

BLESSURE GRAVE

D20	CONTONDANT	PERFORANT / TRANCHANT	POISON
1	TRAUMATISME CRÂNIEN Le personnage subit un malus de -5 à tous les jets mentaux (INT, SAG et CHA). S'il subit un Coup Critique de DM Contondants, Force, Psychique ou Sonique, il est également Étourdi 1 tour.	PERTE D'UN ŒIL Le personnage a perdu un œil, il est Ébloui* de manière permanente.	SYSTÈME NERVEUX ENDOMMAGÉ Le personnage subit un malus de -5 à tous les jets physiques (FOR, DEX et CON).
2	JAMBE CASSÉE Le personnage doit utiliser une canne pour se déplacer et voit sa Vitesse réduite à 5m. -5 à tous les tests pour garder l'équilibre.	BLESSURE À LA TRACHÉE Le personnage perd un PR, et ne peut plus en récupérer tant qu'il n'a pas soigné la blessure grave. Il subit également un malus de -5 aux tests de CON.	DÉFAILLANCE SÉVÈRE DU FOIE Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 15 au début de chaque tour.
3	BRAS CASSÉ Le bras du personnage est inutilisable.	BLESSURE DE L'AINE Le personnage doit utiliser une canne pour se déplacer et voit sa Vitesse réduite à 5m. Il est également stérile.	DÉFAILLANCE DU FOIE Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 10 au début de chaque tour.
4	ORGANE ENFONCÉ Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 15 au début de chaque tour.	CŒUR PERCÉ / BLESSÉ Le personnage perd un PR, et ne peut plus en récupérer tant qu'il n'a pas soigné la blessure grave.	INSUFFISANCE RÉNALE SÉVÈRE Après chaque nuit de sommeil, le personnage doit réussir un test de CON 15 ou perdre un PR.
5 - 7	CÔTE CASSÉE Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 10 au début de chaque tour.	INTESTINS PERCÉS Le personnage a les intestins atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 15 au début de chaque tour.	INSUFFISANCE RÉNALE Après chaque nuit de sommeil, le personnage doit réussir un test de CON 10 ou perdre un PR.
8 - 10	COMMOTION CÉRÉBRALE Le personnage subit un malus de -5 à tous les jets mentaux (INT, SAG et CHA).	ESTOMAC PERCÉ / OUVERT Après chaque nuit de sommeil, le personnage doit réussir un test de CON 10 ou perdre un PR.	CŒUR EMPOISONNÉ Le personnage perd un PR, et ne peut plus en récupérer tant qu'il n'a pas soigné la blessure grave.
11 - 13	COMMOTION LÉGÈRE Le personnage subit un malus de -5 à tous les tests d'INT.	CICATRICE HORRIBLE Le personnage est Défiguré. Il subit un malus de -5 en Persuasion mais un bonus de +5 en Intimidation.	VERTIGES Il subit un malus de -5 à tous ses jets de DEX.
14 - 16	ECCHYMOSE SÉVÈRE S'il subit des DM Contondants, Force, Psychique ou Sonique, le personnage subit 2 DM supplémentaires.	BLESSURE INFECTÉE Le personnage perd 1 PV max par 24h.	NAUSÉES CHRONIQUES Le personnage subit un désavantage aux jets de CON.
17 - 20	NEZ CASSÉ Le personnage est marqué, mais ne subit aucun désavantages particuliers.	CICATRICES Le personnage est marqué, mais ne subit aucun désavantages particuliers.	NAUSÉES MINEURES Le personnage doit réussir un test de CON 10 avant de consommer de la nourriture.

D20	ACIDE	FEU	FROID
1	AVEUGLEMENT Les yeux du personnage ont fondu, le personnage est Aveuglé de manière permanente.	AVEUGLEMENT Les yeux du personnage ont fondu, le personnage est Aveuglé de manière permanente.	PERTE D'UN ŒIL Les yeux du personnage ont souffert, le personnage est Ébloui* de manière permanente.
2	AVEUGLEMENT PARTIEL Les yeux du personnage sont endommagés, le personnage est Ébloui* de manière permanente.	BRÛLURE AU QUATRIÈME DEGRÉ Le personnage subit un malus de -5 à tous les jets physiques (FOR, DEX et CON). S'il subit un Coup Critique de DM de Feu, il est également Étourdi 1 tour.	SYSTÈME NERVEUX ENDOMMAGÉ Le personnage subit un malus de -5 à tous les jets physiques (FOR, DEX et CON).
3	MAIN DÉTRUITE Le personnage a perdu une main.	BRÛLURE AU TROISIÈME DEGRÉ Le personnage subit un malus de -5 à tous les tests de CON. S'il subit un Coup Critique de DM de Feu, il est également Étourdi 1 tour.	MAIN GANGRÉNÉE La main du personnage est inutilisable.
4	PIED DÉTRUIT Le personnage a perdu un pied. Il doit utiliser une canne pour se déplacer et a perdu la moitié de sa vitesse de déplacement. -5 à tous les tests pour garder l'équilibre.	BRÛLURE AU DEUXIÈME DEGRÉ Le personnage subit un malus de -5 à tous les jets physiques (FOR, DEX et CON).	PIED GANGRÉNÉ Le personnage a perdu un pied. Il doit utiliser une canne pour se déplacer et a perdu la moitié de sa vitesse de déplacement. -5 à tous les tests pour garder l'équilibre.
5 - 7	NERFS ENDOMMAGÉS Le personnage a les nerfs atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 15 au début de chaque tour.	NÉVRALGIE MAJEURE Le personnage a les nerfs atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 15 au début de chaque tour.	NÉVRALGIE MAJEURE Le personnage a les nerfs atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 15 au début de chaque tour.
8 - 10	NERFS ABIMÉS Le personnage a les nerfs atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 10 au début de chaque tour.	NÉVRALGIE MINEURE Le personnage a les nerfs atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 10 au début de chaque tour.	ENGELURE DU PIED Le personnage ne peut pas Courir.
11 - 13	DÉFIGURÉ Le personnage est Défiguré. Il subit un malus de -5 en Persuasion mais un bonus de +5 en Intimidation.	DÉFIGURÉ Le personnage est Défiguré. Il subit un malus de -5 en Persuasion mais un bonus de +5 en Intimidation.	ENGELURE DE LA MAIN Le personnage doit réussir un test de Sabotage (DEX) DD 15 pour manipuler un objet avec sa main.
14 - 16	CLOQUES Le personnage a des Cloques particulièrement douloureuses. Il subit un malus de -5 à tous ses jets de DEX.	CLOQUES Le personnage a des Cloques particulièrement douloureuses. Il subit un malus de -5 à tous ses jets de DEX.	NÉVRALGIE MINEURE Le personnage a les nerfs atteints, il souffre continuellement. Il est Ralenti sauf s'il réussit un test de CON DD 10 au début de chaque tour.
17 - 20	CICATRICES Le personnage est marqué, mais ne subit aucun désavantages particuliers.	BRÛLURE AU PREMIER DEGRÉ Le personnage subit 2 DM de Feu supplémentaires lorsqu'il en reçoit.	ANOSMIE Le personnage n'a plus de sens du goût ou d'odorat.

Ébloui* : Correspond à «Pénombre» soit -5 en ATC
Folie** : Voir table des folies