

CDG - Tableau des blessures - Avatar		
11	Mort	L'avatar est mort pour le restant de la campagne.
12 - 14	Blessures graves	L'avatar a subi de graves blessures. Lancez 1D6 jets de blessures dans ce tableau (relancez tout résultat Mort, Blessures graves, Capturé).
15	Jambe broyée	L'avatar subit un malus de -1 à son mouvement pour le restant de la campagne.*
16 - 23	Bras amputé	L'avatar subit un malus de -1 à sa CàC pour le restant de la campagne.*
24	Folie	L'avatar a perdu la raison. Avant chaque tour, lancez 1D6. Sur un 1, l'avatar ne peut rien faire durant ce tour (ni même répondre au CàC).
25 - 31	Sternum en miettes	L'avatar subit un malus de -1 à son E pour le restant de la campagne.*
32	Œil crevé	L'avatar subit un malus de -1 à sa CT pour le restant de la campagne.*
33 - 35	Coma	L'avatar manquera 1D3 parties suivantes.
36	Capturé	L'avatar a été capturé par l'ennemi.
41 - 42	Perforation	L'avatar subit un malus de -1 à ses PV pour le restant de la campagne.*
43	Trauma	L'avatar manquera la prochaine partie et perd 1 point d'Exp.
44 - 46	Blessures superficielles	L'avatar s'en sort avec des blessures légères mais perd 1 point d'Exp.
51 - 54	Honte	L'avatar subit un malus de -1 à son Cmmtd pour le restant de la campagne.*
55	Affaibli	L'avatar subit un malus de -1 à sa F pour le restant de la campagne.*
56 - 62	Récupération	L'avatar s'en sort avec seulement quelques éraflures.
63	Rancune	L'avatar perd 1 point d'Exp mais peut désormais relancer ses jets de touche et de blessure contre l'ennemi qui lui a causé ce revers.
64 - 65	Invincible	L'avatar est indemne. Il gagne 1 pt d'Exp.
66	Miracle	L'avatar s'en sort miraculeusement. Il gagne 1D3 pts d'Exp.

*Les caractéristiques en question ne peuvent plus être modifiées avec des pts d'Exp pour le reste de la campagne