戦闘ダメージ・フローチャート

キャラクターが1回の攻撃でダメージを受ける。

ダメージが最大耐久力の2分の1未満
→ 通常のダメージ
〈応急手当〉：1ポイント回復
〈医学〉：1D3ポイント回復

ダメージが最大耐久力の2分の1以上
→ 重傷
1) 転倒する。
2) CONロール。失敗すれば意識不明に陥る。

ダメージが最大耐久力より大きい
→ 死亡

耐久力がゼロにまで減少

重傷を負っているか?（「重傷」ボックスにチェックが記入されているか）

No → 意識不明
毎日1ポイントの耐久力を回復。
〈応急手当〉：1ポイント回復
〈医学〉：1D3ポイント回復

Yes → 瀕死状態：
「瀕死」ボックスにチェックを記入し耐久力の「0」のところに印を付ける。

現在のラウンド：誰かが〈応急手当〉を施すことに成功したか?

Yes → 一時的に安定化
（+1ポイントの耐久力）

No → 1時間以内に誰かが〈医学〉を施すことに成功したか?

CONロールに成功 → 1時間ごとにCONロール。

CONロールに失敗 → 意識不明に陥った次のラウンドとその後の各ラウンドの終わりにCONロール。失敗は死を意味する。

CONロールに成功 → 意識不明に陥った次のラウンドとその後の各ラウンドの終わりにCONロール。失敗は死を意味する。

CONロールに失敗 → 死亡

Yes → 治癒が始まる：「瀕死」ボックスのチェックを消し、+1D3ポイント回復。
毎週、週の終わりに重傷の回復ロールを行なう。

No → 1時間ごとにCONロール。

重傷の回復

各週の終わりにCONロール。
失敗：回復しない。
成功：1D3ポイント回復。
イクストリームの成功：2D3ポイント回復し、「重傷」ボックスのチェックを消す。
有効な医療を受けた（〈医学〉ロール）場合、ボーナス・ダイス。
快適な環境で休養していた場合、ボーナス・ダイス。
貧弱な環境だった場合、ペナルティー・ダイス