

MODIFICATEURS DES JETS DE TIR DE GROUPE

PORTEE		TAILLE DE LA CIBLE		ORIENTATION DE LA CIBLE, LOCALISATION		GITE DE LA CIBLE			CIRCONSTANCES		
PORTE	MOD	TAILLE	MOD	ORIENTATION	MOD	ATTAQUANT	B	R	M	CIRCONSTANCES	MOD
Bout Portant	+2	Chaloupe	-5	Bossoir Proue Poupe Sous Ligne Flott.	+0	Au Vent	+2	-2	-2	Canon de Chasse	+1
Portée Courte	+0	Sloop	-2		-1	Cible au	+0	+2	+0	Batterie Terrestre	+2
Portée Longue	-2	Goélette	-1		Deg*2	Gd Largue				Fumée Légère	-2
Portée Extrême	-5	Frégate	+0		-5	Ss le Vent	-2	+0	+2	Fumée Epaisse	-5
Hors de Portée	-10	Trois Ponts	+2							Gros Temps	GT
									Faim, Fatigue, Moral, Pertes.	Var.	

MODIFICATEURS DES JETS DE RECHARGE DE PIECES, CORPS A CORPS ET MOUSQUETERIE

RECHARGE DE PIECE				COMBAT DE GROUPE				
VENT & GITE LORS DU JET		MOD	MUNITIONS	MOD	CORPS A CORPS	MOD	MOUSQUETERIE	MOD
Etablit & Bordée au Vent		+2	Boulet	+0	Fortifié	+3	Surélevé	+2
Faible ou Gd Largue		+0	Boulet Ramé	-1	Surélevé	+1	Moins de 50m (0)	+1
Etablit & Bordée ss le Vent		-2	Mitraille	+0	Mieux Armé	+1	Plus de 100m (2)	-2
CALIBRE DU CANON		MOD	Mortier	+1	Prise d'Assaut	-2	Protection Légère	-2
6 & 8		+2	Can de Muraille	+2(Tjs)	Surpris	-5	Protection Complète	-5
24 & 36		-2						

MODIFICATEUR DES JETS DE MANŒUVRE DE GROUPE

GROS TEMPS				MOUILLAGE				ACTION		MOD
VENT	MOD	RIS	MOD	FOND	MOD	EXPOSITION	MOD			
Faible	+0	Toute la Toile	+0	Vase	+2	Protégé Houle Exposé	+0 -2 GT	REGLAGE DE VOILE		+0
Etablit	-1	Basses Voiles	+1	Sable	+0			PRISE DE RIS		GT
Frais	-2	Huniers	+2	Varech	-1			VIREMENT DE BORD		GT
Gd Frais	-4	1er Ris	+3	Roche	-2			ABORDAGE ATTAQUANT		GT
Tempête	-7	2nd Ris	+4			ABORDAGE DEFENSEUR		+0		
Ouragan	-10	Sec de Toile	+5			CATASTROPHE MINEURE		-3		
						CATASTROPHE MAJEURE		-6		

ACTIONS DE GROUPE SUR UN NAVIRE

ACTION \ REUSSITE	Echec	Débutant	Exéc.	Mauvais	Médiocre	Moyen	Bon	Doué	Excell.	Elite	Légend
RECHARGE DE PIECES	7 Tours	6 Tours	5 Tours	5 Tours	4 Tours	4 Tours	4 Tours	3 Tours	3 Tours	2 Tours	1 Tour
MANŒUVRE											
GROS TEMPS	Avarie Majeure	Avarie Sérieuse	Avarie Sérieuse	Avarie Mineure	Avarie Mineure	-	-	-	-	-	Vitesse *2
MOUILLAGE	Sancit	Ancre Accrochée	Déraps Dans 1d20h	Déraps	Bon à 100m près	Bon à 50m près	Bon à 10m près	Parfait	Parfait	Parfait	Parfait
REGLAGE DES VOILES	Abattée	Vitesse -3	Vitesse -2	Vitesse -1	Vitesse -1	Vitesse	Vitesse +1	Vitesse +1	Vitesse +1	Vitesse +2	Vitesse +3
VIREMENT DE BORD	Avarie Légère	A refaire.	5 Tours 5 Cases	4 Tours 4 Cases	4 Tours 4 Cases	3 Tours 3 Cases	2 Tours 2 Cases	1 Tour 1 Case	Instant. 1 Case	Instant. 0 Cases	Instant. 0 Cases

DEGATS ET PERTES HUMAINES DES COMBATS / ARTILLERIE

Différence de Niveaux	-6	-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+6
Réussite	Echec	Débutant	Exécutable	Mauvais	Médiocre	Correct	Bon	Doué	Excellent	Elite	Légende
12	0/0	1/1	1/2	1/4	2/5	2/6	3/8	4/10	5/12	5/12	12/24
14	0/0	1/1	1/3	1/4	2/6	2/7	4/10	4/11	6/14	6/14	14/28
16	0/0	1/2	2/3	2/5	2/6	2/8	4/11	5/13	6/16	7/16	16/32
18	0/0	1/2	2/4	2/5	3/7	3/9	5/13	5/14	7/18	8/18	18/36
20	0/0	1/2	2/4	2/6	3/8	3/10	5/14	6/16	8/20	9/20	20/40
25	0/0	1/3	3/5	3/8	4/10	4/13	6/18	8/20	10/25	12/25	25/50
30	0/0	2/3	3/6	3/9	5/12	5/15	8/21	9/24	12/30	14/30	30/60
35	0/0	2/4	4/7	4/11	6/14	6/18	9/25	11/28	14/35	16/35	35/70
40	0/0	2/4	4/8	4/12	6/16	6/20	10/28	12/32	16/40	18/40	40/80
45	0/0	3/5	5/9	5/14	7/18	7/23	12/32	14/36	18/45	21/45	45/90
50	0/0	3/5	5/10	5/15	8/20	8/25	13/35	15/40	20/50	23/50	50/100
60	0/0	3/6	6/12	6/18	9/24	9/30	15/42	18/48	24/60	27/60	60/120
70	0/0	4/7	7/14	7/21	11/28	11/35	18/49	21/56	28/70	32/70	70/140
80	0/0	4/8	8/16	8/24	12/32	12/40	20/56	24/64	32/80	36/80	80/160
90	0/0	5/9	9/18	9/27	14/36	14/45	23/63	27/72	36/90	41/90	90/180
100	0/0	5/10	10/20	10/30	15/40	15/50	25/70	30/80	40/100	45/100	100/200

COMPETENCE D'UN HOMME D'EQUIPAGE RECRUTE	
REUSSITE EMPATHIE	COMP
Echec Critique	3
Echec	-
1-5	12
6-10	14
11-15	15
16-20	16
21+	18

DOMMAGES ET PERTES		
MUNITIONS	LOCALISATION	PERTES HUMAINES
Boulet	Ceuvres Vives Entrepont	0 Dégâts
Boulets Ramés	Mât	Dégâts
Mitraille	Pont avec branle-bas Pont sans branle-bas	Dégâts × 3 Dégâts × 4

SAUVER LES RESERVES			
REUSSITE MAINTENANCE	Echec	1 - 10	11+
RESERVES SAUVEES	0	50 %	100 %

RENS. GEOGRAPHIQUES ET HYDROGRAPHIQUES					
REUSSITE	Echec	1-5	6-10	11-15	16+
RENSEIGN.	0 %	50 %	70 %	90 %	100 %

FORCE DU VENT		
D20	FORCE DU VENT	MALUS DE GROS TEMPS
1	Calme Plat	-
2-5	Petit Temps	+0
6-11	Etabli	-1
12-16	Frais	-2
17-18	Grand Frais	-4
19	Tempête	-7
20	Ouragan*	-10

TABLEAU DES AVARIES		
GRAVITE	AVARIE	CAUSES
Mineure	Tonneau se Libère Voile Eclate Lame Balaie le Pont Mât Mûre Travaille Auloffées & Abattées	Gros Temps, Sabotage Gros Temps Gros Temps Gros Temps Gros Temps
Sérieuse	Lame Balaie le Pont Canon se Libère Vergue est Arrachée Hauban Cède Coque Travaille Gouvernail est Brisé Bancs de Sable	Gros Temps Gros Temps, Sabotage Gros Temps, Combat Naval Gros Temps, Combat Naval Gros Temps Toutes Navigation Côtière
Grave	Mât Casse Navire Sancit Navire Accote Récifs	Combat Naval Mouillage Catastrophique Gros Temps Navigation Côtière

JET DE POUVOIR	
PERTE	JET
-10 %	7*Pou
10-25%	5*Pou
26-50%	4*Pou
51-75%	3*Pou
76-90%	2*Pou
+90 %	Pou

MODIFICATEURS DU JET DE REDDITION	
RAPPORT DES FORCES	MOD
5 contre 1	+5
2 contre 1	+3
Forces Egales	+1
1 contre 2	-1
1 contre 5	-3
Perte Commandement Pertes importantes subies Terrifiés	Var -1 à -3 -2

PERTES INFLIGÉES PAR LE GRENADEUR	
REUSSITE	PERTES INFLIGÉES
Echec Critique	4 Alliés
Echec	2 Alliés 2 Ennemis
Réussite	Réussite / 2 Ennemis

PERTES DANS LE COMMANDEMENT (OPTIONNEL)	
PERTE	MODIFICATEUR DES JETS DE GROUPE
Capitaine	-3 Comb, -2 Man, -2 Point, -1 Rech, -3 Discr
Second	-2 Comb, -3 Man, -1 Point, -2 Discr
Canonier	-2 Comb, -2 Point, -3 Rech, -2 Discr
Quart Maître	-2 Man, -1 Discr
Maître d'Eq	-1 Comb, -2 Man, -1 Discr
Maître Can	-1 Comb, -1 Point, -2 Rech, -1 Discr

TIR DES MOUCHEURS, +5 A LA REUSSITE MINIMALE POUR LE GRENADEUR		
POSTE	REUSSITE	REDDITION
Capitaine	12	Oui.
Second, Canonier	8	Eq / 2.
Quart Maître	8	Non.
Maître d'Eq, Maître Can	4	Non.
Moucheur, Grenadier	4	Non.

JET DE NAVIGATION							
VITESSE <i>Nav. & Hydrographie</i>		ROUTE COMMERCIALE <i>Nav. & Finances</i>		ROUTE SURE <i>Nav. & Géographie</i>		INTEMPERIES <i>Nav. & Hydrographie</i>	
R	EFFETS	R	EFFETS	R	EFFETS	R	EFFETS
EC	Calme plat 2d20 jours	EC	Navire de guerre	EC	Tempête et récifs	EC	Ouragan & Tornade
E	Vitesse / 2 : louvoie	E	-	E	Banc sable ou récifs	E	Tempête 2-10 jours
5-	Vitesse Normale	5-	1 marchand / 2 sem.	5-	Passage difficile	5-	Tempête 3 ch/20/sem
15-	Vitesse+20 milles/jour	15-	1/sem ou 1 convoi	15-	-	15-	Gd frais 1 ch/20/sem
16+	Vitesse+50 milles/jour	16+	Convoi peu défendu	16+	Note récifs sur la carte	16+	Vent établi

CARENAGE (OPTIONNEL)				
NOMBRE DE MOIS DEPUIS LE DERNIER	- de 2	2 - 6	6 - 12	+ de 12
VITESSE	+1	+0	-1	-2
POURRITURE DE LA QUILLE	0 / 20	0 / 20	1 / 20	1/20 + 2/20 par mois au delà de 12

BLESSURES			
BLESSURE	DEGATS MIN	EFFETS DE LA BLESSURE	RECUPERATION
Aucune	0	Aucun	1 Jour
L = Légère	Protection	-1C	3 Jours
S = Sérieuse	2 * Protection	-2C	1 Semaine
G = Grave	3 * Protection	-5C	2 Semaines
C = Critique	4 * Protection	-10C et Dégâts critiques	1 Mois
I = Inconscience	5 * Protection	I et Dégâts critiques	3 Mois

JETS DE CARACTERISTIQUES						
TACHE	Routinière	Aisée	Normale	Difficile	Ardue	Impossible
TYPE DE JET	6*Caractéristique	5* Caractéristique	4* Caractéristique	3* Caractéristique	2* Caractéristique	1* Caractéristique

ARMES				
BLANCHES	CARACT	PORTEE	DEGATS	TAILLE
Cimeterre	Dex + Ada	-	For +1	Longue
Dague	Dex + Ada	5m	For -3	Courte
Fouet	Dex + End	-	End -4	Longue
Hache	Dex + For	3m	2* For -3	Longue
Javelot	Dex + Per	10m	For -1	Très Longue
Lance	Dex + Ada	5m	For +0	Très Longue
Main Gauche	Dex + Ada	5m	Dex -3	Courte
Mains Nues	Dex + For	-	For -5	Très Courte
Nerf de Bœuf	Dex + Ada	2m	For -3	Longue
Rapière	Dex + Ada	-	Dex -2	Longue
Sabre	Dex + Ada	-	For +0	Longue
Tomahawk	Dex + For	4m	For +1	Longue
A PROJECTILES	CARACT	PORTEE	DEGATS	RECH
Arbalète	Per + Dex	20m	+2	5
Arc	Per + Dex	15m	+1	0
Mousquet	Per + Dex	40m	+6	6
Fusil Boucanier	Per + Dex	50m	(+2C)+8	6
Petit Pistolet	Per + Ada	7m	+2	4
Pistolet	Per + Ada	10m	+4	5
Sarbacane	Per + Dex	20m	-2	0
DEGATS				
DEGATS SUR HOMMES				
Bordée				
Boulets	Per + Dex	300	1d20 + 5 sur une Loc	
Boulets Ramés	Per + Dex	150	Chute.	
Mitraille	Per + Dex	50	1d20 sur deux Locs.	
Canon Muraille	Per + Dex	100	1d20 + 5 sur une Loc.	
Caronade	Per + Dex	50	1d20 sur deux Loc.	
Chasse	Per + Dex	400	1d20 sur deux Loc.	
Grenade	Per + Dex	10*Fo	+8	
Pierrier	Per + Dex	150	1d20 sur deux Loc.	

BONUS APPORTE PAR UNE ARME EN APOINT	
COMPETENCE MAIN GAUCHE	BONUS A L'ATTAQUE
3 à 5	+1R
6 à 8	+2R
9 à 11	+3R
12 à 14	+4R
15 à 17	+5R
18 à 20	+6R
21 et Plus	+7R

ARME AVEC LA MAIN GAUCHE	
ARME UTILISEE	MAIN GAUCHE
Cimeterre	15
Fouet	16
Hache	19
Nerf de Bœuf	12
Pistolet	0
Rapière	15
Sabre	16

PORTEES DES ARMES		
PORTEE	DISTANCE	MOD
Bout Portant	Portée / 10	+5C/+5R
Courte	Portée	+0C
Longue	Portée * 2	-5C
Extrême	Portée * 5	-10C

ARCANES : IMPORTANCE DES SEQUELLES	
MEILLEUR POUVOIR	IMPORTANCE DES SEQUELLES
1	Petit détail gênant.
2	Événement désagréable et fréquent.
3	Handicap Léger.
4	Handicap Sérieux.
5	Handicap Grave.
6	Handicap présentant un danger important.
7	Handicap Enorme.
8	Coma.
9	Handicap Ultime pouvant provoquer la mort.
10	Mort.

MANGÈVRE ESCRIME EN FONCTION DU DEGRÉ D'APPRENTISSAGE		
NIV	NOM	EFFET
1	Botte de quinte	+5D (+10D).
1	Battement violent de sixte	-5A (-10A).
2	Battement. sur la pointe de l'arme	+5C (+10C).
2	Parade de Tierce et Riposte	+5R (+10R).
2	Passage en Force	JSO d'attaque par ordre d'initiative. (Le bretteur attaque le premier, puis son adversaire riposte).
3	Prise du Poignet	La main libre du bretteur immobilise une arme de son adversaire. Jet de Bagarre en opposition pour se dégager. (L'adversaire ne peut pas se dégager si le bretteur ne le veut pas)
3	Bras en bouclier	Le bretteur peut dévier les dommages reçus vers le bras gauche.
3	Epate.	+50 Gloire si le coup tue l'adversaire.
3	Feinte de regard et botte d'octave	Le bretteur choisit la localisation touchée par son attaque. (Touche un point vital : BS en plus si l'attaque porte.)
3	Feinte de Corps	Dégâts*2. (Dégâts *4). Multipliez avant d'additionner les éventuels bonus donnés par De Quinte.
4	Parade de septime	Contre totalement une attaque au prix d'une attaque. (Contre totalement une attaque)
4	Battement sur l'épaule	R = C. (De même, mais sans opposition de la part de l'adversaire du bretteur).
4	Parade de Prime	10 de Dégâts Automatiques dans une localisation à déterminer. (BC automatique).
4	Pousser du Pied	Fait Tomber : +5C/+5R pour le toucher. (l'adversaire ne peut se relever tant qu'il est attaqué).
5	Feinte : Fausse touche	Critique : jetez deux fois les dés et additionnez les réussites. (Jetez trois fois les dés).
5	Contre-charge	Si l'adversaire du bretteur le charge en utilisant Equitation ou Acrobatie en conjonction avec une attaque, le bretteur bénéficie à la place de son adversaire des bonus accordés par une telle charge.
5	Coup de Banderolle	Hémorragie : +1BL / Tour si l'attaque porte. (De même, mais que l'attaque soit réussie ou non).
5	Rompt et riposte.	Le bretteur gagne une attaque supplémentaire pour ce tour. (2 attaques supplémentaires)
5	Esquive : Pas de Côté	Sans Opposition. (L'adversaire perd toutes ses attaques pour le tour).
6	Rompre	Contre toutes les attaques subies au prix d'une attaque. (Contre totalement toutes les attaques subies)
6	Parade de tierce et froissement	Adversaire frappe un autre adversaire.
6	Parade de quarte et riposte.	L'attaque touche deux localisations à la fois. (2x la même localisation : dégâts*4 après application des bonus.)
6	Battement sur la main.	Désarme. 1 tour pour la récupérer en ne faisant que ça. (Adversaire totalement désarmé)
7	Brise-lame	Brise l'arme de l'adversaire.
7	Tour de force fer / fer.	Adversaire s'inflige ses propres dégâts. Le bretteur ne fait pas de jet pour cette attaque.
7	Touche profonde de sixte	La localisation touchée est transpercée (BC). Effectuer un jet de séquences.
7	Touche de sixte à la tête	Adversaire aveugle : -10C pour le combat.
8	Battement froissement	Coup frappe 2 adversaires. (Frappe jusqu'à 4 adversaires)
8	Botte de seconde.	Loc touchée inutilisable. Sauf tête et torse. (De même, mais mort si l'attaque touche la tête ou le torse)
8	Enroulement	Récupère l'arme de l'adversaire si le bretteur n'en a qu'une en main.
9	Estocade	Adversaire s'inflige ses propres dommages et ceux infligés par le bretteur.
9	Taille violente	La localisation touchée est tranchée.
9	Passage sous l'arme	Si l'attaque réussit, l'adversaire du bretteur la lame sous la gorge et peut se rendre ou mourir.
10	Touche entre les yeux	Mort.

MALADIES	
ECHecs	MALADIES
0	Aucune maladie
1	Cas sporadiques de maladies bénignes : Abscès (<i>Chaleur et Humidité</i>), Morsures de Serpent (<i>Forêt et désert</i>) et piqûres d'araignées ou de scorpions (<i>Forêt et désert</i>), Effondrement de chaleur (<i>Chaleur</i>), Fièvre par Morsure de Rat (<i>Rats</i>)
2-3	Maladie bénigne épidémique : Dengue (<i>Moustiques</i>). Cas sporadiques de Maladie grave : Framboisia (<i>Mouches</i>), Gangrène (<i>Blessures</i>), Insolation (<i>Chaleur</i>), Malaria (<i>Moustiques</i>), Pied de Madora (<i>Forêt</i>),.
4-6	Maladie grave épidémique : Fièvre Jaune (<i>Moustiques</i>), Fièvre Typhoïde (<i>Moustiques</i>), Scorbut (<i>Longues traversées</i>). Maladie Mortelle : Rage (<i>Animaux Carnivores</i>), Syphilis (<i>Rapports. Sexuels</i>).
7-10	Maladie mortelle et fortement épidémique : Choléra (<i>Eau Sale</i>), Dysenterie (<i>Eau Sale</i>), Peste (<i>Rats</i>).

PATH ET PREP DROGUE POUR EVOL ET CONTRAC DE MALADIE	
REUSSITE	BONUS
Echec	+0
1-5	+2
6-10	+3
10-15	+4
16-20	+6
21+	+10

MALADES SOIGNES	
PATHOLOGIE	SAUVES
Echec	0
1-5	1/10
6-10	3/10
11-15	5/10
16-20	6/10
21+	7/10

MALADES DANS UN GROUPE	
VIRULENCE	MALADES(%)
1	30%
2	20%
3	15%
4	10%
5	5%
6	2%

RESCAPES DU COMBAT	
REUSSITE CHIRURGIE	RESCAPES
Echec	0 (0 %)
1 - 5	4 (20 %)
6 - 10	8 (40 %)
11 - 15	12 (60 %)
16+	16 (80 %)

TOUR DE COMBAT NAVAL	
◆	Les navires effectuent leurs actions chacun leur tour.
◆	Pendant son Tour, chaque navire peut simultanément : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recharger les Pièces sur une bordée : <ul style="list-style-type: none"> □ Type de munitions : <i>Boulets, Boul Rouges, Boul Ramés, Mitraille.</i> □ Jet de <i>Recharge de Pièces de Groupe.</i> □ Mod : Calibre du Canon, au Type de Munitions, Vent et Gîte. ❖ Recharger les Mousquets : tirs de mousqueterie et mouch : 1 T. ❖ Effectuer une seule Manœuvre : <ul style="list-style-type: none"> □ Si le Vent est Frais ou + : Jet de <i>Gros Temps</i> après chaque man. □ Jet Manœuvre : <i>Vir de Bord, Régl de Voiles, Abord, Appar, Mouill, Prise Ris.</i> □ Modif : <i>Gros Temps, Ris. Nature du Fond</i> et <i>Exposition</i> pour le <i>Mouillage.</i> ❖ Se déplacer, sauf s'il effectue un <i>Virement de Bord.</i> ❖ <i>Réparation de Fortune</i> : un essai par combat et par localisation.
◆	A tout moment : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tirer au Canon, avec des canons rechargés : <ul style="list-style-type: none"> □ Canons : <i>Bordée, Pierriers, Can de Muraille, Chasse</i> ou <i>Fuite.</i> □ Jet de <i>Pointage de Pièce.</i> □ Modificateurs : Portée, Taille, Orientation et Gîte, Loc Spé et circonst. ❖ Tirer au Mousquet, avec des Mousquets rechargés : <ul style="list-style-type: none"> □ Jet de <i>Tir de Mousqueterie de Groupe.</i> □ Modificateurs : <i>Portée, Protection.</i> ❖ Faire tirer les moucheurs : <ul style="list-style-type: none"> □ Jet <i>Crucial de Mousquet (Capitaine 12, Second & Canonnier 8, Maîtres 4).</i> □ Modificateurs : Portée des tirs individuels, protection. ❖ Esquiver un Tir de Mitraille : <ul style="list-style-type: none"> □ <i>Pointage de Pièce</i> vs <i>Manœuvres</i> des esquivants.

TOUR DE COMBAT DE GROUPE	
◆	Description de la Bataille.
◆	Ordres aux différents groupes.
◆	Tir de Mousqueterie & d'Artillerie : PJs touchés ?
◆	Actions Particulières.
◆	Corps à Corps.
◆	Tour de Combat Individuel. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tir par ordre d'initiative et dégâts. ❖ Actions Courtes ❖ Corps à Corps : <ul style="list-style-type: none"> Attaque : <ul style="list-style-type: none"> □ Escrime, Acrobatie, Discrétion ou Equitation. □ Jet d'arme blanche modifié et dégâts.
◆	Moucheurs et Grenadiers.

BONUS POUR LES JETS DE NAVIGATION	
INSTRUMENT DE RELEVEMENT	MOD
A l'estime	-5C
Avec loch et boussole	-2C
Bâton de Jacob (midi ou étoile polaire)	+0C
Astrolabe (midi ou étoile polaire)	+2C
Nocturlabe (nuit),	+5C/+5R
Près de côtes connues à la boussole	+5C/+5R
Sans carte de la région	-5C
Carte fausse de la région	-5 à -1C
Carte correcte de la région	+0C
Carte de génie de la région	+1 à +5C

SEQUELLES DE BLESSURES CRITIQUES OU PLUS GRAVES ENCORE

TETE	
C=+0	INC=+5 -> +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC
1-4	Vilaine cicatrice.
5-8	Longue cicatrice au front.
9	Oreille taillée en pointe.
10	Nez fracassé.
11	Trois dents éclatées.
12	Bout de la langue tranché.
13	Balafre : joue et mâchoire.
14	Balafre : arcade sourcilière.
15	Perte d'une oreille.
16	Crâne fracturé.
17	Nez tranché.
18	Lame perce la gorge.
19	Œil crevé.
20	Lame perce le cerveau.
21-4	Crâne éclate.
25+	Gorge tranchée.

BRAS	
C=+0	INC=+5 -> +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC
1-4	Vilaine cicatrice.
5-8	Cicatrice : main.
9	Profonde cicatrice : av. bras.
10	Grave entorse au coude.
11	Fracture de l'avant bras.
12	Coude retourné.
13	Fracture de l'épaule.
14	Phalange coupée.
15	Doigt coupé.
16	Deux doigts coupés.
17	Le poignet est brisé.
18	Tous les doigts sauf pouce.
19	Main tranchée.
20	Le bras tranché : coude.
21-4	Artère ouverte : chirurgie.
25+	Le bras tranché : épaule.

TRONC	
C=+0	INC=+5 -> +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC
1-4	Vilaine cicatrice.
5-8	Cicatrice : cou.
9	Prof. cicatrice : poitrine.
10	Vertèbres déplacées.
11	Fracture : épaule.
12	Poig. d'amour entaillées.
13	La clavicule éclatée.
14	Fracture ouverte du thorax.
15	Bassin fracturé.
16	Tripes transpercées.
17	Parties génitales arrachées.
18	Poumon transpercé.
19	Côtes ds les poumons.
20	Colonne vertébrale brisée.
2-24	Cœur transpercé.
25+	Tripes dans les mains.

JAMBE	
C=+0	INC=+5 -> +10
D20	CONSEQUENCES DU CHOC
1-4	Vilaine cicatrice.
5-8	Cicatrice : pied.
9	Profonde cicatrice : jambe.
10	Grave entorse au genou.
11	Fracture du tibia.
12	Rotule fracassée.
13	Fracture du col du fémur.
14	Fracture ouverte du fémur.
15	Pied allégé de qqs orteils.
16	Orteils coupés.
17	Chevilles brisées.
18	Pied coupé.
19	La jambe tranchée : genou.
20	Jambe paralysée.
21-4	Artère ouverte.
25+	Jambe tranchée : aine.