

TABLES DE CRITIQUES

UNE REGLE ALTERNATIVE POUR GERER LES COUP CRITIQUES DES ARMES
ET DES TABLES ADAPTEES POUR LES CRITIQUES,
TRANCHANT, PERFORANT, ET CONTONDANT.

Aide de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente une règle alternative qui remplace la règle originale sur les coup critique. Le jet de dégâts additionnel est remplacé par un jet sur une table spécifique en fonction du dé de dégât (D4, D6, D8, D10, D12) et du type de dégâts (Tranchant, Contondant, Perforant) de l'arme. Cette règle permet d'apporter des critiques plus « marquant » et diversifiés avec des résultats qui pourront renverser le cours d'un combat.

TABLE DES MATIERES

Acte 1 – Présentation et Règles 3

 1.1 Idée générale..... 3

 1.2 Règles Spéciales..... 5

 1.3 Détail des effets spéciaux 7

Tables Critiques D4..... 10

 Présentation 10

 Table critique D4 Contondant..... 10

 Table critique D4 Perforant 11

 Table critique D4 Tranchant..... 11

Tables Critiques D6..... 12

 Présentation 12

 Table critique D6 Contondant..... 12

 Table critique D6 Perforant 13

 Table critique D6 Tranchant..... 13

Tables Critiques D8..... 14

 Présentation 14

 Table critique D8 Contondant..... 14

 Table critique D8 Perforant 15

 Table critique D8 Tranchant..... 15

Table Critiques D10 16

 Présentation 16

 Table critique D10 Contondant..... 16

 Table de critique D10 Perforant..... 17

 Table de critique D10 Tranchant 17

Table Critique D12 (et 2d6) 18

 Présentation 18

 Table critique D12 / 2D6 Contondant 18

 Table critique D12 / 2D6 Perforant..... 19

 Table critique D12 / 2D6 Tranchant 19



ACTE 1 – PRESENTATION ET REGLES

Cette section présente l'idée générale des tables de critiques ainsi que les règles spécifiques nécessaires pour utiliser les tables de critiques.

1.1 IDEE GENERALE

Les règles présentées ci-dessous, permettent d'ajouter un peu de diversité aux coup critiques des armes grâce à des tables spécifiques correspondant aux types d'armes et aux dés de dégâts.

Sans les reprendre à l'identique, la création de ces tables a, dans l'esprit et un peu dans la forme, été inspiré par les tables de critiques de **Rolemaster**.

OBJECTIFS RECHERCHES

Cet ensemble de règles et tables répond à plusieurs envies.

En premier lieu, il s'agit de **rajouter des effets dramatiques au critiques**. Lors d'un combat, le joueur qui obtient un 20 aux dés souhaite généralement que ce coup de chance se traduise par un effet dévastateur qui pourra potentiellement renverser complètement le cours du combat.

Un second objectif est d'ajouter **un peu plus d'aspect descriptif au combat**. Même si, il est du rôle du Maître du

Jeu, de traduire les effets numériques (points de Dégâts) en description. Il peut être délicat de le faire pour chaque coup et pour chaque adversaire (c'est plutôt un procédé qu'on réservera aux combats importants et aux « Boss »). L'utilisation des tables proposées dans cette règle, permet d'augmenter un peu l'aspect descriptif, rendant potentiellement des combats « mineurs » un peu plus mémorable si un « joli » critique vient les ponctuer.

Enfin, un troisième objectif de cette règle est d'ajouter **un peu de différenciation entre armes « Contondantes », « Perforantes » ou « Tranchantes »**. Les règles standard traitant ces armes de façon très similaire, ne laissant au joueur qu'un choix « cosmétique » entre les armes¹. Ici, en différenciant les critiques selon le type d'arme, on peut offrir un peu plus de choix au joueur.

PRINCIPE ET REGLE GENERALE

PRINCIPE OPERATOIRE

Le principe général des tables de critique est de **remplacer le lancer d'un dé additionnel de dégâts, par un D20** qui indique, en fonction du **type de dégâts** de l'arme et du **dé de dégâts**, un **résultat « spécifique »**.

Ce résultat inclus **un nombre de dégâts additionnel** (en moyenne très proche de celui que l'on obtiendrait avec un dé de dégâts « critique traditionnel »).

¹ Si ce n'est les quelques monstres possédant [une résistance ou immunité à des dégâts spécifiques](#).

Les dégâts obtenus avec un jet de « critique sur table » ont une moyenne **légèrement inférieure** à ceux d'un « critique traditionnel », afin de compenser le fait qu'ils peuvent entraîner des effets puissants.

A noter également, dans **les cas extrêmes** (« 19 », « 20 ») ils peuvent résulter en des dégâts légèrement supérieurs à ce qu'on obtiendrait avec le dé de dégâts usuel, ou à l'inverse annuler le critique sur un « 1 ».

Il comporte également **une petite description des effets** du coup.

Ces effets peuvent être **à adapter par le Maître du Jeu** en fonction de l'adversaire pour rester cohérent.

Et enfin, dans certain cas, la description s'accompagne **« d'effets spéciaux »** qui vont venir handicaper l'adversaire, ou aider le joueur et ses alliés.

La probabilité « d'effets spéciaux » varie entre **20% et 40%** selon le type d'arme et le dé de dégâts.

Les « effets spéciaux » ont une répartition **un peu aléatoire sur les résultats du D20**, rendant plus intéressant le jet pour le joueur (*Exemple : un 5 sur le D20 n'est pas forcément un mauvais jet si celui-ci résulte en un « effet spécial » intéressant*).

Cette règle a vocation à rester **optionnelle**, et je conseil au Maître du Jeu de laisser à chaque joueur, et pour chaque coup, la possibilité d'un choix entre « critique traditionnel » et « critique sur table ».

Même si leurs dégâts moyens sont inférieurs, les effets des « critiques sur Table » peuvent être puissant, et ils sont **dans beaucoup de cas un meilleur choix que les « critiques traditionnels »**. Mais on peut aussi laisser les joueurs faire de mauvais choix...

REGLE GENERALE

La règle suivante s'ajoute à la règle des coups critiques décrite à la section X.X.X du Manuel des Joueurs.

CRITIQUES SUR TABLE

Quand vous faites **un coup critique avec une arme**, vous pouvez choisir entre un « critique traditionnel » ou un « critique sur table ».

Dans ce cas, **lancer un D20**.

Le maître du Jeu consulte alors **la table correspondant aux dés de dégâts** de votre arme (D4, D6, D8, D10, D12) ainsi qu'au **type de dégâts** de votre arme (Contondant, Perforant, Tranchant).

En fonction du résultat du D20, il annonce le résultat qui inclus des **dégâts supplémentaires**, et parfois **une blessure plus significative** qui viendra pénaliser votre adversaire.

EXEMPLE

Bob joue un guerrier équipé d'une épée longue et d'un bouclier. Il attaque un adversaire et fait un 20 naturel sur son jet pour toucher.

Le Maître du Jeu annonce un coup critique et demande à Bob quel type de critique il souhaite utiliser.

Bob choisi un critique sur Table et lance 1D20, il lance également les dégâts « normaux » de l'arme (1d8).

Il fait 5 sur le D8 et 14 sur le dé de critique (D20).

Le Maître du Jeu consulte la table correspondant à l'arme du personnage. L'épée longue est une arme qui fait 1D8 dégâts lorsqu'elle est utilisé à une main (*c'est le cas puisque le personnage utilise également un bouclier*), et qui fait des dégâts tranchants.

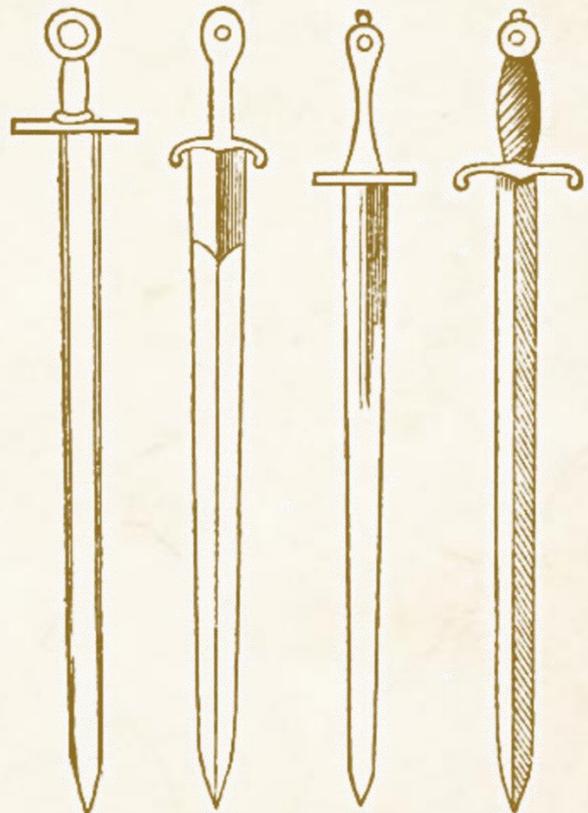
Le Maître du Jeu consulte donc la table **« D8 Tranchant »**. Si l'épée avait été utilisée à 2 mains, il aurait consulté la table « D10 Tranchant ».

Pour un résultat de 14, il annonce :

« Une entaille sérieuse à l'arcade sourcilière inonde de sang le visage de l'adversaire **+5 Dégâts**, adversaire **Aveuglé pour 1 round** le temps de s'éponger le front ».

A ces dégâts s'ajoutent ceux du D8 (5 ici) ainsi que le bonus de force du personnage (+3).

L'adversaire subit donc un total de **13 dégâts** sur cette attaque, et se retrouve **Aveuglé pour 1 round**, donnant un avantage significatif au groupe de Bob dans ce combat.



1.2 REGLES SPECIALES

Cette section présente quelques règles spécifiques et discute des cas « spéciaux » qui peuvent **nécessiter une adaptation de la règle générale**.

1.2.1. LES ARMES AVEC 2D6 DEGATS

Un des problème évident posé par cette nouvelle règle de critique est **le cas des armes utilisant 2 dés de dégâts** (*typiquement 2D6 pour le Maillet et l'Épée à Deux Mains*).

Plusieurs solutions sont envisageables pour utiliser les tables de critique pour ces armes :

UTILISER LA TABLE DU D12 (RECOMMANDE)

La solution la plus directe est **d'utiliser la table du D12**.

En pratique c'est sans doute la solution **la plus pratique**. Mais il faut tout de même **noter une importante déviation entre les dégâts de la Table D12 et ceux obtenus avec 2D6**.

Cette déviation concerne aussi bien **la moyenne de dégâts** (6,45 pour la table vs 7 pour 2D6) que la **répartition des dégâts** en probabilité : les 2D6 entraîne une répartition normale (gaussienne) autour de 7 tandis que le D20 aura une équiprobabilité pour les différents résultats.

Malgré ces déviations, **nous recommandons d'utiliser cette solution** qui à l'avantage de donner accès aux « effets spéciaux » les plus puissants (*membres tranchés, adversaire aveuglé ou inconscient*).

De plus la répartition équiprobable correspond assez bien à **l'idée que nous nous faisons des dégâts d'un coup exceptionnel**.

UTILISER LA TABLE DU D6 (POSSIBLE)

Une autre option est **d'utiliser la table du D6 et d'ajouter un D6 aux dégâts**.

Dans ce cas, le joueur lance **2D6 dégâts** (dégâts normaux de l'arme) + **1D20** (dégâts utilisant la **table D6 critique**), + **1D6** dégâts critique.

Cette solution à l'avantage d'avoir **une distribution des dégâts et des dégâts moyens très proche de l'utilisation de 2D6** (avec une moyenne de 6.9 dégâts contre 7 pour un « critique classique »).

Elle prive cependant le joueur de l'accès aux effets spéciaux les plus intéressants.

Et franchement... c'est pas un peu dommage d'avoir une épée à 2 mains, si on ne peut pas trancher des membres avec ?

UTILISER 2D10 SUR LA TABLE DU D12 (NON !)

Une solution pourrait être de remplacer le D20 de la table D12 par **2D10** pour obtenir **une distribution normale** des dégâts potentiellement **plus proche de celle de 2D6**.

Cette solution est probablement **la plus mauvaise**. Les dégâts moyens tombent à **6.43** (contre **6.5** pour un critique sur la table D12 avec 1D20, et **7** pour 2D6) et les tables **n'ont pas été conçue pour être utiliser ainsi au niveau des effets spéciaux**.

Donc non, ne faites pas ça !

1.2.2. CAPACITES DE CLASSES

Certaines classes ont des capacités spéciales qui peuvent influencer l'utilisation des critiques. Nous présentons ici **une règle générale** pour répondre aux questions sur l'impact des tables, et **quelques exemples spécifiques**.

PRINCIPE GENERAL

Le principe général qui doit s'appliquer est **d'utiliser un seul lancer sur Table de Critique par coup critique** afin de ne pas multiplier les effets.

Ainsi, si **une capacité, un objet magique, ou un sort** donne des **dégâts supplémentaires** lors d'une **attaque avec une arme**. En cas de critique, **un seul lancé est fait sur la Table de Critique de l'Arme**, et le reste du critique est résolu normalement (*on lance des dés de dégâts supplémentaire*).

Note : Si une capacité augmente les chances de faire un critique pour un personnage, la règle s'applique normalement (*la règle s'applique pour tout coup critique, pas uniquement pour ceux obtenus sur un 20 naturel*).

ATTAQUE SOURNOISE (ROUBLARD)

Un bon exemple est l'attaque sournoise du Roublard.

Dans ce cas, le joueur utilise **la table de critique** pour résoudre les dégâts additionnels **lié à son arme**.

Mais il utilise **des dés normaux** pour résoudre **les dégâts critiques liés à son attaque sournoise**.

Exemple :

Un roublard niveau 4 attaque son adversaire avec une **Épée Courte** et obtient un critique dans une circonstance qui fait de son attaque une **Attaque Sournoise**.

Pour les dégâts, il lance : **1D6 (dégâts normaux de l'arme)** + **1D20 (dégâts critique utilisant la table du D6 Perforant)** + **2D6 (dégâts normaux de l'attaque sournoise)** + **2D6 (dégâts critiques de l'attaque sournoise)**.

CRITIQUE BRUTAL (BARBARE)

La capacité « Critique Brutal » du Barbare permet de lancer des dés de dégâts supplémentaire lors d'un critique.

Ces dés sont des dés de dégâts normaux, un seul lancer sur la table de critique est autorisé.

Exemple :

Un barbare niveau 14 attaque son adversaire avec une **hache à deux mains** et obtient un critique.

Pour les dégâts, il lance : 1D12 (**dégâts normaux** de l'arme) + 1D20 (**dégâts critiques** utilisant la table du **D12 Tranchant**) + 2D12 (**dégâts de « critique brutal »**).

CRITIQUE AMELIORE (GUERRIER)

Les capacités « Critique Amélioré » et « Critique Supérieur » du Guerrier permet **d'obtenir des critiques sur un 18 naturel ou un 19 naturel en plus du 20 naturel**.

Dans ce cas, la règle s'applique normalement.

Le Guerrier a juste plus de chance de déclencher des critiques et donc des effets puissants.

ART MARTIAUX (MOINE)

Le Moine a la possibilité d'utiliser son corps comme arme avec des dés de dégâts spécifiques, liés à son niveau.

Même si les **Attaques à Main Nues** ne sont *théoriquement* pas considérées comme des **attaques avec armes**, nous recommandons **d'autoriser les moines à utiliser la table de critique** correspondant à leur **dé de dégâts d'arme de moine** pour les **critiques obtenus lors des attaques à main nues**.

Exemple :

Un moine niveau 7 effectue une attaque à mains nues et obtient un coup critique.

Pour les dégâts de son attaque il lancera : 1D6 (**dégâts d'Art Martiaux**) + 1D20 (**dégâts critique** utilisant la table du **D6 Contondant**).

1.2.3. CRITIQUE ET CREATURES

L'utilisation des critiques par ou sur des créatures issues du bestiaire peut poser des questions supplémentaires.

UTILISER LES CRITIQUES POUR LES CREATURES

Il est possible d'utiliser les tables de critiques pour résoudre également les critiques que les adversaires infligeront aux joueurs.

Note : cela peut avoir des effets importants sur la survie du groupe, donc à utiliser avec prudence pour ne pas TPK.

Dans ce cas, nous recommandons de suivre l'esprit général de la règle et d'utiliser un seul lancé de critique sur Table par coup critique.

Exemple 1 : Un Hibours obtient un coup critique lors d'une attaque avec son Bec. Pour les dégâts il lance 1D10 (**dégâts normaux**) + 1D20 (**dégâts critiques utilisant la table du D10 Perforant**).

Exemple 2 : Un Géant des Tempêtes utilise son Epée à Deux Mains et obtient un coup critique. Pour les dégâts il lance 6D6 (**dégâts normaux**) + 1D20 (**dégâts critiques** utilisant la table du **D6 Tranchant**) + 5D6 (**reste des dégâts critiques**).

Dans ce dernier cas, il faut noter qu'**on n'utilise pas la règle du « 2D6 sur la table du D12 »** pour deux raisons : d'abord c'est **plus simple**, et ensuite **ça évitera peut-être que le géant tranche un bras** au personnage du joueur.

S'ADAPTER A LA MORPHOLOGIE

Les descriptions de coup critiques ont été prévue pour des créatures « humanoïdes ».

Il faudra parfois **les adapter à la morphologie des adversaires** (membres supplémentaires ou manquant, invertébrés, etc.).

QUE FAIRE DES BOSS ?

Comme présenté dans la section 1.3, certains « effets spéciaux » des critiques sur Tables peuvent être puissant.

Faut-il les appliquer au risque de voir mourir rapidement un Boss final ?

En cette matière, **le Maître du Jeu reste libre**. On notera toutefois que **différentes créatures ne réagiront pas de la même façon à des effets similaires**.

Exemples :

Un **Gobelin** va probablement s'enfuir en courant ou s'évanouir de douleur si on lui tranche une main (« membre tranché »)

En revanche, il est probable que couper une griffe d'un **Vieux Dragon Noir** va uniquement le privé de l'une de ses trois attaques par round, et sans doute aussi passablement l'énerver (*et éventuellement couvrir le personnage auteur du critique de sang de dragon, avec des effets ... à déterminer*).

1.2.4. LIMITES ET EXTENSIONS

ARMES FAISANT D'AUTRES TYPES DE DEGATS

Si une Attaque avec Arme fait d'autres types de dégâts que les dégâts typiques (Contondant, Perforant, Tranchant). Nous recommandons de ne pas utiliser de table de critique.

Il est possible (*mais pas certain*) que nous préparions dans le futur des tables de critique dédiées aux autres types de dégâts.

DEGATS NON-CAUSES PAR DES ARMES

De la même façon, pour l'instant nous recommandons de n'utiliser ces critiques que pour les dégâts critiques causés par des armes.

Là aussi, on réfléchit à une possible extensions pour les dégâts des sorts... à voir.



1.3 DETAIL DES EFFETS SPECIAUX

Cette section présente les différents effets spéciaux qu'il est possible d'obtenir avec les Tables de Critiques et lorsque c'est nécessaire, précise comment les appliquer.

AGRIPPER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Perforants (D4, D6, D8, D12)**.

Il s'applique sous la forme d'une **Action Bonus**.

C'est au joueur de décider s'il utilise son Action Bonus pour [agripper l'adversaire](#) ou s'il préfère l'utiliser pour une autre Action Bonus.

Ce résultat n'est utilisable que **si le personnage est au corps-à-corps** avec son adversaire.

Dans le cas des **attaques des armes à distance**, utiliser **une autre description** proche faisant le même nombre de dégâts.

ADVERSAIRE ASSOURDIT

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

L'adversaire est sous l'effet **Assourdit** jusqu'à la fin du combat.

S'il survit, il devrait **recouvrer l'audition dans les minutes / heures qui suivent** (l'effet résulte d'un choc et n'est pas permanent). On peut demander un **Jet de Sauvegarde de Constitution**.

Pour cet effet, il peut être intéressant **d'ajouter des effets contextuels** qui en renforce l'effet, par exemple :

- L'adversaire **n'entend plus ses alliés** et les ordres qu'on pourrait lui lancer
- L'adversaire se retrouve **désorienté** et voudra **précipitamment quitter le combat** ou au contraire prendra **des décisions inconsidérées le mettant en danger**.
- L'adversaire se retrouve du même coup **protégé contre certains sorts** (*ce qui n'est pas forcément un avantage pour le groupe...*)

ATTAQUE D'OPPORTUNITE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants, Perforants ou Tranchants (D4, D8, D10, D12)**.

Il s'applique sous la forme d'une **Réaction**.

C'est au joueur de décider s'il utilise sa Réaction pour faire une attaque d'opportunité ou s'il préfère l'utiliser pour une autre Réaction.

Ce résultat n'est utilisable que **si le personnage est au corps-à-corps** avec son adversaire.

Dans le cas des **attaques des armes à distance**, utiliser **une autre description** proche faisant le même nombre de dégâts.

ATTAQUE AVEC AVANTAGE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

Votre prochaine attaque se fait avec **Avantage**. L'effet s'applique à **votre prochaine Attaque**, à condition **qu'elle ait lieu dans le même combat**.

Elle peut viser le **même adversaire** ou **un autre adversaire**. Elle peut avoir lieu **dans le même tour** ou à **un round suivant** (*ou même lors du tour d'une autre créature si vous avez la possibilité de faire une Attaque d'Opportunité*).

AVANTAGER UN ALLIÉ

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Tranchants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

La prochaine attaque d'un de vos alliés se fait avec **Avantage**.

L'effet s'applique à **sa prochaine Attaque**, à condition **qu'elle ait lieu dans le même combat**.

C'est le **joueur dont le personnage** vient de faire un critique qui **décide quel allié** il souhaite avantager.

Elle peut viser le **même adversaire** ou **un autre adversaire**. Elle peut avoir lieu **dans le même tour** ou à **un round suivant** (*ou même lors du tour d'une autre créature si votre allié a la possibilité de faire une Attaque d'Opportunité*).

AVEUGLER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Tranchants (D6, D8, D10, D12)** ou pour les **faisant des dégâts Perforants (D10, D12)**.

La cible est sous l'effet **Aveuglé**.

Dans le cas des armes **Tranchante** l'effet est léger (*la vision est embrouillée*) et il dure pour **1 round** après quoi l'adversaire regagne une vision normale.

Dans le cas des armes **Perforante**, l'effet est sérieux (*perte d'un Œil*). L'aveuglement complet dure **jusqu'à la fin du Combat**. Après quoi, si la victime a survécu, l'effet Aveuglé s'estompe mais la cible **perd complètement l'usage d'un œil**.

On applique dans ce cas la règle relative au **Blessures Persistantes** du **Guide du Maître (p. 272)**: Le personnage est **désavantagé** lors des tests de **Sagesse (Perception)** basé sur la vue et les **attaques à distance**.

On peut faire appel à une magie de type **restauration** pour régénérer l'œil perdu.

BOUSCULER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants ou Tranchants (D4, D6, D8, D12)**.

Il s'applique sous la forme d'une **Action Bonus**.

C'est au **joueur de décider s'il utilise son Action Bonus** pour **Bousculer l'adversaire** ou s'il préfère l'utiliser pour une autre Action Bonus.

Ce résultat n'est utilisable que **si le personnage est au corps-à-corps** avec son adversaire.

Dans le cas des **attaques des armes à distance**, utiliser **une autre description** proche faisant le même nombre de dégâts.

DESARMER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Perforants (D6, D8, D10, D12)**.

L'adversaire **lâche son arme**.

C'est le **joueur qui inflige le critique** qui décide **quelle arme / membre a été touché**.

Si l'arme n'a pas été écartée (*le joueur peut le faire moyennant une interaction*). L'adversaire pourra la **recupérer au round suivant** moyennant l'utilisation d'une **interaction**.

Note : avec la possibilité de **ramasser une arme par une interaction**, ce résultat de critique **doit être exploité** par les joueurs (*écarter l'arme, la ramasser*) sans quoi l'adversaire pourrait **juste récupérer son arme** et reprendre le combat **comme si de rien n'était**.

Si l'adversaire combat sans arme, il faut **adapter l'effet**. Par exemple considérer que l'attaque a touché **l'un des membres** que la créature **utilisait pour attaquer**, et lui **retirer cette attaque pour le prochain round**.

DESAVANTAGER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants (D6, D8, D10, D12)**.

L'adversaire est **désavantagé** pour **sa prochaine attaque**.

L'effet s'applique à **sa prochaine Attaque**, à condition **qu'elle ait lieu dans le même combat**.

Elle peut viser **l'auteur du critique** ou **une autre créature**. Elle peut avoir lieu **dans le même tour** ou à **un round suivant** (*ou même lors du tour d'une autre créature si l'adversaire a la possibilité de faire une Attaque d'Opportunité*).

EFFRAYER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Tranchants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

La cible est sous l'effet **Effrayé**.

L'effet ne dure **qu'1 round**. Après quoi la cible reprend ses esprits.

ENTRAVER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Perforants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

La cible est sous l'effet **Entravé**.

L'effet ne dure **qu'1 round**. Après quoi la cible récupère l'usage de ses membres.

ETOURDIR L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants, Perforants ou Tranchants (D4, D8, D10, D12)**.

La cible est sous l'effet **Etourdi**.

L'effet ne dure **qu'1 round**. Après quoi la cible reprend ses esprits.

ADVERSAIRE INCONSCIENT

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants (D10, D12)**.

La cible est sous l'effet **Inconscient**.

L'effet dure **jusqu'à la fin du combat**.

Si la cible y survit, elle devrait **recouvrer ses esprits dans les minutes / heures qui suivent** (l'effet résulte d'un choc et n'est pas permanent). On peut demander un **Jet de Sauvegarde de Constitution**.

MEMBRE TRANCHE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Tranchants (D10, D12)**.

L'un des membres de la créature cible est **tranché**, et la créature **ne peut plus l'utiliser pour attaquer**.

C'est le **Maître du Jeu** qui décide de **quel membre** a été tranché.

Dans le cas d'un humanoïde, si la cible survit au choc, elle **perd l'usage d'un de ses bras**. En plus de la perte d'une attaque on pourra lui ajouter les effets **Désavantagé, Effrayé**, voir même **Inconscient** selon la robustesse de la cible.

Dans le cas d'une **créature non humanoïde**, trancher un **membre (ou équivalent)** servant à attaquer et **retrancher une attaque à la créature**.

METTRE L'ADVERSAIRE AU SOL

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Tranchants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

La cible est sous l'effet **A Terre**.

L'effet ne dure **qu'1 round**. Après quoi la cible peut se relever. Ceci lui **coûte la moitié de sa vitesse**.

MOUVEMENT DIVISE PAR 2

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

La **vitesse de mouvement de la créature est divisée par deux**.

Si la cible a plusieurs vitesses, c'est **celle qu'elle utilise normalement dans le milieu actuel** qui est réduite (*ie. Le vol si elle volait, la nage si elle est dans l'eau, etc.*).

Cet effet dure jusqu'à **la fin du combat**, après quoi la cible, si elle a survécu, peut récupérer l'usage complet de ses membre inférieur après **un délai de quelques minutes / heures**. On peut demander un **Jet de Sauvegarde de Constitution**.

FORCER L'ADVERSAIRE A PARER

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Perforants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

Au prochain tour, l'adversaire devra utiliser l'action **Esquiver** et ne pourra pas attaquer.

FAIRE RECULER L'ADVERSAIRE

Ce résultat est possible pour les **armes faisant des dégâts Contondants (D4, D6, D8, D10, D12)**.

La cible est repoussée sur une distance **dépendant du dé de dégâts** : 1.5m pour D4 et D6, 3m. pour D8 et D10 et 4.5m pour D12.

TABLES CRITIQUES D4

PRESENTATION

Les trois tables de critiques qui suivent s'appliquent aux critiques des armes utilisant un D4 comme dés de dégâts.

Les **dégâts moyens** de cette table sont de **2,45** contre **2,5** pour 1D4 normal.

Il y a **30% de chance** de déclencher un « **effets spécial** » pour les **armes de corps à corps**, et **20% pour les armes à distance**.

Les **résultats 13 et 18** ne s'appliquent que si le personnage est **en combat au corps-à-corps** avec son adversaire.

ARMES CONCERNEES

Type d'arme		Nom	Dégâts
Arme courantes	Corps-à-Corps	Gourdin	1d4 contondant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Marteau léger	1d4 contondant
Arme courantes	A Distance	Fronde	1d4 contondant
Arme de Moine	Corps-à-Corps	Poing du Moine (Niv. 1 à Niv. 4)	1d4 contondant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Dague	1d4 perforant
Arme courantes	A Distance	Fléchette	1d4 perforant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Serpe	1d4 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Fouet	1d4 tranchant

TABLE CRITIQUE D4 CONTONDANT

1	"Zip, pas de Dégât supplémentaire".
2	"Contusion au mollet, +1 Dégât ".
3	"Pied Ecrasé, +1 Dégât ".
4	"Frappe abdominale, +1 Dégât , votre adversaire grimace".
5	"Coup sur le coude, crac ! +1 Dégâts ".
6	"Un coup cinglant qui booste votre moral à défaut de vraiment porter, +1 Dégâts et votre prochaine Attaque se fait avec Avantage ".
7	"Coup sur le genou, Outch ! +2 Dégâts ".
8	"Frappe de côté à l'épaule, +2 Dégâts ".
9	"Frappe à la cuisse, +2 Dégâts ".
10	"Coup brutal sur les doigts, +2 Dégâts ".
11	"Dong ! coup un peu mou à la tête mais qui laisse l'adversaire Assourdit jusqu'à la fin du combat, +2 Dégâts ".
12	"Méchante frappe à l'épaule, +3 Dégâts ".
13	"Un coup percutant qui vous laisse l'opportunité de pousser l'avantage, +3 Dégâts , vous pouvez Bousculer l'adversaire pour une Action Bonus ".
14	"Coup à l'avant-bras, +3 Dégâts ".
15	"Coup puissant, +3 Dégâts ".
16	"Un coup âpre que l'adversaire encaisse avec difficulté, +3 Dégâts et il est Repoussé de 1,5m ".
17	"Frappe à la poitrine, +4 Dégâts ".
18	"Une violente frappe en crochet, qui met l'adversaire dangereusement à votre merci, +4 Dégâts , vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
19	"Frappe à la hanche, +5 Dégâts ".
20	"Pleine tête ! La tarte de forain, +6 Dégâts , Adversaire Etourdit pour 1 round ".

TABLE CRITIQUE D4 PERFORANT

1	"Coup oblique, pas d'autres Dégât".
2	"Coup faible à la poitrine, +1 Dégât ".
3	"Pique à l'avant-bras, +1 Dégât ".
4	"Coup sur le coude, ça saigne un peu, +1 Dégât ".
5	"Pointe dans le genou, +1 Dégât ".
6	"Planter à la main +1 Dégâts , l'adversaire est surpris par la douleur et devra Parer au prochain round ".
7	"Blessure mineure à la cuisse, +2 Dégâts ".
8	"Pointe à l'épaule, +2 Dégâts ".
9	"Coup au poignet gauche, +2 Dégâts ".
10	"Perforation du biceps, +2 Dégâts ".
11	"Par un coup tournant, vous percez la fesse droite de votre adversaire, ouille ! +2 Dégâts, mouvement de l'adversaire divisé par 2 jusqu'à la fin du combat ".
12	"Coup à la poitrine, +3 Dégâts ".
13	"Viens là que je te plante ! +3 Dégâts , Vous pouvez exploiter la surprise de l'adversaire pour l'Agripper par une Action Bonus ".
14	"Pointe entre les côtes, +3 Dégâts ".
15	"Atteint à la base du cou, +3 Dégâts ".
16	"Pied cloué au sol ! +3 Dégâts , l'adversaire est Entravé pour 1 round ".
17	"Coup à l'épaule, +4 Dégâts ".
18	"Sprouitch ! Sprouitch ! Sprouitch ! Et Re-sprouitch ! Vous plantez frénétiquement votre adversaire et vous êtes inarrêtable ! +4 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
19	"Blessure au mollet, +5 Dégâts ".
20	"Perforation abdominale qui laisse s'écouler un sang noir et visqueux, votre adversaire grimace de douleur, +6 Dégâts , adversaire Etourdit par la douleur pour 1 round ".

TABLE CRITIQUE D4 TRANCHANT

1	"Coup un peu faible".
2	"Estafilade à l'avant-bras, +1 Dégât ".
3	"Entaille légère sur la cuisse, +1 Dégât ".
4	"Coup plat sur les doigts, +1 Dégât ".
5	"Entaille sous le genou +1 Dégât , il va boiter".
6	"Votre arme siffle dans l'air avec vigueur avant d'entailler la poitrine de l'adversaire dans une gerbe de sang. Très cinématique ! +1 Dégât et Un de vos alliés obtient l'Avantage à sa prochaine attaque ".
7	"Longue estafilade sur toute la cuisse, +2 Dégâts ".
8	"Coupure à la poitrine, +2 Dégâts ".
9	"Taillade sur l'épaule, +2 Dégâts ".
10	"Entaille au flanc, +2 Dégâts ".
11	" +2 Dégâts , Les moulinets que vous faites avec votre arme impressionnent l'adversaire ! Il est Effrayé pour 1 round ".
12	"Coupure sur le bras, descendant jusqu'au coude, +3 Dégâts ".
13	"Une frappe cinglante qui déséquilibre l'adversaire, +3 Dégâts , vous pouvez Bousculer l'adversaire pour une Action Bonus ".
14	"Mauvaise estafilade à la joue, +3 Dégâts ".
15	"Entaille au poignet, +3 Dégâts ".
16	"Un coup aux jambes qui fauche l'adversaire, +3 Dégâts , l'adversaire est au Sol ".
17	"Coup à l'abdomen, +4 Dégâts ".
18	"Un coup droit qui appelle un revers ! +4 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
19	"Vilaine entaille au pied, +5 Dégâts ".
20	"Frappe précise au cou, le tranchant de l'arme entame la base du cou et l'adversaire doit juguler l'hémorragie comme il peut, +6 Dégâts , adversaire Etourdit 1 round ".

TABLES CRITIQUES D6

PRESENTATION

Les trois tables de critiques qui suivent s'appliquent aux critiques des armes utilisant un D6 comme dés de dégâts.

Les **dégâts moyens** de cette table sont de **3,4** contre **3,5** pour 1D6 normal.

Il y a **30% de chance** de déclencher un « **effets spécial** » pour les **armes de corps à corps**, et **25% pour les armes à distance**.

Le **résultat 17** ne s'applique que si le personnage est **en combat au corps-à-corps** avec son adversaire.

ARMES CONCERNEES

Type d'arme	Nom	Dégâts
Arme courantes	Corps-à-Corps	Bâton 1d6 contondant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Masse d'armes 1d6 contondant
Arme de Moine	Corps-à-Corps	Poing du Moine (Niv. 5 à Niv. 10) 1d6 contondant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Javeline 1d6 perforant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Lance 1d6 perforant
Arme courantes	A Distance	Arc Court 1d6 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Epée Courte 1d6 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Trident 1d6 perforant
Arme de Guerre	A Distance	Arbalète de Poing 1d6 perforant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Hachette 1d6 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Cimeterre 1d6 tranchant

TABLE CRITIQUE D6 CONTONDANT

1	"Zip, pas de Dégâts supplémentaire".
2	"Contusion au mollet, +1 Dégât ".
3	"Coup au flanc, +1 Dégât ".
4	"Dong ! coup un peu mou à la tête mais qui laisse l'adversaire Assourdit jusqu'à la fin du combat, +1 Dégât ".
5	"Frappe de côté à l'épaule, +2 Dégâts ".
6	"Coup sur le genou, ouch! +2 Dégâts ".
7	"Coup sur le coude, crac ! +2 Dégâts ".
8	"Un coup âpre que l'adversaire encaisse avec difficulté, +2 Dégâts et il doit reculer de 1,5m. ".
9	"Coup à l'avant-bras, +3 Dégâts ".
10	"Coup brutal sur les doigts, +3 Dégâts ".
11	"Un coup cinglant qui booste votre moral, +3 Dégâts et votre prochaine Attaque se fait avec Avantage ".
12	"Frappe à la poitrine, +4 Dégâts ".
13	"Coup puissant, +4 Dégâts ".
14	"Vous entendez la respiration de votre adversaire marquer un temps d'arrêt sous la violence du coup, +4 Dégâts , adversaire Désavantagé pour sa prochaine action ".
15	"Frappe à la hanche, +5 Dégâts ".
16	"Coup lourd sur la cuisse, +5 Dégâts ".
17	"Un coup percutant qui vous laisse l'opportunité de pousser l'avantage, +5 Dégâts , vous pouvez Bousculer l'adversaire pour une Action Bonus ".
18	"Crac ! c'était pas une côte ça ? +6 Dégâts ".
19	"Vilain coup à la mâchoire, +7 Dégâts ".
20	"Pleine tête ! La tarte de forain, +8 Dégâts , Adversaire Etourdit pour 1 round ".

TABLE CRITIQUE D6 PERFORANT

1	"Coup oblique, pas d'autres Dégât".
2	"Coup faible à la poitrine, +1 Dégât".
3	"Pique à l'avant-bras, +1 Dégât".
4	"Planter à la main +1 Dégât, l'adversaire est surpris par la douleur et devra Parer au prochain round ".
5	"Pointe à l'épaule, +2 Dégâts".
6	"Blessure mineure à la cuisse, +2 Dégâts".
7	"Pointe dans le genou, +2 Dégâts".
8	"Pied cloué au sol ! +3 Dégâts, l'adversaire est Entravé pour 1 round ".
9	"Atteint à la base du cou, +3 Dégâts".
10	"Perforation du biceps, +3 Dégâts".
11	"Par un coup tournant, vous percez la fesse droite de votre adversaire, ouille! +3 Dégâts, mouvement de l'adversaire divisé par 2 jusqu'à la fin du combat ".
12	"Coup à l'épaule, +4 Dégâts".
13	"Pointe entre les côtes, +4 Dégâts".
14	"Votre arme pénètre profondément dans le bras de l'adversaire qui doit lâcher son arme , +4 Dégâts".
15	"Blessure au mollet, +5 Dégâts".
16	"Coup au poignet gauche, +5 Dégâts".
17	"Viens là que je te plante ! + 5 Dégâts, Vous pouvez exploiter la surprise de l'adversaire pour l'Agripper par une Action Bonus ".
18	"Perforation de la cuisse +6 Dégâts".
19	"Oreille transpercée, quelle précision ! +7 Dégâts".
20	"Perforation abdominale qui laisse s'écouler un sang noir et visqueux, votre adversaire grimace de douleur, +8 Dégâts, adversaire Etourdit par la douleur pour 1 round ".

TABLE CRITIQUE D6 TRANCHANT

1	"Coup un peu faible".
2	"Estafilade à l'avant-bras, +1 Dégât".
3	"Entaille légère sur la cuisse, +1 Dégât".
4	" +1 Dégât , Les moulinets que vous faites avec votre arme impressionnent l'adversaire ! Il est Effrayé pour 1 round ".
5	"Coupure à la poitrine, +2 Dégâts".
6	"Longue estafilade sur toute la cuisse, +2 Dégâts".
7	"Entaille sous le genou +2 Dégâts, il va boiter".
8	"Un coup aux jambes qui fauche l'adversaire, +3 Dégâts, l'adversaire est Au Sol ".
9	"Entaille au poignet, +3 Dégâts".
10	"Entaille au flanc, +3 Dégâts".
11	"Votre arme siffle dans l'air avec vigueur avant d'entailler la poitrine de l'adversaire dans une gerbe de sang. Très cinématique ! +3 Dégâts et Un de vos alliés obtient l'Avantage à sa prochaine attaque ".
12	"Coup à l'abdomen, +4 Dégâts".
13	"Mauvaise estafilade à la joue, +4 Dégâts".
14	"Une entaille sérieuse à l'arcade sourcilière inonde de sang le visage de l'adversaire +4 Dégâts, adversaire Aveuglé pour 1 round le temps de s'éponger le front".
15	"Vilaine entaille au pied, +5 Dégâts".
16	"Epaule lacérée, +5 Dégâts".
17	"Une frappe cinglante qui déséquilibre l'adversaire, +5 Dégâts, vous pouvez Bousculer l'adversaire pour une Action Bonus ".
18	"Entaille sérieuse à la cuisse +6 Dégâts".
19	"Découpe de la joue façon carpaccio, vilain, +7 Dégâts".
20	"Frappe précise au cou, le tranchant de l'arme entame la base du cou et l'adversaire doit juguler l'hémorragie comme il peut, +8 Dégâts, adversaire Etourdit 1 round ".

TABLES CRITIQUES D8

PRESENTATION

Les trois tables de critiques qui suivent s'appliquent aux critiques des armes utilisant un D8 comme dés de dégâts.

Les **dégâts moyens** de cette table sont de **4,4** contre **4,5** pour 1D8 normal.

Il y a **35% de chance** de déclencher un « **effets spécial** » pour les **armes de corps à corps**, et **25% pour les armes à distance**.

Les **résultats 5 et 17** ne s'appliquent que si le personnage est **en combat au corps-à-corps** avec son adversaire.

ARMES CONCERNEES

Type d'arme	Nom	Dégâts
Arme courantes	Corps-à-Corps	Bâton (à 2 mains). 1d8 contondant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Massue 1d8 contondant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Fléau d'Armes 1d8 contondant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Marteau de Guerre 1d8 contondant
Arme de Moine	Corps-à-Corps	Poing du Moine (Niv. 10 à Niv. 16) 1d8 contondant
Arme courantes	Corps-à-Corps	Lance (à 2 mains). 1d8 perforant
Arme courantes	A Distance	Arbalète Légère 1d8 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Morgenstern 1d8 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Pic de Guerre 1d8 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Rapière 1d8 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Trident (à 2 mains) 1d8 perforant
Arme de Guerre	A Distance	Arc Long 1d8 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Epée Longue 1d8 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Hache d'Arme 1d8 tranchant

TABLE CRITIQUE D8 CONTONDANT

1	"Zip, pas de Dégât supplémentaire".
2	"Coup au flanc, +1 Dégât ".
3	"Dong ! coup un peu mou à la tête mais qui laisse l'adversaire Assourdit jusqu'à la fin du combat, +1 Dégâts ".
4	"Frappe de côté à l'épaule, +2 Dégâts ".
5	"Un coup percutant qui vous laisse l'opportunité de pousser l'avantage, +2 Dégâts , vous pouvez Bousculer l'adversaire pour une Action Bonus ".
6	"Coup à l'avant-bras, +3 Dégâts ".
7	"Coup brutal sur les doigts, +3 Dégâts ".
8	"Un coup âpre que l'adversaire encaisse avec difficulté, +3 Dégâts et il doit Reculer de 3m. ".
9	"Frappe à la poitrine, +4 Dégâts ".
10	"Coup puissant, +4 Dégâts ".
11	"Un coup cinglant qui booste votre moral, +4 Dégâts et votre prochaine Attaque se fait avec Avantage ".
12	"Frappe à la hanche, +5 Dégâts ".
13	"Coup lourd sur la cuisse, +5 Dégâts ".
14	"Vous entendez la respiration de votre adversaire marquer un temps d'arrêt sous la violence du coup, +5 Dégâts , adversaire Désavantagé pour sa prochaine action ".
15	"Crac ! c'était pas une côte ça ? +6 Dégâts ".
16	"Genou broyé sous l'impact, +6 Dégâts ".
17	"Une violente frappe en crochet, qui met l'adversaire dangereusement à votre merci, +7 Dégâts , vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
18	"Pied écrasé, +8 Dégâts ".
19	"Coup à la poitrine, la cage thoracique de l'adversaire fait un vieux bruit d'osselet, +9 Dégâts ".
20	"Pleine tête ! La tarte de forain, +10 Dégâts , Adversaire Etourdit pour 1 round".

TABLE CRITIQUE D8 PERFORANT

1	"Coup oblique, pas d'autres Dégât".
2	"Pique à l'avant-bras, +1 Dégât".
3	"Planter à la main +1 Dégât, l'adversaire est surpris par la douleur et devra Parer au prochain round ".
4	"Pointe à l'épaule, +2 Dégâts".
5	"Viens là que je te plante ! +2 Dégâts, Vous pouvez exploiter la surprise de l'adversaire pour l'Agripper par une Action Bonus ".
6	"Atteint à la base du cou, +3 Dégâts".
7	"Perforation du biceps, +3 Dégâts".
8	"Pied cloué au sol ! +3 Dégâts, l'adversaire est Entravé pour 1 round ".
9	"Coup à l'épaule, +4 Dégâts".
10	"Pointe entre les côtes, +4 Dégâts".
11	"Par un coup tournant, vous percez la fesse droite de votre adversaire, ouille! +4 Dégâts, mouvement de l'adversaire divisé par 2 jusqu'à la fin du combat ".
12	"Blessure au mollet, +5 Dégâts".
13	"Coup au poignet gauche, +5 Dégâts".
14	"Votre arme pénètre profondément dans le bras de l'adversaire qui doit Lâcher son Arme, +5 Dégâts ".
15	"Perforation de la cuisse +6 Dégâts".
16	"Arme plantée dans le sternum, +6 Dégâts".
17	"Sprouitch ! Sprouitch ! Sprouitch ! Et Re-sprouitch ! Vous plantez frénétiquement votre adversaire et vous êtes inarrêtable ! +7 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
18	"Cuisse perforée de part en part, +8 Dégâts".
19	"Perforation sérieuse au pli de l'aîne, le sang gicle abondamment, on a touché une artère ? +9 Dégâts".
20	"Perforation abdominale qui laisse s'écouler un sang noir et visqueux, votre adversaire grimace de douleur, +10 Dégâts, adversaire Etourdit par la douleur pour 1 round ".

TABLE CRITIQUE D8 TRANCHANT

1	"Coup un peu faible".
2	"Entaille légère sur la cuisse, +1 Dégât".
3	" +1 Dégâts , Les moulinets que vous faites avec votre arme impressionnent l'adversaire ! Il est Effrayé pour 1 round ".
4	"Coupure à la poitrine, +2 Dégâts".
5	"Une frappe cinglante qui déséquilibre l'adversaire, +2 Dégâts, vous pouvez Bousculer l'adversaire pour une Action Bonus ".
6	"Entaille au poignet, +3 Dégâts".
7	"Entaille au flanc, +3 Dégâts".
8	"Un coup aux jambes qui fauche l'adversaire, +3 Dégâts, l'adversaire est Au Sol ".
9	"Coup à l'abdomen, +4 Dégâts"
10	"Mauvaise estafilade à la joue, +4 Dégâts"
11	"Votre arme siffle dans l'air avec vigueur avant d'entailler la poitrine de l'adversaire dans une gerbe de sang. Très cinématique ! +5 Dégâts et Un de vos alliés obtient l'Avantage à sa prochaine attaque ".
12	"Vilaine entaille au pied, +5 Dégâts".
13	"Epaule lacérée, +5 Dégâts".
14	"Une entaille sérieuse à l'arcade sourcilière inonde de sang le visage de l'adversaire +5 Dégâts, adversaire Aveuglé pour 1 round le temps de s'éponger le front".
15	"Entaille sérieuse à la cuisse +6 Dégâts".
16	"Blessure au flanc qui laisse apparaître l'os d'une côte, encore un effort ! +6 Dégâts".
17	"Un coup droit qui appelle un revers ! +7 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
18	"Orteil tranché net, +8 Dégâts".
19	"Le tranchant de votre arme s'enfonce en biais entre les côtes de l'adversaire dans un hurlement étouffé, +9 Dégâts".
20	"Frappe précise au cou, le tranchant de l'arme entame la base du cou et l'adversaire doit juguler l'hémorragie comme il peut, +10 Dégâts, adversaire Etourdit 1 round ".

TABLE CRITIQUES D10

PRESENTATION

Les trois tables de critiques qui suivent s'appliquent aux critiques des armes utilisant un D10 comme dés de dégâts.

Les **dégâts moyens** de cette table sont de **5,4** contre **5,5** pour 1D10 normal.

Il y a **35% de chance** de déclencher un « **effets spécial** » pour les **armes de corps à corps**, et **30% pour les armes à distance**.

Le **résultat 9** ne s'applique que si le personnage est **en combat au corps-à-corps** avec son adversaire.

ARMES CONCERNEES

Type d'arme		Nom	Dégâts
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Marteau de Guerre (à 2 mains).	1d10 contondant
Arme de Moine	Corps-à-Corps	Poing du Moine (Niv. 17 à Niv. 20)	1d10 contondant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Pique	1d10 perforant
Arme de Guerre	A Distance	Arbalète Lourde	1d10 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Epée Longue (à 2 mains).	1d10 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Hache d'Armes (à 2 mains)	1d10 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Coutille	1d10 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Hallebarde	1d10 tranchant

TABLE CRITIQUE D10 CONTONDANT

1	"Zip, pas de Dégât supplémentaire".
2	"Contusion au mollet, +1 Dégât ".
3	"Dong ! coup un peu mou à la tête mais qui laisse l'adversaire Assourdit jusqu'à la fin du combat, +1 Dégâts ".
4	"Coup sur le coude, +2 Dégâts ".
5	"Frappe de côté à l'épaule, +2 Dégâts ".
6	"Coup à l'avant-bras, +3 Dégâts ".
7	"Un coup âpre que l'adversaire encaisse avec difficulté, +3 Dégâts et il doit Reculer de 3m. ".
8	"Frappe à la poitrine, +4 Dégâts ".
9	"Une violente frappe en crochet, qui met l'adversaire dangereusement à votre merci, +4 Dégâts , vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
10	"Frappe à la hanche, +5 Dégâts ".
11	"Un coup cinglant qui booste votre moral, +5 Dégâts et votre prochaine attaque se fait avec Avantage ".
12	"Crac ! c'était pas une côte ça ? +6 Dégâts ".
13	"Vilain coup à la mâchoire, +7 Dégâts ".
14	"Coup puissant, +7 Dégâts ".
15	"Vous entendez la respiration de votre adversaire marquer un temps d'arrêt sous la violence du coup, +8 Dégâts , adversaire Désavantagé pour sa prochaine action ".
16	"Pied écrasé, +8 Dégâts ".
17	"Coup à la poitrine, la cage thoracique de l'adversaire fait un vieux bruit d'osselet, +9 Dégâts ".
18	"Pleine tête ! La tarte de forain, +10 Dégâts , Adversaire Etourdit pour 1 round ".
19	"Coup brutal, adversaire titube, +11 Dégâts ".
20	"Pan sur le nez ! +12 Dégâts L'Adversaire tombe Inconscient ".

TABLE DE CRITIQUE D'IO PERFORANT

1	"Coup oblique, pas d'autres Dégât".
2	"Coup faible à la poitrine, +1 Dégât".
3	"Planter à la main +1 Dégâts, l'adversaire est surpris par la douleur et devra Parer au prochain tour ".
4	"Blessure mineure à la cuisse, +2 Dégâts".
5	"Pointe à l'épaule, +2 Dégâts".
6	"Atteint à la base du cou, +3 Dégâts".
7	"Pied cloué au sol ! +3 Dégâts, l'adversaire est Entravé pour 1 round ".
8	"Coup à l'épaule, +4 Dégâts".
9	"Sprouitch ! Sprouitch ! Sprouitch ! Et Re-sprouitch ! Vous plantez frénétiquement votre adversaire et vous êtes inarrêtable ! +4 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
10	"Blessure au mollet, +5 Dégâts".
11	"Par un coup tournant, vous percez la fesse droite de votre adversaire, ouille ! +5 Dégâts, Mouvement de l'adversaire divisé par 2 jusqu'à la fin du combat".
12	"Perforation de la cuisse +6 Dégâts".
13	"Oreille transpercée, quelle précision ! +7 Dégâts".
14	"Pointe profonde entre les côtes, +7 Dégâts".
15	"Votre arme pénètre profondément dans le bras de l'adversaire qui doit Lâcher son arme , +8 Dégâts".
16	"Cuisse perforée de part en part, +8 Dégâts".
17	"Perforation sérieuse au pli de l'aîne, le sang gicle abondamment, on a touché une artère ? +9 Dégâts".
18	"Perforation abdominale qui laisse s'écouler un sang noir et visqueux, votre adversaire grimace de douleur, +10 Dégâts, adversaire Etourdit par la douleur pour 1 round ".
19	"Votre arme s'enfonce sans difficulté dans le cou de l'adversaire qui lâche un hurlement de surprise, +11 Dégâts".
20	"Pile dans l'œil ! +12 Dégâts, adversaire Aveuglé jusqu'à la fin du combat".

TABLE DE CRITIQUE D'IO TRANCHANT

1	"Coup un peu faible".
2	"Estafilade à l'avant-bras, +1 Dégâts".
3	" +1 Dégâts , Les moulinets que vous faites avec votre arme impressionnent l'adversaire ! Il est Effrayé pour 1 round ".
4	"Longue estafilade sur toute la cuisse, +2 Dégâts".
5	"Coupure à la poitrine, +2 Dégâts".
6	"Entaille au poignet, +3 Dégâts".
7	"Un coup aux jambes qui fauche l'adversaire, +3 Dégâts, l'adversaire est Au Sol ".
8	"Coup à l'abdomen, +4 Dégâts".
9	"Un coup droit qui appelle un revers ! +4 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
10	"Vilaine entaille au pied, +5 Dégâts".
11	"Votre arme siffle dans l'air avec vigueur avant d'entailler la poitrine de l'adversaire dans une gerbe de sang. Très cinématique ! +5 Dégâts et Un de vos alliés obtient l'Avantage à sa prochaine attaque ".
12	"Entaille sérieuse à la cuisse +6 Dégâts".
13	"Découpe de la joue façon carpaccio, vilain, +7 Dégâts".
14	"Entaille profonde à l'épaule, +7 Dégâts".
15	"Une entaille sérieuse à l'arcade sourcilière inonde de sang le visage de l'adversaire +8 Dégâts, adversaire Aveuglé pour 1 round le temps de s'éponger le front".
16	"Orteil tranché net, +8 Dégâts"
17	"Le tranchant de votre arme s'enfonce en biais entre les côtes de l'adversaire dans un hurlement étouffé, +9 Dégâts".
18	"Frappe précise au cou, le tranchant de l'arme entame la base du cou et l'adversaire doit juguler l'hémorragie comme il peut, +10 Dégâts, adversaire Etourdit 1 round ".
19	"Nez et lèvres tranchés, +11 Dégâts, Et bah, celui-là il ne gagnera pas un concours de beauté !".
20	" Membre tranché , adversaire désarmé et infirme, +12 Dégâts".

TABLE CRITIQUE D 12 (ET 2D6)

PRESENTATION

Les trois tables de critiques qui suivent s'appliquent aux critiques des armes utilisant un D12 ou 2d6 comme dés de dégâts.

Les **dégâts moyens** de cette table sont de **6.45** contre **6,5** pour 1D12 normal et 7 pour 2d6.

Il y a **40% de chance** de déclencher un « **effets spécial** » pour les **armes de corps à corps**, et **30% pour les armes à distance**.

Les **résultats 6 et 13** ne s'applique que si le personnage est **en combat au corps-à-corps** avec son adversaire (*Note : il n'y a pas d'armes standard utilisant le D12 à distance, mais au cas où ...*).

ARMES CONCERNEES

Type d'arme		Nom	Dégâts
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Maillet.	2d6 contondant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Lance d'Arçon	1d12 perforant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Hache à Deux Mains.	1d12 tranchant
Arme de Guerre	Corps-à-Corps	Epée à Deux Mains.	2d6 tranchant

TABLE CRITIQUE D 12 / 2D6 CONTONDANT

1	"Zip, pas de Dégâts supplémentaire"
2	"Coup au flanc, +1 Dégât ".
3	"Contusion au mollet +2 Dégâts ".
4	"Dong ! coup un peu mou à la tête mais qui laisse l' adversaire Assourdit jusqu'à la fin du combat, +2 Dégâts ".
5	"Coup à l'avant-bras, +3 Dégâts ".
6	"Un coup percutant qui vous laisse l'opportunité de pousser l'avantage, +3 Dégâts , vous pouvez Bousculer l' adversaire pour une Action Bonus ".
7	"Frappe à la poitrine, +4 Dégâts ".
8	"Un coup âpre que l' adversaire encaisse avec difficulté, +4 Dégâts et il doit Reculer de 4,5m. ".
9	"Frappe à la hanche, +5 Dégâts ".
10	"Crac ! c'était pas une côte ça ? +6 Dégâts ".
11	"Un coup cinglant qui booste votre moral, +6 Dégâts et votre prochaine attaque se fait avec Avantage ".
12	"Coup puissant, +7 Dégâts ".
13	"Une violente frappe en crochet, qui met l' adversaire dangereusement à votre merci, +7 Dégâts , vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
14	"Vous entendez la respiration de votre adversaire marquer un temps d'arrêt sous la violence du coup, +8 Dégâts , Adversaire Désavantagé pour sa prochaine action ".
15	"Méchante frappe à l'épaule, +9 Dégâts ".
16	"Pied écrasé, +10 Dégâts ".
17	"Pleine tête ! La tarte de forain, +10 Dégâts , Adversaire Etourdit pour 1 round".
18	"Coup à la poitrine, la cage thoracique de l' adversaire fait un vieux bruit d'osselet, +12 Dégâts ".
19	"Coup brutal, adversaire titube, +14 Dégâts ".
20	"Pan sur le nez ! +16 Dégâts L' adversaire tombe Inconscient ".

TABLE CRITIQUE D 12 / 2D6 PERFORANT

1	"Coup oblique, pas d'autres Dégât ".
2	"Pique à l'avant-bras, +1 Dégât ".
3	"Blessure mineure à la cuisse, +2 Dégâts ".
4	"Planter à la main +2 Dégâts , l'adversaire est surpris par la douleur et devra Parer au prochain round ".
5	"Atteint à la base du cou, +3 Dégâts ".
6	"Viens là que je te plante ! + 3 Dégâts , Vous pouvez exploiter la surprise de l'adversaire pour l'Agripper par une Action Bonus ".
7	"Coup à l'épaule, +4 Dégâts ".
8	"Pied cloué au sol ! +4 Dégâts , l'adversaire est Entravé pour 1 round ".
9	"Blessure au mollet, +5 Dégâts ".
10	"Perforation de la cuisse +6 Dégâts ".
11	"Par un coup tournant, vous perforez la fesse droite de votre adversaire, ouille! +6 Dégâts , mouvement de l'adversaire divisé par 2 jusqu'à la fin du combat".
12	"Oreille transpercée, quelle précision ! +7 Dégâts ".
13	"Sprouitch ! Sprouitch ! Sprouitch ! Et Re-sprouitch ! Vous plantez frénétiquement votre adversaire et vous êtes inarrêtable ! +7 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
14	"Votre arme pénètre profondément dans le bras de l'adversaire qui doit lâcher son arme , +8 Dégâts ".
15	"Coup puissant au bras, +9 Dégâts ".
16	"Blessure profonde à la hanche, +10 Dégâts ".
17	"Perforation abdominale qui laisse s'écouler un sang noir et visqueux, votre adversaire grimace de douleur, +10 Dégâts , Adversaire Etourdit par la douleur pour 1 round ".
18	"Perforation sérieuse au pli de l'aîne, le sang gicle abondamment, on a touché une artère ? +12 Dégâts ".
19	"Votre arme s'enfonce sans difficulté dans le cou de l'adversaire qui lâche un hurlement de surprise, +14 Dégâts ".
20	"Pile dans l'œil ! +16 Dégâts , adversaire Aveuglé jusqu'à la fin du combat".

TABLE CRITIQUE D 12 / 2D6 TRANCHANT

1	"Coup un peu faible".
2	"Entaille légère sur la cuisse, +1 Dégât ".
3	"Estafilade à l'avant-bras, +2 Dégâts ".
4	" +2 Dégâts , Les moulinets que vous faites avec votre arme impressionnent l'adversaire ! Il est Effrayé pour 1 round ".
5	"Entaille au poignet, +3 Dégâts ".
6	"Une frappe cinglante qui déséquilibre l'adversaire, +3 Dégâts , vous pouvez Bousculer l'Adversaire pour une Action Bonus ".
7	"Coup à l'abdomen, +4 Dégâts ".
8	"Un coup aux jambes qui fauche l'adversaire, +4 Dégâts , l'adversaire est Au Sol ".
9	"Vilaine entaille au pied, +5 Dégâts ".
10	"Entaille sérieuse à la cuisse +6 Dégâts ".
11	"Votre arme siffle dans l'air avec vigueur avant d'entailler la poitrine de l'adversaire dans une gerbe de sang. Très cinématique ! +6 Dégâts et Un de vos alliés obtient l'Avantage à sa prochaine attaque ".
12	"Entaille profonde à l'épaule, +7 Dégâts ".
13	"Un coup droit qui appelle un revers ! +7 Dégâts et vous pouvez utiliser votre Réaction pour faire une Attaque d'Opportunité ".
14	"Une entaille sérieuse à l'arcade sourcilière inonde de sang le visage de l'adversaire +8 Dégâts , adversaire Aveuglé pour 1 round le temps de s'éponger le front".
15	"Découpe de la joue façon carpaccio, vilain, +9 Dégâts ".
16	"Une entaille sérieuse à l'arrière du genou tranche les tendons de l'adversaire +10 Dégâts ".
17	"Frappe précise au cou, le tranchant de l'arme entame la base du cou et l'adversaire doit juguler l'hémorragie comme il peut, +10 Dégâts , adversaire Etourdit 1 round ".
18	"Le tranchant de votre arme s'enfonce en biais entre les côtes de l'adversaire dans un hurlement étouffé, +12 Dégâts ".
19	"Nez et lèvres tranchés, +14 Dégâts , Il ne gagnera pas un concours de beauté !".
20	" Membre tranché , adversaire désarmé et infirme, +16 Dégâts ".

