

Puissance Défenseur / Puissance Assaillant	Défenseur 0 & moins	Défenseur 1	Défenseur 2	Défenseur 3	Défenseur 4	Défenseur 5	Défenseur 6
Assaillant 0 & moins	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé
Assaillant 1	Maîtrisé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé
Assaillant 2	Maîtrisé	Accroché	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé
Assaillant 3	Maîtrisé	Clef	Accroché	Agrippé	Agrippé	Agrippé	Agrippé
Assaillant 4	Maîtrisé	Maîtrisé	Clef	Accroché	Agrippé	Agrippé	Agrippé
Assaillant 5	Maîtrisé	Maîtrisé	Maîtrisé	Clef	Accroché	Agrippé	Agrippé
Assaillant 6	Maîtrisé	Maîtrisé	Maîtrisé	Maîtrisé	Clef	Accroché	Agrippé

Agrippé : Le défenseur peut tenter un test sous "Esquive", "Lutte", "Bagarre" ou "Escrime" (avec une dague ou un couteau) pour se dégager. Il souffre d'un malus de 1. / **Accroché** : Le défenseur peut tenter un test sous "Lutte", "Bagarre" ou "Escrime" (avec une dague ou un couteau) pour se dégager. Il souffre d'un malus de 1. / **Clef** : Le défenseur peut tenter un test sous "Lutte" pour se dégager. Il souffre d'un malus de 1. / **Maîtrisé** : Le défenseur est immobilisé.

Dégâts de l'Assaillant / Endurance du Blessé	Dégâts 0 & moins	Dégâts 1	Dégâts 2	Dégâts 3	Dégâts 4	Dégâts 5	Dégâts 6	Dégâts 7 & plus
Endurance 0 & moins	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie béante -2	Blessure grave	Tué net	Tué net	Tué net	Tué net
Endurance 1	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie béante -2	Blessure grave	Blessure grave	Tué net	Tué net
Endurance 2	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie béante -2	Blessure grave	Blessure grave	Tué net
Endurance 3	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie béante -2	Blessure grave	Blessure grave
Endurance 4	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie béante -2	Blessure grave
Endurance 5	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie béante -2
Endurance 6	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1	Plaie -1
Endurance 7 & plus	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Estafilade ou Ecchymose	Plaie -1

Blessures spéciales : Tête : Pour toute blessure reçue à la tête, même une ecchymose ou une estafilade, un personnage doit faire un Test d' "Endurance". S'il échoue, il est assommé par le coup. Un personnage assommé a droit à un nouveau Test sous "Endurance" à chaque tour. Dès qu'il réussit, il revient à lui. / **Bras** : Pour toute **Plaie béante** reçue au bras, le personnage lâche l'arme ou l'objet qu'il utilisait avec le bras. Il ne peut ensuite utiliser ce bras qu'en réussissant à chaque tour un Test sous "Endurance". / **Jambes** : Pour toute **Plaie béante** reçue à la jambe, le personnage est fauché et tombe. Il ne peut ensuite se relever et marcher qu'en réussissant à chaque tour un Test sous "Endurance". / **Mains** : Pour toute **Plaie** ou **Plaie béante** reçue à la main, le personnage lâche l'arme ou l'objet qu'il utilisait avec cette main. Il ne peut ensuite utiliser cette main qu'en réussissant à chaque tour un Test sous "Endurance". / **Pieds** : Pour toute **Plaie** ou **Plaie béante** reçue au pied, le personnage est fauché et tombe. Il ne peut ensuite se relever et marcher qu'en réussissant à chaque tour un Test sous "Endurance".