
- 6 Votre tir frappe le bras de votre adversaire, effleurant l'os et couper les nerfs. Le bras est inutilisable pour les D6 Rounds suivants, en raison de la douleur extrême.
- 7 Votre tir déchire l'épaule de votre cible, déchirant le ligament. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre tir transperce le bras de votre cible. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un surcoût de D4 Blessures permanents.
- 9 Votre tir frappe l'avant-bras de votre cible, coupant les ligaments. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras sous le coude est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre tir frappe le haut du bras de votre cible, s'enfonçant dans le biceps. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un surcoût de D4 Blessures permanents.
- 11 Votre cible laisse échapper un cri alors que votre tir enlève proprement D4 doigts. Tout ce qui est tenu dans la main tombe (ainsi que le dos des doigts). La cible perd 1 Blessure par Round à cause de la perte de sang jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La Dextérité de votre cible est réduite de 5 points par doigt perdu, et tout avancement de Dextérité sont de +5 au lieu de +10. Le MJ peut décider d'imposer des pénalités supplémentaires aux tests relatifs aux compétences manuelles, en fonction sur la nature de la compétence.
- 12 Votre tir transperce le poignet de votre cible, sectionnant une artère. La cible s'effondre et ne peut rien faire jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. D4 Blessures sont perdus par Round en raison du saignement jusqu'à ce que soins médicaux soient reçus. Un échec à tout traitement médical pour retirer le projectile entraîne un dégât permanent supplémentaire de D4.
- 13 Votre tir effleure l'intérieur du coude de votre cible, sectionnant une artère. Votre cible s'effondre et peut ne rien faire jusqu'à ce que le médecin le soigne. D4 Blessures sont perdues par Round à cause du saignement jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 14 Votre tir s'enfonce profondément dans l'épaule de votre cible, causant du sang pour commencer à fuir dans un poumon. Votre cible s'effondre et ne peut faire rien jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. D6 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un surcoût de D4 Blessures permanents.
- 15 Votre tir passe à travers le bras de votre cible, passant dans la cavité thoracique et frappant le cœur. La mort est instantanée.
- 16 Votre tir effleure l'épaule de votre cible et s'enfonce dans le cou. La mort est presque instantanée.

Tête

- 1 Votre tir entaille une oreille, mais ne cause aucun dommage sérieux. Votre cible ne peut que Parer au Round suivant.
- 2 Votre tir effleure la tempe de votre cible. Votre cible est étourdie et ne peut rien faire au Round suivant sauf Parer.
- 3 Votre tir enlève la peau d'une des joues de votre cible. La cible ne peut rien faire sauf Parer pendant D4 Rounds,
- 4 Votre tir frappe le sommet de la tête et ricoche sur le crâne. Votre cible est étourdie et ne peut rien faire du tout au Round suivant.
- 5 Votre tir ricoche sur la tempe de votre cible. Votre cible est étourdie et peut ne rien faire du tout pour les prochains D4 Rounds.
- 6 Votre tir touche le front de votre cible. Votre cible est renversée, compte comme Inerte pour le Round suivant, et ne peut rien faire sauf Parer pendant D4 rounds supplémentaires.
- 7 Votre tir coupe le nez de votre cible. En plus d'entraver l'odorat de la cible, la douleur inflige à votre cible un modificateur de -10% à tous les jets jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La perte du nez réduit le score de Sociabilité du personnage de -20% de façon permanente.
- 8 Votre tir ricoche sur la mâchoire de votre cible, brisant des dents et fendant les gencives sur le chemin. Votre cible ne peut rien faire sauf Parer pour le Round suivant, après quoi votre cible Attaque à -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre tir surplombe l'arête du nez et perfore un des yeux de votre cible, le détruisant totalement. Votre cible ne peut rien faire au Round suivant et Attaque à -10% jusqu'à ce que les soins médicaux soient reçus. Toutes les compétences liées à la vue sont perdues (y compris la vision nocturne), et la capacité de Tir est réduite de 20% jusqu'à un minimum de 5.
- 10 Votre tir fracasse les dents de devant de votre cible et ressort par la mâchoire sous l'oreille. Votre cible tombe au sol inconscient et ne peut rien faire pendant D4 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, selon la période la plus courte. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile inflige D4 Blessures supplémentaires.
- 11 Votre tir touche le front de votre cible, fracturant l'os et continuant vers le cerveau. Votre cible tombe inconsciente et ne peut rien faire pendant D10 heures ou jusqu'à ce que les soins médicaux soient reçus. De plus, votre cible doit tester son Endurance ou mourir. 10 points sont perdus à toutes les Caractéristiques de pourcentage à la suite de lésions cérébrales permanentes.
- 12 Votre projectile entaille l'artère carotide et le sang gicle sur une large zone. Votre cible tombe au sol et mourra en D6 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient reçus.
- 13 Votre tir frappe droit sur le nez, poursuivant son chemin pour pénétrer dans la zone externe du cerveau. Votre cible tombe sur le sol et mourra dans les D4 Rounds suivants à moins que des soins médicaux ne soient reçus. De plus, votre cible doit tester sa ténacité ou perdre 10 points de toutes les Caractéristiques de pourcentage en raison de lésions cérébrales permanentes.
- 14 Votre tir transperce le cou, sectionnant la colonne vertébrale. La cible s'effondre, gargouille puis meurt.
- 15 Votre tir pénètre dans l'un des yeux de votre cible, continuant dans le cerveau. La mort est instantanée.
- 16 Votre tir atterrit droit entre les yeux de votre cible. La mort est instantanée.



Flèches et Carreaux

Corps

- 1 Votre cible perd l'équilibre pour tenter d'éviter votre tir, ce qui effleure la poitrine de votre cible. Votre cible ne peut rien faire sauf Parer au Round suivant en retrouvant l'équilibre.
- 2 Votre tir entaille l'aîne, causant à votre cible beaucoup de douleur. Votre cible peut ne rien faire pendant tout le Round suivant.
- 3 Votre tir effleure la poitrine, glissant sur une côte. Votre cible tombe au sol et ne peut rien faire sauf Parer pour les prochains D4 Rounds jusqu'à ce qu'il se redresse à nouveau.
- 4 Votre tir provoque une grave blessure à l'aîne. Votre cible tombe au sol à l'agonie, laissant tomber tout ce qu'il tenait dans la main, et ne peut rien faire d'autre que Parer avec un bouclier (s'il en a un) pour les D4 prochains Rounds tout en titubant.
- 5 Votre tir s'écrase sur la poitrine juste en dessous de l'épaule, envoyant votre cible au sol. Votre cible est étourdie pendant D4 Rounds, et par la suite ne peut rien faire d'autre que Parer pour D4 Rounds en se redressant.
- 6 Votre tir frappe l'abdomen de votre cible, douloureux mais sans gravité. Votre cible Attaque à -10% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 7 Votre tir touche la clavicule de votre cible, la fracturant. L'agonie réduit toutes ses Caractéristiques de 1 ou 10 points selon le cas jusqu'à ce que des soins médicaux soient obtenus.
- 8 Votre tir se loge entre les côtes de votre cible. Toutes les Caractéristiques sont réduites de 1 ou 10 points selon le cas et le Mouvement est réduite de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec à n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 9 Votre tir s'incruste dans l'abdomen de votre cible. Votre cible perd connaissance et s'effondre sur le sol, perdant 1 Blessure par Round à cause d'une hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec à tout traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 10 Votre tir perce un poulmon. Votre cible tombe inconsciente, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Même suite à cela, votre cible sera totalement inapte pendant au moins 10 semaines et perd définitivement 1 point d'Endurance. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 11 Votre tir se fraye un chemin dans l'abdomen de votre cible, endommageant sévèrement plusieurs organes internes. Votre cible s'effondre dans l'agonie, incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus et perdre D4 Blessures par Round. Un test contre l'Endurance doit être fait à chaque Round afin de rester conscient. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un surcoût de D4 Blessures permanents.
- 12 Votre tir frappe la colonne vertébrale de votre cible, serrant les vertèbres contre la moelle épinière. Votre cible tombe au sol, et ne peut rien faire du tout jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, et doit tester sa ténacité ou être définitivement paralysé à partir de la taille. Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne une paralysie automatique.
- 13 Votre tir fracture la colonne vertébrale de la cible, se logeant à mi-chemin. Votre cible s'effondre inconsciente. Toutes les Caractéristiques sont réduites de moitié jusqu'à ce qu'un rétablissement complet soit effectué et D4 Blessures sont perdues par Round en raison d'une hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Il faut 10 semaines pour un rétablissement complet. Jusqu'alors toutes les compétences impliquant le mouvement sont perdues. Un échec sur n'importe quel test pour retirer le projectile se traduit automatiquement en paralysie.
- 14 Votre tir s'enfonce dans l'abdomen de votre cible, endommageant plusieurs organes vitaux. Votre cible s'effondre en crachant du sang. La mort est presque instantanée.
- 15 Votre tir détruit totalement plusieurs des vertèbres de la colonne vertébrale supérieure. Le cou s'affaisse dangereusement, puis il y a un daquement. La mort est presque instantanée.
- 16 Votre tir glisse entre les côtes jusqu'au cœur de votre cible, lui faisant cesser de fonctionner instantanément, ainsi que son propriétaire.

Jambe

- 1 Votre tir effleure l'arrière du mollet, faisant trébucher votre cible et laissant tomber tout objet tenu à la main à moins qu'ils ne réussisse un test de Dextérité.
- 2 Votre cible perd l'équilibre en tentant d'éviter votre tir, et ne peut que Parer au Round suivant.
- 3 Votre tir effleure la cuisse, ce qui fait perdre l'équilibre à votre cible qui tombe au sol. Tous les objets tenus à la main sont lâchés à moins qu'un test de Dextérité soit réussi, et votre cible ne peut que Parer pour les D4 Rounds suivants tout en se redressant.
- 4 Votre tir tranche dans la jambe avec une certaine force. Le Mouvement et l'Initiative sont divisés par deux pendant D4 Rounds.
- 5 Votre tir endommage les tendons de la cheville de votre cible. Le Mouvement et l'Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient obtenus et votre cible doit faire un test d'Initiative ou tomber (voir 3 ci-dessus).
- 6 Votre tir transperce le mollet de votre cible. Mouvement et Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre cible doit également tester contre l'Initiative ou tomber (voir 3 ci-dessus). Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 7 Votre tir transperce la cuisse de votre cible. Mouvement et Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre cible doit tester contre l'Initiative ou tomber (voir 3). Un échec à tout test médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 8 Votre tir transperce le pied de votre cible, le clouant au sol. Tous les tests relatifs au mouvement échouent automatiquement jusqu'à ce qu'il soit libérée. Jusque-là, votre cible ne peut se déplacer que dans de très petits cerdes. Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 9 Votre tir coupe profondément dans la jambe, déchirant le muscle et fracassant l'os pour émerger du côté opposé. Votre adversaire s'effondre (comme 3 ci-dessus) et perd 1 Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec à tout traitement médical pour retirer le projectile entraîne un dégât supplémentaire de D4.
- 10 Votre tir s'enfonce profondément dans la cuisse, perçant une importante artère. Votre cible est renversée (comme pour le résultat 3 ci-dessus) et ne peut pas se lever tant qu'un test d'Initiative n'est pas réussi. Votre cible perd 1 Blessure par Round jusqu'à ce qu'il soit soigné. Un échec sur tout traitement médical pour retirer le projectile entraîne un dégât supplémentaire de D4.
- 11 Votre tir déchire la jambe, perçant une artère. Votre cible s'écrase au sol (comme résultat 3 ci-dessus) et laisse tomber tout ce qu'il tenait à la main. D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce qu'un médecin la soigne. Votre cible ne peut se tenir debout ou marcher que si elle est soutenue par au moins un autre personnage. un échec de tout traitement médical lancer pour retirer le projectile signifie un D4 dégâts supplémentaires.
- 12 Votre tir détruit complètement la cheville et votre cible s'effondre, seulement capable de Parer et perd D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un dégât supplémentaire de D4.
- 13 Votre tir passe à travers la rotule de votre cible et ressort de l'autre côté, détruisant le genou. Votre cible tombe au sol inconscient de la douleur. D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec à tout traitement médical pour retirer le projectile entraîne un dégât supplémentaire de D4.
- 14 Votre tir se loge dans le bassin de votre cible. Votre cible tombe au sol inconsciente de douleur, et D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 15 Votre tir touche un gros vaisseau sanguin dans la jambe. Éclaboussant de partout, votre cible s'effondre au sol. La mort due au choc et à la perte de sang est presque instantanée.
- 16 Votre tir touche le haut de la jambe de votre cible, effleurant le bassin et causant des lésions à de nombreux organes internes dans l'abdomen. Votre cible meurt instantanément dû au choc et à la perte de sang.

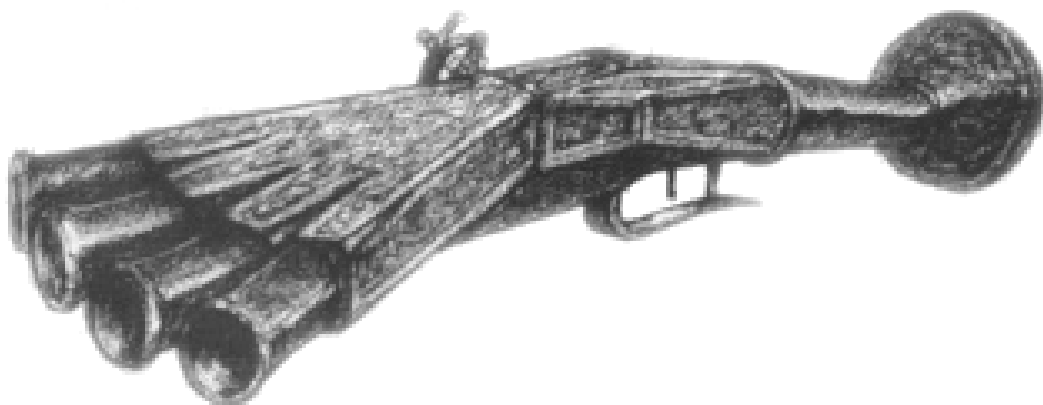
Armes à feu

Bras

- 1 Votre tir effleure légèrement le dos de la main, provoquant la chute tout ce qu'elle tenait.
- 2 Votre tir heurte la main de votre cible, ne causant aucun dommage grave mais forçant tout ce qu'elle tenait à tomber.
- 3 Votre tir touche la main de votre cible, provoquant une plaie superficielle. Tout objet tenu dans la main tombe et la main est inutilisable pour le prochain Round seulement.
- 4 Votre tir passe proprement à travers la main de votre cible. Tout ce qui était tenu dans la main tombe et la main est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 5 Votre tir frappe la main de votre cible, brisant quelques os mineurs. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et la main est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 6 Votre tir frappe le bras de votre adversaire, effleurant l'os. Le bras est inutilisable pour D6 Rounds, en raison d'une douleur extrême.
- 7 Votre tir déchire l'épaule de votre cible. Le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre tir pénètre dans le bras de votre cible pour se frayer un chemin à travers le muscle. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre tir frappe l'avant-bras de votre cible, brisant l'os. Tout ce qui était tenu dans la main est lâché et le bras sous le coude est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre tir frappe le haut du bras de votre cible, s'enfonçant dans le biceps. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et le bras est inutilisable jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un supplément de D4 Blessures permanentes.
- 11 Votre cible pousse un cri lorsque votre tir fracasse D4 doigts. Tout ce qui est tenu dans la main tombe (ainsi que les doigts). La cible perd 1 Blessure par Round à cause de la perte de sang jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La Dextérité de votre cible est définitivement réduite de 5 points par doigt perdu, et toutes les futures avancées de Dextérité sont de +5 plutôt que de +10. Le MJ peut décider d'imposer des sanctions aux tests relatifs aux compétences manuelles, en fonction de la nature de la compétence.
- 12 Votre tir fracasse les os du poignet. Le sang pulvérise le bras de la cible alors que plusieurs artères et veines sont sectionnées. Tout ce qui est tenu dans la main tombe et votre cible tombe au sol inconscient, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à recevoir une assistance médicale.
- 13 Votre tir frappe le coude, brisant l'os et continuant à travers plusieurs artères. Votre cible s'effondre et ne peut rien faire jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. D4 Blessures sont perdues par Round en raison d'un saignement jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 14 Votre tir s'enfonce profondément dans l'épaule de votre cible, brisant les os et rompant des vaisseaux sanguins. Votre cible s'effondre et ne peut rien faire jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 15 Votre tir touche un gros vaisseau sanguin et votre cible s'effondre au sol. La mort due au choc et à la perte de sang est presque instantanée.
- 16 Votre tir frappe le côté de l'épaule, et continuant vers le bas dans le cœur. La mort est presque instantanée.

Tête

- 1 Votre tir entaille une oreille. Votre cible ne peut que Parer au Round suivant.
- 2 Votre tir effleure le cou de votre cible. Votre cible est étourdie et ne peut rien faire au Round suivant sauf Parer.
- 3 Votre tir ricoche sur l'une des pommettes de votre cible. Votre cible est étourdie et ne peut rien faire d'autre que Parer pendant D4 Rounds.
- 4 Votre tir effleure le crâne de votre cible. Votre cible est étourdie et ne peut rien faire du tout au Round suivant.
- 5 Votre tir effleure la tempe de votre cible. Votre cible est étourdie et à votre cible un modificateur de -10% à tous ses jets (même pour toucher) jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 6 Votre tir ricoche sur le front de votre cible, la renversant. Votre cible compte comme Inerte pour le prochain Round et ne peut rien faire sauf Parer pour D4 Rounds.
- 7 Votre tir explose le nez de votre adversaire. En plus d'entraver l'odorat de votre cible, la douleur et l'obstruction à la vision donne à votre cible un modificateur de -10% à tous ses jets (même pour toucher) jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 8 Votre tir frappe la mâchoire de votre cible, brisant les dents. Votre cible ne peut rien faire d'autre que Parer pour le prochain Round, après quoi votre cible Attaque à -10% jusqu'à ce qu'il reçoive des soins.
- 9 Votre tir ricoche sur le côté du crâne, détruisant l'un des yeux de la cible mais ne causant aucun autre dommage sérieux. Votre cible ne peut rien faire au Round suivant et Attaque à -10% jusqu'à ce qu'un médecin le soigne. Toutes les compétences liées à la vue sont perdues (y compris la vision nocturne), et la capacité de Tir est réduite de 20%, à un minimum de 5.
- 10 Votre tir fracasse les dents de devant de votre cible et se loge dans le cou. Votre cible tombe inconsciente au sol et ne peut rien faire pendant D4 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec à tout jet de traitement médical pour enlever la balle entraîne un dégât supplémentaire de D4.
- 11 Votre tir frappe le front de votre cible et se loge dans le cerveau. Votre cible tombe inconsciente et ne peut rien faire pendant D10 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. De plus, votre cible doit tester sa ténacité ou perd 10 points de toutes ses Caractéristiques de pourcentage à la suite de lésions cérébrales permanentes. Un échec sur n'importe quel traitement médical pour enlever le projectile conduit automatiquement au décès.
- 12 Votre tir traverse le cou et se loge dans la colonne vertébrale. Votre cible tombe au sol et mourra en D6 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient reçus. Même dans ce cas, votre cible doit réussir un test d'Endurance ou être paralysé à partir du cou. Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne une paralysie automatique.
- 13 Votre coup pénètre dans le cerveau. Votre cible tombe au sol et mourra dans D4 Rounds à moins que des soins médicaux ne soient obtenus. De plus, votre cible doit tester son Endurance ou perdre 15 points dans toutes les Caractéristiques de pourcentage due au dégâts permanents au cerveau. Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne la mort automatique.
- 14 Votre tir atteint le cou, brisant les vertèbres et sectionnant la colonne vertébrale. Votre cible s'effondre, gargouille puis meurt.
- 15 Votre tir pénètre dans l'un des yeux de votre cible, puis dans le cerveau. La mort est instantanée.
- 16 Votre coup frappe juste entre les yeux. La mort est instantanée.



Armes à feu

Corps

- 1 Votre tir effleure la poitrine de votre cible. Votre cible ne peut rien faire sauf Parer au Round suivant en retrouvant l'équilibre.
- 2 Votre tir atteint votre cible sur le côté, causant de la douleur mais sans dommages. Votre cible ne peut rien faire au Round suivant.
- 3 Votre tir effleure la poitrine, glissant sur une côte. Votre cible tombe à terre et ne peut rien faire d'autre que Parer pour les prochains D4 Rounds jusqu'à ce qu'il se redresse à nouveau.
- 4 Votre tir effleure le bassin de votre cible. Votre cible tombe sur le sol, laissant tomber tout ce qui était tenu en main et n'est pas capable de faire quoi que ce soit sauf Parer avec un boudier (s'il en a un) pour les prochains D4 Rounds tout en titubant.
- 5 Votre tir ricoche sur les côtes de votre cible juste en dessous de l'épaule, envoyant votre cible au sol. Votre cible est étourdie pendant D4 Rounds, et ensuite ne peut rien faire sauf Parer pendant D4 Rounds tout en se redressant.
- 6 Votre tir frappe le bassin de votre cible et se loge dans l'abdomen. Votre cible Attaque à -10% pour toucher, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un dégât supplémentaire de D4.
- 7 Votre tir fracture la clavicule de votre cible et se loge juste devant l'épaule. L'agonie réduit toutes les Caractéristiques de 1 ou 10 points jusqu'à ce que des soins médicaux soient obtenus. Un échec à n'importe quel test de traitement médical pour retirer le projectile inflige un dégât supplémentaire de D4.
- 8 Votre tir se loge entre les côtes de votre cible. Toutes les Caractéristiques sont réduits de 1 ou 10 points selon le cas et le Mouvement est réduit de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile inflige D4 dégâts supplémentaires.
- 9 Votre tir se loge dans l'abdomen de votre cible, Votre cible perd conscience et s'effondre au sol, perdant 1 Blessure par Round due à l'hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel test de traitement médical pour enlever le projectile inflige D4 dégâts supplémentaires.
- 10 Votre tir perce un poulmon. Votre cible tombe inconsciente, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Même suite à cela, votre cible sera totalement inapte pendant au moins 10 semaines et perd définitivement 1 point d'Endurance. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 11 Votre tir se fraye un chemin dans l'abdomen de votre cible, endommageant sévèrement plusieurs organes internes. Votre cible s'effondre dans l'agonie, incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus et perd D4 Blessures par Round. Un test contre l'Endurance doit être fait à chaque Round afin de rester conscient. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne un supplément de D4 Dommages permanents.
- 12 Votre tir se loge dans la colonne vertébrale de votre cible. Votre cible tombe au sol, ne peut rien faire jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus et doit tester sa ténacité ou être définitivement paralysé à partir de la taille. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile entraîne une paralysie automatique.
- 13 Votre tir fracture la colonne vertébrale de votre cible, se logeant à mi-chemin. Votre cible s'effondre inconsciente. D4 Blessures sont perdues par Round en raison de l'hémorragie interne jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Toutes les Caractéristiques sont réduites de moitié jusqu'à ce qu'une récupération complète soit effectuée (dix semaines). Jusque-là, toutes les compétences impliquant le mouvement sont perdues. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour enlever le projectile conduit à une paralysie automatique à partir de la taille.
- 14 Votre tir traverse l'abdomen de votre cible, endommageant de nombreux organes vitaux. Votre cible s'effondre en crachant du sang. Le décès est quasi-instantané.
- 15 Votre tir touche le haut de la colonne vertébrale de votre cible, sectionnant la colonne vertébrale. La mort est presque instantanée.
- 16 Votre tir passe entre les côtes de votre cible et trouve le cœur. La mort est instantanée.

Jambe

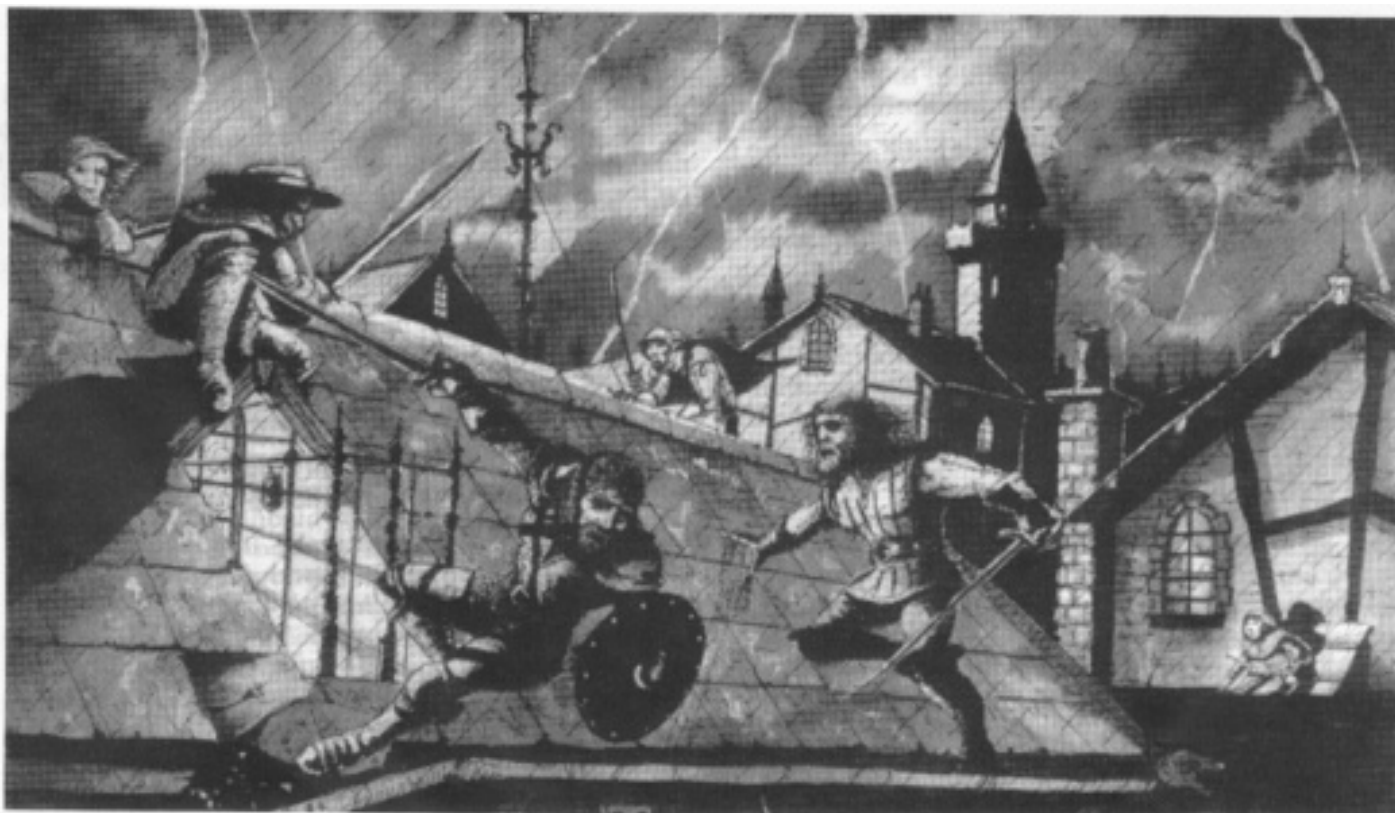
- 1 Votre tir effleure le mollet de votre cible, la faisant trébucher. Tout objet tenu à la main est lâché à moins qu'un test de Dextérité ne soit réussi.
- 2 Votre tir effleure la hanche de votre cible, et votre cible ne peut que Parer le Round suivant.
- 3 Votre tir effleure la cuisse, ce qui fait perdre l'équilibre à votre cible et la fait tomber au sol. Tous les objets tenus à la main sont lâchés à moins d'un test de Dextérité réussi, et votre cible ne peut que Parer pour les prochains D4 Rounds en essayant de se remettre debout.
- 4 Votre tir entaille la jambe de votre cible avec une certaine force. Les scores de Mouvement et d'Initiative sont divisés par deux pendant D4 Rounds.
- 5 Votre tir endommage la cheville de votre cible, l'immobilisant. Le Mouvement et l'Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient obtenus. Votre cible doit faire un test d'Initiative ou tomber (voir 3 ci-dessus).
- 6 Votre tir se loge dans le mollet de votre cible. Mouvement et Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre cible doit également tester contre l'Initiative ou tomber (voir 3 ci-dessus). Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile rajoute D4 dégâts.
- 7 Votre tir se loge dans la cuisse de votre cible. Mouvement et Initiative sont réduits de moitié jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre cible doit également tester contre l'Initiative ou tomber (voir 3 ci-dessus). Un échec sur tout jet de traitement médical pour retirer le projectile rajoute D4 Blessures.
- 8 Votre tir traverse le pied de votre cible, détruisant quelques orteils. Votre cible doit tester contre l'Initiative ou tomber (voir résultat 3 ci-dessus), et subit un modificateur de -10% à tous les tests relatifs au mouvement et au combat, jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 Votre tir coupe profondément dans la jambe, déchirant le muscle et effleurant l'os avant de sortir du côté opposé. La cible s'effondre (comme 3 ci-dessus) et perd 1 Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 10 Votre tir effleure le fémur, perçant une importante veine sanguine et endommageant les muscles et les tendons. Votre cible est renversée (comme pour le résultat 3 ci-dessus) et ne peut pas se lever jusqu'à ce qu'un test d'Initiative soit fait. Votre cible perd 1 Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec à tout traitement médical pour retirer le projectile entraîne D4 dégâts supplémentaires.
- 11 Votre tir déchire la jambe, se brisant en éclats et causant de graves dommages. Votre cible s'écrase au sol (comme 3 ci-dessus) et laisse tomber tout ce qui était tenu en main. D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Votre cible ne peut se tenir debout ou marcher que si elle est soutenue par au moins un autre personnage. Un échec à tout jet de traitement médical pour enlever les fragments de projectile signifie un dégât supplémentaire de D4.
- 12 Votre tir détruit complètement la cheville de votre cible qui s'écroule, seulement capable de Parer et de perd D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec de tout traitement médical entraîne une raideur permanente de la cheville et un modificateur de -10% à tous tests relatifs au mouvement et au combat.
- 13 Votre tir brise la rotule de votre cible, détruisant le genou. La cible tombe au sol inconsciente à cause de la douleur. D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel test de traitement médical entraîne une raideur permanente du genou et un modificateur de -20% à tous les tests relatifs au mouvement et au combat.
- 14 Votre tir effleure le bassin et se loge dans l'aine de votre cible. Votre cible tombe au sol inconsciente à cause de la douleur, et D4 Blessures sont perdues par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur n'importe quel jet de traitement médical pour retirer le projectile inflige D6 dégâts supplémentaires.
- 15 Votre tir brise l'os de la jambe de votre cible, et les fragments d'os causent des dommages internes massifs. La mort due au choc et à la perte de sang est presque instantanée.
- 16 Votre tir touche le haut de la jambe de votre cible, effleurant le bassin et l'abdomen pour causer des lésions à plusieurs organes internes. Votre cible meurt instantanément à cause du choc.

Chutes et Écrasements

Ce tableau est utilisé pour traiter les critiques résultant de chutes, de chutes de blocs et autres causes similaires.

Parce que ces forces ont tendance à affecter un personnage entier plutôt qu'un seul emplacement, il n'y a qu'une seule table ; les MJ qui ont besoin d'un coup critique pour un seul emplacement, comme une jambe trop lente à dégager alors qu'une section de mur glisse, peut improviser les résultats en se référant à la fois à ce tableau et au tableau des critiques des armes contondantes pour l'emplacement (ou les emplacements) touché(s).

- 1 Essoufflé, la victime ne peut rien faire pour le Round suivant.
- 2 La victime est sérieusement essoufflée et peut ne rien faire d'autre ce Round et le suivant.
- 3 La victime est étourdie et ne peut faire aucune action pendant les prochains D4 Rounds.
- 4 La victime est contusionnée et étourdie et ne peut rien faire pour les prochains D4 Rounds. Tous les tests relatifs à l'activité physique subissent une pénalité de -10% pour les 2D6 prochaines minutes.
- 5 La victime est sérieusement contusionnée et est étourdie au Round suivant. Par la suite, la victime ne peut que Parer pendant D4 Rounds tout en reprenant pied, et subit un malus de -10% à tous les jets relatifs à l'activité physique pour les D3 prochaines heures.
- 6 Quelques côtes cassées et de graves ecchymoses obligent la victime à se déplacer à un rythme prudent ou plus lent, et réduit de moitié toutes les Caractéristiques de pourcentage jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Même avec des soins médicaux, la victime subit un malus de -10% à tous les jets relatifs aux activités physiques pour les 2D4 prochaines heures.
- 7 La victime souffre de graves ecchymoses et de fractures, comme pour le résultat 6 ci-dessus. De plus, D3 emplacements aléatoires subissent un critique résultat du tableau des armes de poing contondantes (lancez 1D10 pour chaque emplacement pour déterminer quel est ce résultat).
- 8 La victime souffre de contusions et de graves lésions internes, pendant D4 Rounds, et fait tous les jets à -20% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. L'hémorragie interne coûte 1 Blessure à la victime par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus.
- 9 La victime souffre de blessures graves, combinant les effets de résultats 7 et 8 ci-dessus.
- 10 La victime est horriblement mutilée et doit faire un test d'Endurance chaque Round ou perdre connaissance. Perte de sang, blessures internes et externes infligent à la victime D4 points de Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. La victime ne peut que ramper, au quart du taux de mouvement prudent. De plus, D6 emplacements subissent des effets équivalents à un critique d'arme contondante du niveau 2D4. L'Endurance de la victime est définitivement réduite de 1 point.
- 11 La victime est commotionnée et inconsciente pendant D10 heures ou jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. En reprenant conscience, la victime doit réussir un test d'Endurance ou perdre 10 points dans chaque Caractéristique de pourcentage à la suite de lésions cérébrales durables. De plus, la victime subit les effets du résultat 10 ci-dessus.
- 12 Plus ou moins tous les os du corps de la victime sont brisés. Les effets sont les mêmes que pour le résultat 10 ci-dessus, sauf que le sang est perdu à un taux de D6 points de Blessure par Round, D6 + 4 est lancé pour déterminer les niveaux de critiques d'emplacement aléatoires, et 2 points d'Endurance sont définitivement perdues.
- 13 La victime est horriblement mutilée (résultat 12 ci-dessus), et provoque des blessures permanentes et une défiguration. Toutes les Caractéristiques sont définitivement divisées par deux lors de la récupération, et la victime reçoit D6 + 6 points de Folie, réduits de moitié si un test de sang froid est réussi.
- 14 Plusieurs organes vitaux sont rompus, causant la mort en quelques secondes.
- 15 La poitrine de la victime est écrasée comme une coquille d'œuf. La mort est instantanée.
- 16 La victime est réduite à une tache sanglante.



Feu et Énergie

Ce tableau est utilisé pour traiter les critiques résultant du feu, des explosions et des sorts destructeurs et voyants tels que Boule de Feu.

Parce que ces forces ont tendance à affecter un personnage entier plutôt qu'un seul emplacement, il n'y a qu'une seule table ; les MJ qui besoin d'un coup critique pour un seul endroit, comme un bras qui dépasse par une fenêtre ou un baril de poudre sur le point de exploser, peut improviser les résultats en se référant à la fois à ce tableau et au tableau des critiques des armes contondantes pour l'emplacement (ou les emplacements) concerné(s).

- 1 À bout de souffle, la victime ne peut que parer au Round suivant.
- 2 Fumée âcre et épaisse s'élevant des vêtements et des environs étouffe la victime, qui ne peut rien faire d'autre ce Round et le suivant.
- 3 La victime est étourdie et ne peut rien faire d'autres ce Round et le suivant. Si le critique a été causé par une explosion ou la foudre, la victime est également assourdie pendant D6 Rounds.
- 4 Les vêtements, les cheveux ou la fourrure de la victime sont brûlés et la victime ne peut que Parer pendant les D4 Rounds suivants. Si le critique a été causé par une explosion ou la foudre, la victime est également assourdie pendant D10 Rounds.
- 5 La victime est projetée en arrière de 2D6 mètres et est à terre pour le prochain Round. Par la suite, la victime ne peut que Parer pendant D4 Rounds le temps de se remettre sur pieds. Si le critique a été causé par une explosion ou un éclair, la victime est également assourdie pendant D10 Rounds.
- 6 Les vêtements ou la fourrure de la victime s'enflamment, causant D4 Blessures par Round jusqu'à extinction. Aucune action (à part rouler sur le sol ou sauter dans de l'eau à proximité) sont possibles jusqu'à ce que les flammes soient éteintes et la victime compte comme Inerte pendant ce temps. Cependant, les attaquants qui s'approchent de trop près peuvent elles-mêmes être en danger des flammes. Des adversaires nus ou sans poils sont Inerte pour un Round seulement. Si le critique a été causé par une explosion ou la foudre, la victime est également rendue sourde pendant D4 heures.
- 7 La victime souffre de brûlures au premier degré sur toute la chair exposée. Jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, la victime fait tous les jets à -10% à cause de la douleur. Si le critique a été causé par une explosion ou la foudre, la victime est également assourdie pendant D6 heures, et doit faire un test d'Endurance ou subir un modificateur de -10% à tous les tests concernant l'audition.
- 8 La victime souffre de brûlures au deuxième degré sur les zones exposées, et au premier degré dans la plupart des autres régions. Les vêtements sont ruinés, et l'armure est réduite de 1 point par emplacement. Les équipements non magique sont endommagés selon son matériau, comme le juge le MJ. La victime est à plat ventre pendant D4 Rounds et fait tous les jets à -20% jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Un échec sur tout traitement médical entraîne une perte permanente de D6 points gangrenés à cause de la cicatrisation. Si le critique a été causé par une explosion ou un éclair, la victime est également assourdie pendant 2D6 heures, et doit faire un test d'endurance ou subir un modificateur de -20% à tous les tests liés à l'audition.
- 9 La victime est horriblement brûlée et doit faire un test d'Endurance chaque Round pour rester consciente. Aucune action n'est possible, et la victime perd 1 Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, alors que l'état de choc commence à s'installer. Les brûlures prendront D4 + 4 semaines pour guérir, et la victime perd 2D10 points de Blessure à cause des cicatrices. Ceci est doublé si un jet de traitement médical échoue. Si la critique a été causé par une explosion ou la foudre, la victime subit un modificateur de -20% à tous les tests liés à l'audition de façon permanente. La victime doit faire un test Calme ou recevoir un point de Folie.
- 10 La victime souffre de brûlures graves (comme résultat 8 ci-dessus), mais est en plus en danger de blessures internes, perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Cette victime doit faire un test Calme ou recevoir des D3 points de Folie.
- 11 La victime est en état de choc à cause de la commotion cérébrale et des brûlures (comme 10 ci-dessus). De plus, elle doit réussir un test d'Endurance tous les Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, ou mourir. La victime doit faire un test de Calme ou recevoir D6 points de Folie.
- 12 La victime est horriblement brûlée (résultat 9 ci-dessus), perdant D4 Blessures par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. En plus, la victime doit réussir un test d'Endurance à chaque Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus, ou mourir dû au choc. Si survit, la victime doit faire un test de Calme ou recevoir 2D4 points de Folie.
- 13 La victime est horriblement brûlée (comme résultat 12 ci-dessus), et souffre de blessure permanente et de défiguration. Tous les scores des Caractéristiques sont réduites de moitié de manière permanente lors de la récupération, et la victime reçoit D6 + 6 points de Folie, réduits de moitié si un test Calme est réussi.
- 14 La victime s'embrase en une boule de feu, titubant de D3 mètres dans une direction aléatoire avant de tomber au sol mort.
- 15 La victime explose, s'éparpillant sur un rayon de 3 mètres. La mort est instantanée.
- 16 Il y a un éclair aveuglant, et il ne reste rien du tout de la victime. Sauf, peut-être, une paire de bottes...



Règles pour les coups critiques

Mort subite

Le tableau des coups critiques peut être lu de deux manières. Les nombres se réfèrent aux résultats détaillés des coups critiques, qui constituent la majeure partie de cette brochure. Trouvez la bonne section pour le type de dommage et l'emplacement concerné et lisez la description par rapport au numéro.

Les coups critiques sont dramatiques et colorés, mais il y aura des moments où un résultat plus simple est nécessaire, dans ce cas les différents tons sur le tableau sont utilisés pour donner le résultat de la mort ou pas.

Les critiques de mort subite sont également utilisés lors de la vérification du résultat d'une perte de sang causée par un coup critique.

Perte de sang

Certains résultats critiques font perdre du sang à un personnage à un certain taux par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Les points de Blessure perdus par saignement sont toujours traités en utilisant la mort subite. Si un personnage subit un coup critique et perd du sang dans le même Round, le MJ peut choisir de traiter ou non le résultat sous le système critique de mort subite, ou séparément.

Par exemple, le critique de niveau 2 de Clem mentionne une plaie saignante à partir de laquelle il perdra 1 point de Blessure par Round jusqu'à ce que des soins médicaux soient reçus. Comme si ce n'était pas assez grave, au Round suivant, il est touché pour 4 points de dommages.

Si le MJ décide de traiter les deux ensemble, Clem fait face à une mort subite de niveau 5.

Sinon, le coup reçu ce Round est traité comme de niveau 4, et si Clem survit à cela, il doit également faire face à un critique de niveau 1 de mort subite.

Les critiques de mort subite pour saignement sont toujours traités en dernier, puisqu'ils représentent l'effet cumulatif de la perte de sang qui a eu lieu sur l'ensemble du Round.

Table des morts subites

D100	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8 et plus
01-10	SE	SE	SE	SE	SE*	SE*	TN	TN
11-20	SE	SE	SE	SE*	SE*	TN	TN	TN
21-30	SE	SE	SE	SE*	TN	TN	TN	TN
31-40	SE	SE	SE*	SE*	TN	TN	TN	TN
41-50	SE	SE	SE*	SE*	TN	TN	TN	TN
51-60	SE	SE*	SE*	TN	TN	TN	TN	TN
61-70	SE	SE*	SE*	TN	TN	TN	TN	TN
71-80	SE*	SE*	TN	TN	TN	TN	TN	TN
81-90	SE*	SE*	TN	TN	TN	TN	TN	TN
91-00	SE*	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN

SE = Sans Effet

** = doit Fuir*

TN = Tué Net

Fuite

Une victime en fuite doit s'éloigner du combat ou de toute autre source de danger, le plus rapidement possible.

Les victimes peuvent être autorisées à un test de Calme (modifié selon la gravité des blessures, et tout autre circonstances pertinentes) ; ceux qui font le test peuvent choisir s'il faut organiser une retraite (ou au moins reculer) ou s'il faut simplement déguerpir, permettant à son adversaire un coup dans leur dos.

Ceux qui échouent au test se retourneront toujours (boiter, sauter, tituber, ramper) et courront le plus loin possible.