

LOCALISATION

0 : tête **1 : corps** **2 : bras droit** **3 : bras gauche** **4 : main droite**
5 : main gauche **6 : jambe droite** **7 : jambe gauche** **8 : pied droit** **9 : pied gauche**

MODIFICATEURS COURANTS

Routine : + 2 dés **Facile : + 1 dé** **Normal Malaisé : - 1 dé** **Difficile : - 2 dés** **Désespéré : - 3 dés**

MODIFICATEURS DE COMBAT

Arme plus courte : - 1 dé **Attaque de flanc : + 1 dé** **Attaque de dos : + 2 dés**

MODIFICATEURS DE DEGATS

Membres touchés : **Bras / jambe : dégâts -1** **Main / pied : dégâts -2**

Corps à Mains nues : **Arme improvisée :** **Couteau, dague, bâton,** **Epée, sabre :** **Armes d'Hast :**
corps : **dégâts -2** **dégâts -1** **gourdin : dégâts** **dégâts +1** **dégâts +2**

MODIFICATEURS D'ENDURANCE

Blessures : Malus variables

Armures :

Cuir +1 **Mailles +2** **Plates +2 (sauf Morion et Bourguignotte, +1)**
Pourpoint : corps + bras - **Jacques : corps -** **Corselet : corps - cuirasse : corps + bras - gantelets : mains, mais**
gants : mains - bottes : pieds **chemise : corps +** **impossible de tirer - tassettes : jambes - armet : tête - solerets : pieds.**
bras

Remarque : Un nombre de pièces d'armure métalliques supérieur au Score de Puissance du Personnage inflige un malus de 1 en Adresse. Le morion et la bourguignotte ne sont pas concernés.

Rondache : +1 sur tout le corps, - 1 en Adresse

Soins nécessités par les blessures :

. Les estafilades et les plaies nécessitent la réussite d'un jet de Médecine pour les soigner.

. Un jet de Médecine réussi sur une blessure permet d'annuler le malus généré par un nombre de blessures supérieur au score d'Endurance.

. Les plaies béantes et les blessures graves nécessitent un jet de Chirurgie pour empêcher un test d'Infection.

Une blessure non nettoyée ou mal nettoyée (test de Médecine/Chirurgie raté) nécessite un test d'infection au bout de 24 heures. Si le test est réussi, la blessure guérit normalement. S'il est raté, la blessure s'aggrave et nécessite de nouveaux soins.

BONUS PROVIDENCE (bonus de +1 par élément satisfait)

Scénario réussi **Bonne interprétation** **S'est tiré d'un grave danger** **Désintéressement** **Miséricordieux**
Charitable **Courtois** **Courageux** **Piété**

Malus de 1 Bienveillance si trois de ces comportements répertoriés :

Scénario raté **Mauvaise interprétation** **Cupide** **Cruel**
Lâche **Blasphémateur** **Fanatique** **Violence gratuite**