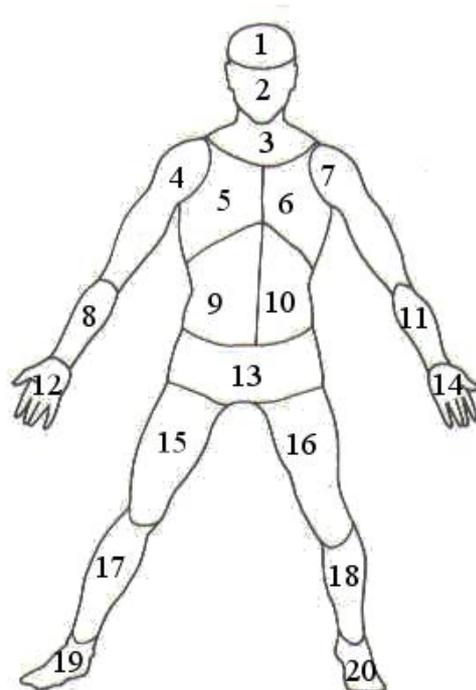
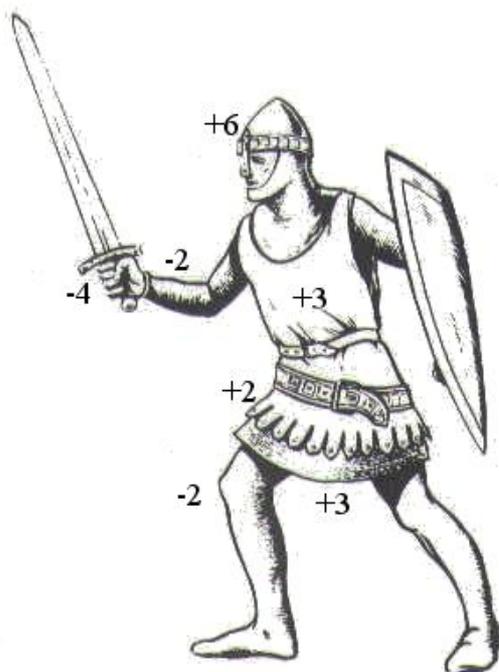


# LOCALISATION DES BLESSURES



Résultat	Localisation	Malus	Bonus dégâts	Résultat	Localisation	Malus	Bonus dégâts
1	Haut du crâne	-5	+6	11	Avant bras gauche	-3	-2
2	Visage	-4	+6	12	Main droite	-4	-4
3	Cou	-5	+6	13	Bas ventre	-2	+3
4	Bras droit	-3	-2	14	Main gauche	-4	-4
5	Moitié droite du torse	0	+3	15	Cuisse droite	-2	-2
6	Moitié gauche du torse	0	+3	16	Cuisse gauche	-2	-2
7	Bras gauche	-3	-2	17	Jambe droite	-2	-2
8	Avant bras droit	-3	-2	18	Jambe gauche	-2	-2
9	Moitié droite de l'abdomen	0	+2	19	Pied droit	-4	-4
10	Moitié gauche de l'abdomen	0	+2	20	Pied gauche	-4	-4

Dégâts	0-3	4-7	8-11	12-15	16-19	20 +
<b>Blessure</b>	Superficielle ( 0 )	Légère ( I )	Sérieuse ( II )	Grave ( III )	Critique ( IV )	Mort ( V )
<b>Effet</b>	Cri	Cri	Sonné	Evanoui	Coma	Mort
<b>Fatigue perm</b>	0	-2	-4	-6	-8	-10
<b>Malus*</b>	0	-1	-4 / -5	-10	-15	

\*Les malus s'appliquent aux actions nécessitant l'usage de la zone touchée. Pour le torse et l'abdomen et la tête, toutes les actions physiques sont concernées.

Un résultat de « Mort » sur un membre signifie son amputation.

# PROTECTION DES ARMURES.

- Armure de cuir

Zone	Armure								
1	0	3	0	5	1	7	1	9	1
2	0	4	1	6	1	8	0	10	1
11	0	13	0	15	0	17	0	19	0
12	0	14	0	16	0	18	0	20	0

- Fourrure

Zone	Armure								
1	0	3	0	5	1	7	1	9	1
2	0	4	1	6	1	8	0	10	1
11	0	13	1	15	1	17	0	19	0
12	0	14	0	16	1	18	0	20	0

- Cuir bouilli

Zone	Armure								
1	0	3	0	5	2	7	2	9	2
2	0	4	2	6	2	8	0	10	2
11	0	13	1	15	1	17	0	19	0
12	0	14	0	16	1	18	0	20	0

- Ecailles sur cuir

Zone	Armure								
1	0	3	0	5	2	7	2	9	2
2	0	4	2	6	2	8	0	10	2
11	0	13	2	15	2	17	2	19	0
12	0	14	0	16	2	18	2	20	0

- Anneaux sur cuir et chausses de cuir

Zone	Armure								
1	0	3	0	5	2	7	2	9	2
2	0	4	2	6	2	8	0	10	2
11	0	13	2	15	2	17	2	19	1
12	0	14	0	16	2	18	2	20	1

- **Mailles quasigénées**

Zone	Armure								
1	3	3	3	5	3	7	3	9	3
2	0	4	3	6	3	8	3	10	3
11	3	13	3	15	3	17	3	19	2
12	2	14	2	16	3	18	3	20	2

- **Mailles pleines ou treslie**

Zone	Armure								
1	4	3	4	5	4	7	4	9	4
2	0	4	4	6	4	8	4	10	4
11	4	13	4	15	4	17	4	19	2
12	2	14	2	16	4	18	4	20	2

- **Harnois de fer blanc**

Zone	Armure								
1	5	3	4	5	5	7	5	9	5
2	5	4	5	6	5	8	5	10	5
11	5	13	5	15	5	17	5	19	5
12	5	14	5	16	5	18	5	20	5

*Malus de -4 à toutes les actions physiques et aux compétences de perception avec le heaume porté.*

- **Autres pièces d'armure**

-Chausses de cuir, zones 19 et 20 : 1	8 MC	-Casque de cuir zone 1 : 1	10 MC
-Gants de cuir, zones 12 et 14 : 1	5 MC	-Casque de cuir bouilli zone 1 : 1	15 MC
-Gants de cuir écaillé zones 12 et 14 : 2	10 MC	-Chapel de fer zone 1 : 4	40 MC
-Chausses de cuir écaillé zones 19 et 20 : 2	10 MC	-Casques ronds en fer zones 1 et 2 : 4	50 MC
-Chausses de mailles zones 19 et 20 : 3	40 MC	-Heaumes zones 1 et 2 : 5	200 MC
-Gants de mailles zones 12 et 14 : 3	35 MC	-Protections de bras en fer zones 4,7,8, et 11 : 5	25 MC
-Chausses de fer zones 19 et 20 : 5	100 MC	-Protections de jambes en fer zones 15,16,17 et 18 : 5	35 MC
-Gantelets de fer zones 12 et 14 : 5	85 MC		