

TABLES D'ECHECS CRITIQUES

UNE REGLE ALTERNATIVE POUR GERER LES ECHECS CRITIQUES DES ARMES DANS DONJONS ET
DRAGONS

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 échecs critique. Lorsque le résultat du Jet d'Attaques est un « 1 naturel », les tables de critiques sont utilisées en fonction du type d'arme : arme courante ou de guerre, arme à 1 main, à 2 mains, lancée ou à distance. Une table spécifique permet également de gérer les maladresses pour les attaques à mains nues.

TABLE DES MATIERES

Acte 1 – Présentation et Règles	3
1.1 Idée générale.....	3
Armes courantes à 1 Main	5
Présentation	5
Table d'échecs critique des armes courantes à 1 main	5
Armes courantes à 2 Mains	6
Présentation	6
Table d'échecs critique des armes courantes à 2 mains	6
Armes courantes lancées.....	7
Présentation	7
Table d'échecs critique des armes courantes lancées	7
Armes courantes à distance.....	8
Présentation	8
Table d'échecs critique des armes courantes à distance.....	8
Combat à Mains Nues.....	9
Présentation	9
Table d'échecs critique du combat à mains nues	9
Armes de Guerre à 1 Main	10
Présentation	10
Table d'échecs critique des armes de guerre à 1 main	10
Armes de Guerre à 2 Mains	11
Présentation	11
Table d'échecs critique des armes de guerre à 2 mains	11
Armes de guerre lancées	12
Présentation	12
Table d'échecs critique des armes de guerre lancées.....	12
Armes de guerre à distance.....	13
Présentation	13
Table d'échecs critique des armes de guerre à distance	13



ACTE 1 — PRESENTATION ET REGLES

Cette section présente l'idée générale des tables d'échecs 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 et de piquant aux échecs critiques lors des combats** grâce à des **tables spécifiques** correspondant aux types d'armes et à la façon dont elles sont utilisées.

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 d'échecs 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 aux échecs critiques**. Lors d'un combat, le joueur qui obtient un 1 naturel peut s'attendre à un effet tout aussi catastrophique que lorsqu'il réussit un coup critique. Un échec retentissant pourra **renverser le combat et surtout le rendre plus mémorable**.

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.

PRINCIPE ET REGLE GENERALE

PRINCIPE OPERATOIRE

Le principe général des tables d'échecs critique est de **lancer un dé 20 lorsqu'une attaque se conclue par un échec critique (1 naturel)**.

Le résultat du D20 indique, en fonction du **type d'arme** (courante ou de guerre) et **de la façon dont elle est utilisée** (à 1 ou 2 mains, lancée, à distance), un **résultat « spécifique »**.

Cette règle a vocation à rester **optionnelle**, et complète la [règle optionnelle concernant les tables de coup critiques](#), avec le même esprit.

REGLE GENERALE

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

TABLE D'ECHECS CRITIQUES

Lorsque le **Jet d'Attaques** d'une **attaque avec une arme** ou d'une **attaque à main nues** indique un « 1 naturel », **lancer un D20**.

Le **maître du Jeu** consulte alors la **table correspondant aux types** de votre arme (Courante ou De Guerre) ainsi qu'à la **façon dont vous l'utilisez** (à 1 main, à 2 mains, à distance, lancée, à main nues).

En fonction du résultat du D20, **il annonce le résultat**.

EXEMPLE

Bob joue un guerrier équipé d'une épée longue et d'un bouclier. Il attaque un adversaire et fait un 1 naturel sur son jet pour toucher.

Le Maître du Jeu annonce un échec critique et demande à Bob de lancer 1D20.

Bob lance 1D20.

Il fait 5 sur le D20.

Le Maître du Jeu consulte la table correspondant à l'arme du personnage. L'épée longue est une **arme de guerre** utilisée **à une main** (*c'est le cas puisque le personnage utilise également un bouclier*).

Le Maître du Jeu consulte donc la table « **Arme de Guerre à 1 main** ». Si l'épée avait été utilisée à 2 mains, il aurait consulté la table « Arme de guerre à 2 mains ».

Pour un résultat de 5, il annonce :

« Votre attaque maladroite donne à l'adversaire le plus proche l'opportunité de faire une **Attaque d'Opportunité** sur vous ».

Le Maître du Jeu résout ensuite l'Attaque d'Opportunité de l'adversaire de Bob.

ARMES COURANTES A 1 MAIN

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes courantes à 1 main, lorsqu'elles sont utilisées au corps à corps (et non pas lancée).

ARMES CONCERNEES

Armes courantes à 1 main :	
Bâton	Masse d'armes
Gourdin	Javeline
Marteau léger	Lance
Dague	Hachette
Serpe	

TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES COURANTES A 1 MAIN

1	Votre arme casse net , elle est inutilisable.
2	Vous perdez complètement vos moyens face à cet ennemi, vous êtes Effrayé par lui jusqu'à la fin du combat.
3	Votre attaque maladroite donne à l'adversaire le plus proche l'opportunité de faire une Attaque d'Opportunité sur vous.
4	Vous prenez trop d'élan en armant votre coup et envoyez voter arme à 4,5m . Dans une direction aléatoire ... Bon courage pour aller la récupérer.
5	Touché ! Si un allié est positionné à portée de votre arme, c'est lui qui prend le coup, lancé les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester.
6	Vous ratez votre coup et vous retrouvez dans une position maladroite qui donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir .
7	Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer : il faudra la jeter à la fin du combat.
8	Une frappe bien ajustée sur la jambe, la vôtre... Lancez le(s) dés de dégâts de votre arme pour savoir combien de dégâts vous prenez.
9	Voilà bien du temps de perdu ! Vous perdez votre Tour complet et ne pourrez pas faire de réaction avant le tour prochain.
10	Vu d'aussi près, l'ennemi à l'air plus impressionnant, vous êtes Effrayé pour 1 tour .
11	Vous lâchez bêtement votre arme qui tombe à vos pieds . S'il vous en reste, vous pouvez dépenser une action pour la ramasser ou attendre un tour pour la récupérer par une interaction .



12	Vos mouvements désordonnés bousculent un de vos alliés à portée de votre arme. Faites un Jet de Force en opposition à son Jet de Dextérité ou de Force , si vous gagnez il tombe Au Sol .
13	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 3 points de Dégâts .
14	Votre arme est endommagée, vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat.
15	Vous trébuchez sur une tortue invisible qui n'existe pas, faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15 . En cas d'échec vous êtes au Sol .
16	Vous prenez de l'élan pour une frappe magistrale... Qui n'arrivera jamais. Vous avez reculé de 1,5m .
17	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts .
18	Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci.
19	Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque .
20	Allez, ça va pour cette fois ! Maladresse Annulée , relancer votre jet d'attaque.

ARMES COURANTES A 2 MAINS

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes courantes à 2 mains.

ARMES CONCERNEES

Armes courantes à 2 mains :

Bâton (*Polyvalente*)

Lance (*Polyvalente*)

Massue

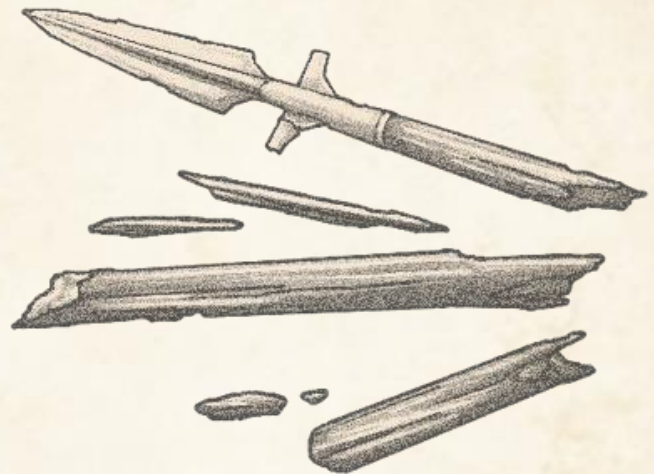


TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES COURANTES A 2 MAINS

1	Par un tour de force incroyable vous avez réussi à vous assommer avec votre propre arme. Vous tombez Inconscient !
2	Votre arme casse net , elle est inutilisable .
3	Votre attaque maladroite donne à l'adversaire le plus proche l'opportunité de faire une attaque d'opportunité sur vous.
4	Vous vous laissez entraîner par votre arme et frapper le sol avec une telle force que vous vous retrouvez étourdi pour 1 Round .
5	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 5 points de Dégâts .
6	Touché ! Si un allié est positionné à portée de votre arme , c'est lui qui prend le coup, lancez les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester.
7	Vous ratez votre coup et vous retrouvez dans une position maladroite qui donne l' Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir .
8	Votre arme est endommagée, vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer : il faudra la jeter à la fin du combat .
9	Votre action maladroite remotive l'ennemi, toutes les créatures hostiles à moins de 1,5m. de vous obtiennent l' Avantage à leurs prochaines actions .

10	Une frappe bien ajustée sur la jambe, la vôtre... Lancez le(s) dés de dégâts de votre arme pour savoir combien de dégâts vous prenez.
11	Vous faites des moulinés inutiles avec votre arme, tous les combattant alliés à moins de 1,5m. sont Désavantages .
12	Trop absorbé par votre attaque loupée, vous oubliez de vous déplacer. Pas de mouvement pour 1 tour .
13	Vos mouvements désordonnés bousculent un de vos alliés à portée de votre arme. Faites un Jet de Force en opposition à son Jet de Dex ou For , si vous gagnez il tombe au sol , sinon c'est vous qui tombez .
14	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 3 points de Dégâts .
15	Vous prenez de l'élan pour une frappe magistrale... Qui n'arrivera jamais. Vous avez reculé de 3m .
16	Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat .
17	Vous trébuchez sur une tortue invisible, faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15 . En cas d'échec vous êtes au Sol .
18	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts .
19	Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci .
20	Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque .

ARMES COURANTES LANCEES

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes courantes lorsqu'elles sont lancées.

ARMES CONCERNEES

Armes courantes à lancer :
Fléchette (6m / 18m)
Marteau léger (6m / 18m)
Dague (6m / 18m)
Javeline (9m / 36m)
Lance (6m / 18m)
Hachette (6m / 18m)



TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES COURANTES LANCEES

1	Votre lancé retombe lourdement sur votre tête , un peu sonné, vous êtes étourdi pour 3 rounds.
2	Un très beau tir, vous infligez un coup critique à l' allié le plus proche !
3	Votre action maladroite remotive l'ennemi, tous vos adversaires obtiennent l' Avantage à leur prochaine action .
4	Un tir bien ajusté dans la jambe, la vôtre... Lancez le(s) dés de dégâts de votre arme pour savoir combien de dégâts vous prenez.
5	Vous êtes désorienté par ce lancé foireux et êtes incapable d'agir pour 1 tour.
6	Touché ! Votre lancé touche l' allié le plus proche , c'est lui qui prend le coup, lancez les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester.
7	Vous perdez pied en lançant votre arme, et retombez lourdement Au Sol .
8	Votre lancé maladroit vous expose inutilement et donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir.
9	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 3 points de Dégâts .
10	Trop absorbé par votre attaque loupée, vous oubliez de vous déplacer. Pas de mouvement pour 1 tour.

11	Votre arme tombe à vos pieds et se brise lamentablement
12	Vous trébuchez sur une tortue invisible, faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15 . En cas d'échec vous êtes Au Sol .
13	Votre arme part en l'air beaucoup trop haut et vous la regardez se perdre au loin, très beau lancé mais absorbé par sa trajectoire vous êtes étourdi 1 Round .
14	Oups ! Par un mouvement maladroit, votre arme part en direction de l' allié le plus proche , relancez votre jet d'attaque pour voir si vous le touchez.
15	Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts .
16	Votre cible a bien vu que vous souhaitiez sa mort, elle est très remontée contre vous et fonce sur vous ignorant les autres adversaires .
17	Vous lâchez bêtement votre arme qui tombe à vos pieds. S'il vous en reste, vous pouvez dépenser une action pour la ramasser ou attendre un tour pour la récupérer par une interaction .
18	Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci.
19	Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque .
20	Allez, ça va pour cette fois ! Maladresse Annulée , relancez votre jet d'attaque .

ARMES COURANTES A DISTANCE

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes courantes lorsqu'elles sont utilisées à distance.

ARMES CONCERNEES

Armes courantes à distance :

Fronde (9m / 36m)

Arbalète légère (24m / 96m)

Arc court (24m / 96m)

TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES COURANTES A DISTANCE



1	"Un très beau tir, vous infligez un coup critique à l'allié le plus proche !"
2	"Votre arme casse net , elle est inutilisable ."
3	Un tir bien ajusté dans la jambe, la vôtre... Lancez le(s) dés de dégâts de votre arme pour savoir combien de dégâts vous prenez ."
4	"Votre action maladroite remotive l'ennemi , tous vos adversaires obtiennent l'Avantage à leur prochaine action ."
5	"Vous êtes désorienté par ce tir foireux et êtes incapable d'agir pour 1 tour."
6	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 3 points de Dégâts ."
7	"Touché ! Votre tir touche l'allié le plus proche, c'est lui qui prend le coup, lancé les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester."
8	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer: il faudra la jeter à la fin du combat."
9	"Trop absorbé par votre attaque loupée, vous oubliez de vous déplacer . Pas de mouvement pour 1 tour."
10	"Votre lancé maladroit vous expose inutilement et donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir."
11	"Vous renversez toutes vos munitions au sol dans un désordre sans nom, il vous faudra dépenser une action pour les récupérer ."
12	"Votre tir part en l'air beaucoup trop haut et vous la regardez se perdre au loin , très beau lancé mais absorbé par sa trajectoire vous êtes étourdi 1 Round ."
13	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat."

14	"Oups ! Par un mouvement maladroit, votre tir part en direction de l'allié le plus proche , relancer votre jet d'attaque pour voir si vous le touchez."
15	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts ."
16	"Votre tir n'est pas cadré et vous perdez votre munition ."
17	"Votre cible a bien vu que vous souhaitiez sa mort, elle est très remontée contre vous et fonce sur vous ignorant les autres adversaires ."
18	"Vous lâchez bêtement arme et munition à vos pieds . S'il vous en reste, vous pouvez dépenser une action pour la ramasser ou attendre un tour pour la récupérer par une interaction."
19	"Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci ."
20	"Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque ."

COMBAT A MAINS NUES

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques du combat à mains nues.

TABLE D'ECHECS CRITIQUE DU COMBAT A MAINS NUES

1	"Votre action maladroite remotive l'ennemi , tous vos adversaires obtiennent l'Avantage à leur prochaine action".
2	"Vous perdez complètement vos moyens face à cet ennemi, vous êtes Effrayé par lui jusqu'à la fin du combat".
3	"Votre attaque maladroite donne à l'adversaire le plus proche la possibilité de faire une Attaque d'Opportunité sur vous".
4	"Touché ! Si un allié est positionné à portée , c'est lui qui prend le coup, lancé les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester."
5	"C'est le claquage ! Vous êtes Désavantagé pour le reste du combat."
6	"Vous ratez votre coup et vous retrouvez dans une position maladroite qui donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir."
7	"C'est la glissade ! Vous roulez Au Sol lamentablement".
8	"Vous faites un faux mouvement et ça craque bizarre dans vos articulations, attention le claquage n'est pas loin. Vous êtes Désavantagé pour votre prochaine attaque".
9	"Voilà bien du temps de perdu ! Vous perdez votre tour complet et ne pourrez pas faire de réaction avant le tour prochain".
10	Vos mouvements désordonnés bousculent un de vos alliés à portée . Faites un Jet de Force en opposition à son Jet de Dex ou For , si vous gagnez il tombe au sol , sinon c'est vous qui tombez. "
11	"Vu d'aussi près, l'ennemi à l'air plus impressionnant, vous êtes Effrayé pour 1 tour".
12	"Vous faites des moulinés inutiles, tous les combattants alliés à moins de 1,5m. sont Désavantagés ."
13	"Vous frappez pile sur l'arme de votre adversaire et vous vous faites mal bêtement. Vous infligez bêtement 3 points de Dégâts".
14	Vos mouvements désordonnés bousculent un de vos alliés à portée . Faites un Jet de Force en opposition à son Jet de Dex ou For , si vous gagnez il tombe au sol ."
15	"Vous trébuchez sur une tortue invisible , faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15 . En cas d'échec vous êtes au Sol ".



16	"Vous prenez de l'élan pour une frappe magistrale... Qui n'arrivera jamais. Vous avez reculé de 1,5m."
17	"Vous frappez l'ennemi mais il est plus solide que vous ne pensiez ! Vous vous faites mal à la main et vous infligez bêtement 1 point de Dégâts".
18	"Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci".
19	"Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque ".
20	"Allez, ça va pour cette fois ! Maladresse Annulée , relancer votre jet d'attaque".

ARMES DE GUERRE A 1 MAIN

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes de guerre à 1 main, lorsqu'elles sont utilisées au corps à corps (et non pas lancée).

ARMES CONCERNEES

Armes de guerre à 1 main :
Épée courte
Lance d'arçon
Fouet
Trident
Cimeterre
Fléau d'armes
Marteau de guerre
Morgenstern
Pic de guerre
Rapière
Épée longue
Hache d'armes

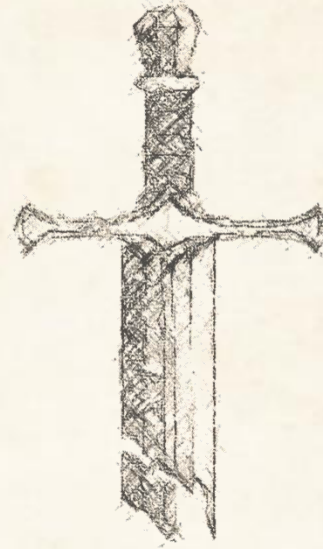


TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES DE GUERRE A 1 MAIN

1	"Par un tour de force incroyable vous avez réussi à vous assommer avec votre propre arme. Vous tombez Inconscient! "
2	"Votre arme casse net, elle est inutilisable."
3	"Touché ! Si un allié est positionné à portée de votre arme, c'est lui qui prend le coup, lancez les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester."
4	"Vous avez réussi à vous blesser au visage avec votre propre arme, vous subissez 3 dégâts et votre sang vous Aveugle pour 1 tour".
5	"Votre attaque maladroite donne à l'adversaire le plus proche la possibilité de faire une attaque d'opportunité sur vous".
6	"Votre arme est endommagée, vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer : il faudra la jeter à la fin du combat.
7	"Vu d'aussi près, l'ennemi à l'air plus impressionnant, vous êtes Effrayé pour 1 tour".
8	"Vous faites des moulinsés inutiles avec votre arme, tous les combattant alliés à moins de 1,5m. sont Désavantagés."
9	"C'est la glissade ! Vous roulez au sol lamentablement".

10	"Une frappe bien ajustée sur la jambe, la votre... Lancez le(s) dés de dégâts de votre arme pour savoir combien de dégâts vous prenez".
11	"Votre arme est endommagée, vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat.
12	"Votre action maladroite remotive l'ennemi, toutes les créatures hostiles à moins de 1,5m. de vous obtiennent l'Avantage à leurs prochaines actions".
13	Vos mouvements désordonnés bousculent un de vos alliés à portée de votre arme. Faites un Jet de Force en opposition à son Jet de Dex ou For, si vous gagnez il tombe au sol, sinon c'est vous qui roulez sur le sol".
14	"Vous êtes sidéré par votre échec et êtes incapable d'agir pour 1 tour, le temps de réfléchir à comment la vie vous amenez là".
15	"Vous trébuchez sur une tortue invisible, faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15. En cas d'échec vous êtes au Sol".
16	"Vous ratez votre coup et vous retrouvez dans une position maladroite qui donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir."
17	"Vous prenez de l'élan pour une frappe magistrale... Qui n'arrivera jamais. Vous avez reculé de 3m."
18	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts".
19	"Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci".
20	"Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque".

ARMES DE GUERRE A 2 MAINS

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes de guerre à 2 mains.

ARMES CONCERNEES

Armes de guerre à 2 mains :
Pique
Coutille
Hallebarde
Maillet
Trident (<i>Polyvalente</i>)
Marteau de Guerre (<i>Polyvalente</i>)
Hache à deux mains
Épée à deux mains
Épée longue (<i>Polyvalente</i>)
Hache d'armes (<i>Polyvalente</i>)

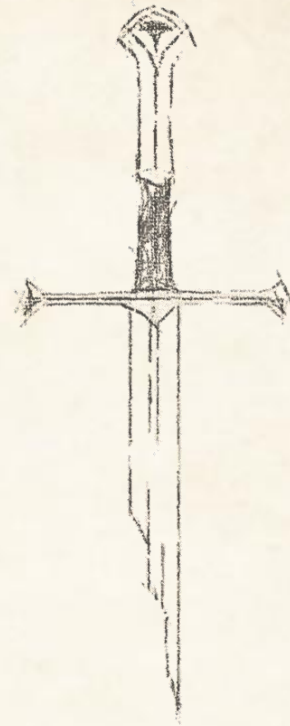


TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES DE GUERRE A 2 MAINS

1	"Coup critique ! Par un concours de circonstance incroyable, vous avez réussi à vous blesser salement avec votre propre arme . Vous recevez un coup critique, lancez les jets de dégâts et priez de continuer à enchaîner les 1".
2	"Par un tour de force incroyable vous avez réussi à vous assommer avec votre propre arme. Vous tombez Inconscient! "
3	"Vous étiez censé faire mieux et vous décevez vos amis . Votre échec les démotive et tous vos alliés sont Désavantagés pour la prochaine action".
4	"Vous vous jetez sur l'ennemi au mépris de toute prudence, l'adversaire le plus proche peut faire une Attaque d'Opportunité avec Avantage sur vous".
5	"D'un geste malheureux vous vous cognez la tête contre votre arme, vous êtes Etourdi pour 3 tours".
6	"Touché ! Si un allié est positionné à portée de votre arme , c'est lui qui prend le coup, lancez les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester."
7	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer : il faudra la jeter à la fin du combat ."
8	"Votre attaque maladroite donne à l'adversaire le plus proche la possibilité de faire une attaque d'opportunité sur vous".
9	"C'est la glissade ! Vous roulez au sol lamentablement".
10	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 5 points de Dégâts ".

11	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat."
12	"Vous faites des moulinés inutiles avec votre arme, tous les combattant alliés à moins de 1,5m. sont Désavantagés. "
13	"Votre action maladroite remotive l'ennemi , toutes les créatures hostiles à moins de 1,5m. de vous obtiennent l'Avantage à leurs prochaines actions".
14	Vos mouvements désordonnés bousculent un de vos alliés à portée de votre arme. Faites un Jet de Force en opposition à son Jet de Dex ou For , si vous gagnez il tombe au sol , sinon c'est vous qui roulez sur le sol".
15	"Vous êtes sidéré par votre échec et êtes incapable d'agir pour 1 tour, le temps de réfléchir à comment la vie vous amenez là ".
16	"Vous trébuchez sur une tortue invisible , faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15 . En cas d'échec vous êtes au Sol ".
17	"Vous ratez votre coup et vous retrouvez dans une position maladroite qui donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir."
18	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts ".
19	"Vous prenez de l'élan pour une frappe magistrale... Qui n'arrivera jamais. Vous avez reculé de 4,5m. "
20	"Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci".

ARMES DE GUERRE LANCEES

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes de guerre lorsqu'elles sont lancées.

ARMES CONCERNEES

Armes de Guerre à lancer :

Filet (1,5m / 4,5m).

Trident (6m / 18m)



TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES DE GUERRE LANCEES

1	"Votre arme tournoie dans les airs, puis retombe lourdement sur votre tête , et tout devient noir, vous êtes inconscient ".
2	"Un très beau lancé, vous infligez un coup critique à l'allié le plus proche ! "
3	"Votre arme casse net, elle est inutilisable et ne pourras pas être réparée"
4	"Votre action maladroite remotive l'ennemi , tous vos adversaires obtiennent l'Avantage à leur prochaine action".
5	"Votre lancé retombe lourdement sur votre tête , un peu sonné, vous êtes Etourdi pour 3 round".
6	"Votre arme part en l'air beaucoup trop haut et vous la regardez se perdre au loin, très beau lancé mais absorbé par sa trajectoire vous êtes Etourdit 1 Round ".
7	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer : il faudra la jeter à la fin du combat. "
8	"Touché ! Votre lancé touche l'allié le plus proche , c'est lui qui prend le coup, lancez les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester."
9	"Vous êtes sidéré par votre échec et êtes incapable d'agir pour 1 tour, le temps de réfléchir à comment la vie vous amenez là ".
10	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat. "
11	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 3 points de Dégâts ".
12	"Vous trébuchez sur une tortue invisible, faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD15. En cas d'échec vous êtes au Sol ".
13	"Votre tir frôle l'oreille de l'allié le plus proche d'un peu trop prêt, il perd toute confiance en vous et passe le reste du combat à vous garder à l'œil , ses attaques se feront avec Désavantage jusqu'à la fin du combat".

14	"Votre lancé maladroite vous expose inutilement et donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir."
15	"Vous perdez confiance en vous et cela affecte votre concentration, vous êtes Désavantagé pour la prochaine attaque".
16	"Oups ! Par un mouvement maladroite, vous tirez part en direction de l'allié le plus proche , relancer votre jet d'attaque pour voir si vous le touchez."
17	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts ".
18	"Votre cible a bien vu que vous souhaitiez sa mort, elle est très remontée contre vous et fonce sur vous ignorant les autres adversaires. "
19	"Vous lâchez bêtement votre arme qui tombe à vos pieds. S'il vous en reste, vous pouvez dépenser une action pour la ramasser ou attendre un tour pour la récupérer par une interaction. "
20	"Vous perdez vos moyens et loupez une belle occasion : pas d'attaque ".

ARMES DE GUERRE A DISTANCE

PRESENTATION

La table présentée ci-après correspond aux échecs critiques des armes de guerre lorsqu'elles sont utilisées à distance.

ARMES CONCERNEES

Armes de guerre à distance :

Arbalète de poing (9m / 36m)

Sarbacane (7.5m / 30m)

Arbalète lourde (30m / 120m)

Arc long (45m / 180m)



TABLE D'ECHECS CRITIQUE DES ARMES DE GUERRE A DISTANCE

1	"Un très beau tir, vous infligez un coup critique à l'allié le plus proche !"
2	"Votre arme casse net, elle est inutilisable et ne pourras pas être réparée"
3	"C'est ce qu'on appelle se tirer dans le pied ! Vous vous infligez un coup critique avec votre propre arme et vous cloué le pied au sol. Vous êtes entravé , Il faudra utiliser une action pour extraire le projectile, et ça va piquer..."
4	"Votre action maladroite remotive l'ennemi , tous vos adversaires obtiennent l'Avantage à leur prochaine action".
5	Un tir bien ajusté dans la jambe, la vôtre... Lancez le(s) dés de dégâts de votre arme pour savoir combien de dégâts vous prenez".
6	"Touché ! Votre tir touche l'allié le plus proche , c'est lui qui prend le coup, lancé les dés de dégâts pour savoir à quel point il va vous détester."
7	"Par un geste stupide vous avez réussi à vous planter votre propre projectile dans l'œil en armant votre arme. Vous êtes Aveuglé pour 3 Round ".
8	"Votre arme est endommagée, vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme et vu son état, inutile d'essayer de la réparer : il faudra la jeter à la fin du combat.
9	"Votre tir part en l'air beaucoup trop haut et vous la regardez se perdre au loin , très beau lancé mais absorbé par sa trajectoire vous êtes Etourdit 1 Round ".
10	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 3 points de Dégâts ".
11	"Oups ! Par un mouvement maladroit, votre tir part en direction de l'allié le plus proche , relancer votre jet d'attaque pour voir si vous le touchez."
12	"Votre arme est endommagée , vous combattez avec Désavantage tant que vous utilisez cette arme, il faut la faire réparer à la fin du combat .

13	"Votre tir maladroit vous expose inutilement et donne l'Avantage à la prochaine attaque d'un ennemi vous ciblant dans le tour à venir."
14	"Votre tir frôle l'oreille de l'allié le plus proche d'un peu trop prêt, il perd toute confiance en vous et passe le reste du combat à vous garder à l'œil, ses attaques se feront avec Désavantage jusqu'à la fin du combat".
15	"Vous renversez toutes vos munitions au sol dans un désordre sans nom, il vous faudra dépenser une action pour les récupérer ".
16	"Vous perdez confiance en vous et cela affecte votre concentration, vous êtes Désavantagé pour la prochaine attaque ".
17	"Touché ! Enfin vous, hein pas l'ennemi, vous vous infligez bêtement 1 point de Dégâts ".
18	"Votre cible a bien vu que vous souhaitiez sa mort, elle est très remontée contre vous et fonce sur vous ignorant les autres adversaires ."
19	"Vous lâchez bêtement arme et munition à vos pieds . S'il vous en reste, vous pouvez dépenser une action pour la ramasser ou attendre un tour pour la récupérer par une interaction ."
20	"Est-ce que c'est l'ennemi qui vous impressionne ? Vous perdez votre attaque et ne pouvez pas en faire d'autre contre cet ennemi ce tour-ci".