

**ARMES CONTONDANTES**

<b>JAMBES (1 - 2 = droit, 3 - 4 = gauche)</b>		
4 - 6	Pied/genou touché, K.O, ½ mouvement	
7 - 9	hanche/jambe touchée, KO, ¼ mouvement, armure/jambe endommagée, hémorragie mineure (1-2)	
10 - 12	genou/jambe/hanche brisée, pas de mouvement, KO, hémorragie majeure (3-5)	
13+	cf. ci dessus mais dommages doublés	
<b>TORSE (5 =abdomen, 6 - 7 = poitrine)</b>		
4 - 6	KO, étourdi 1d6 tour, ½ mouvement, -2 attaque, dégâts *3 si pas d'armure	
7 - 9	idem + armure endommagée, hémorragie mineure (1-2)	
10 - 12	KO, poitrine/estomac atteint, hémorragie majeure (3-5), pas d'attaque ni de mouvement	
13+	0 PV, mort	
<b>BRAS (8 = droit, 9 = gauche)</b>		
4 - 6	main/bras touché, arme/bouclier lâché, -2 attaque, étourdi 1 tour	
7 - 9	bras cassé, bouclier endommagé, étourdi 1d4 tour	
10 - 12	bras/coude cassé, pas d'attaque, hémorragie mineure (1-3), armure endommagée, étourdi 1d6 tour	
13+	idem ci dessus mais dommage doublés	
<b>TETE (0 = tête)</b>		
4 - 6	crâne touché, étourdi 1d6 tour, - 3 attaque	
7 - 9	visage touché, évanouissement 1d6 minutes, cicatrice (CHA-1)	
10 - 12	tête fracturée, coma 1d4 jour (1PV), cicatrice (-1 PER/CHA)	
13+	mort immédiate, tête écrabouillée	

**ARMES TRANCHANTES**

<b>JAMBES (1 - 2 = droit, 3 - 4 = gauche)</b>		
4 - 6	cuisse blessée, hémorragie mineure (1-3), ½ mouvement	
7 - 9	Jambe/genou blessé, hémorragie majeure, ½ mouvement, -4 attaque, armure endommagée	
10 - 12	Jambe/genou brisé, plus de mouvement ou d'attaque, hémorragie sévère (3-5)	
13+	idem ci dessus mais dommages doublés, jambe tranchée	
<b>TORSE (5 =abdomen, 6 - 7 = poitrine)</b>		
4 - 6	Victime étourdie 1d6 tour, hémorragie mineure (1-3), ½ mouvement si pas armure, KO	
7 - 9	Poitrine/estomac touché, hémorragie majeure (3-5)	
10 - 12	Poitrine atteinte, hémorragie sévère (5-9), armure endommagée, évanouissement 1d6 tours	
13+	Mort immédiate, corps à demi tranché voire complètement	
<b>BRAS (8 = droit, 9 = gauche)</b>		
4 - 6	Bras/coude blessé, hémorragie mineure (1-3) arme/bouclier lâché, -2 attaque	
7 - 9	Bras/coude très atteint, hémorragie mineure, bouclier endommagé, -4 attaque	
10 - 12	Bras brisé, hémorragie majeure, bras inutilisable	
13+	Idem ci dessus mais dommages doublés, bras tranché	
<b>TETE (0 = tête)</b>		
4 - 6	crâne touché, hémorragie mineure (1-2), - 3 attaque	
7 - 9	visage touché, évanouissement 1d6 tours, cicatrice (CHA-1),	
10 - 12	tête à moitié amputée, coma 1d4 jour (1PV), cicatrice (-1 PER/CHA)	
13+	Mort immédiate, tête coupée	

**ARMES PERCANTES**

<b>JAMBES (1 - 2 = droit, 3 - 4 = gauche)</b>		
4 - 6	cuisse blessée, hémorragie mineure (1-3), ½ mouvement	
7 - 9	Jambe/genou blessé, hémorragie majeure, ½ mouvement, -4 attaque, armure endommagée	
10 - 12	Jambe/genou brisé, plus de mouvement ou d'attaque, hémorragie sévère (3-5)	
13+	idem ci dessus mais dommages doublés, jambe tranchée	
<b>TORSE (5 =abdomen, 6 - 7 = poitrine)</b>		
4 - 6	Victime étourdie 1d6 tour, hémorragie mineure (1-3), ½ mouvement si pas armure, KO	
7 - 9	Poitrine/estomac touché, hémorragie majeure (3-5)	
10 - 12	Poitrine atteinte, hémorragie sévère (5-9), armure endommagée, évanouissement 1d6 tours	
13+	Mort immédiate, corps empalé	
<b>BRAS (8 = droit, 9 = gauche)</b>		
4 - 6	Bras/coude blessé, hémorragie mineure (1-3) arme/bouclier lâché, -2 attaque	
7 - 9	Bras/coude très atteint, hémorragie mineure, bouclier endommagé, -4 attaque	
10 - 12	Bras brisé, hémorragie majeure, bras inutilisable	
13+	Idem ci dessus mais dommages doublés, bras tranché	
<b>TETE (0 = tête)</b>		
4 - 6	crâne touché, hémorragie mineure (1-2), - 3 attaque	
7 - 9	visage touché, évanouissement 1d6 tours, cicatrice (CHA-1),	
10 - 12	tête à moitié amputée, coma 1d4 jour (1PV), cicatrice (-1 PER/CHA)	
13+	Mort immédiate, tête empalée	