

Tableaux des réussites et échecs critiques, et des résistances

(repris en grande partie sur le Donjon de Naheulbeuk)

Attaque critique aux projectiles – résolution D20		
Projectiles : flèches, carreaux, javelots, poignards, dagues...		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Projectile bien placé	Dégâts +1
3 à 4	Projectile malheureusement placé	Dégâts +2
5 à 6	Projectile dans une articulation du bras	Dégâts +3
7 à 8	Projectile dans une articulation de la jambe	Dégâts +3
9 à 11	Projectile dans un poulmon	Dégâts +3, toutes caracs -1
12 à 16	Projectile de maltré	Dégâts +5
17	En plein dans les organes génitaux, bien fait !	Dégâts +5
18	Organe vital endommagé	Dégâts +6
19	Cœur transpercé	Décès
20	Oeil et cerveau transpercé, bien fait !	Décès

Conséquences d'une parade critique – résolution D20		
D20	Bénéfice pour le défenseur	Effet sur l'attaquant
1 ou 2	Mais non en fait : la parade était normale	Résolution normale de parade
3 à 5	L'ennemi est repoussé	Il rate un assaut
6 à 7	L'ennemi trébuche	Il subit 1 attaque imparable
8 à 9	L'ennemi tombe	Il subit 2 attaques imparables
10 à 12	L'ennemi lâche son arme à 1D6 mètres	Il combat à mains nues
13 à 15	L'ennemi casse son arme	Il combat à mains nues
16 à 18	L'ennemi reçoit un coup de votre arme	Il subit des dégâts
19	L'ennemi subit un coup critique avec votre arme	Il subit des dégâts : table critique
20	L'ennemi, ce loser, subit un coup critique avec son arme	Il subit des dégâts : table critique

Attaque critique à mains nues – résolution D20		
A utiliser si jamais le héros s'engage dans un combat à mains nues		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Ématome impressionnant	Dégâts +1
3 à 4	Ématome et luxation d'un membre	Dégâts +2
5 à 6	Fracture du nez, hémorragie nasale	Dégâts +3
7 à 8	Fracture de côte	Dégâts +4
9 à 10	Coup précis de bournin dans la tempe	Dégâts +2, cible étourdie 3 assauts
11	Coup précis au sternum	Cible étourdie 4 assauts
12	Luxation du genou	Dégâts +3
13	Main cassée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +3
14	Mâchoire brisée	Dégâts +3, incapacité à parler
15	Bras cassé droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +4
16/17	Organes génitaux écrasés, houlala	Dégâts +5
18/19	Assommé	Inconscient
20	Enfoncement du nez dans le cerveau	Décès

L'Attaque critique IGNORE L'ARMURE et ne peut être parée ou esquivée		
Attaque critique arme tranchante – résolution D20		
Armes tranchantes : épées, lances, lames diverses, haches...		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Incision profonde	Dégâts +1
3 à 4	Incision vraiment profonde	Dégâts +2
5 à 6	Plaie impressionnante et dommages à l'armure	Dégâts +3 pièce d'armure PR -1
7 à 8	Coup précis et dommages à l'armure	Dégâts +4 pièce d'armure PR -2
9 à 10	Coup précis de bournin et dommages à l'armure	Dégâts +5 pièce d'armure PR -3
11	Une partie de l'armure est détruite	Pièce d'armure concernée PR=0
12	Œil crové	Dégâts +5
13	Main tranchée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +6
14	Pied tranché droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +6
15	Bras tranché droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +7
16	Jambe tranchée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +8
17	Organes génitaux endommagés	Dégâts +5
18	Organe vital endommagé	Dégâts +9
19	Blessure au cœur	Décès
20	Blessure grave à la tête	Décès

Attaque critique arme contondante – résolution D20		
Armes contondantes : masses, bâtons, marteaux, masses, fléaux, nunchakus...		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Ématome impressionnant	Dégâts +1
3 à 4	Ématome et luxation d'un membre	Dégâts +2
5 à 6	Fracture de côte	Dégâts +3
7 à 8	Coup précis et dommages à l'armure	Dégâts +4 pièce d'armure PR -1
9 à 10	Coup précis de bournin et dommages à l'armure	Dégâts +5 pièce d'armure PR -2
11	Une partie de l'armure est détruite	Pièce d'armure concernée PR=0
12	Luxation du genou	Dégâts +3
13	Main cassée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +3
14	Pied écrasé droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +3
15	Bras cassé droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +4
16	Jambe cassée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +5
17	Organes génitaux écrasés	Dégâts +5
18	Assommé	Inconscient
19	Fracture ouverte du crâne	Décès
20	Ecrasement violent d'un organe vital	Décès

TABLE DE RESISTANCE

		Caractéristique active																					
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	

Maladresse attaque ou parade – résolution D20		
D20	Maladresse du combattant	Effets
1 ou 2	Rattrape son erreur in extremis	L'attaque échoue seulement
3 à 6	Trébuche et chute maladroitement	Le maladroite rate 2 assauts
6 à 7	Frappe un allié proche vers la gauche	Tirer des dégâts sur l'allié
8 à 9	Frappe un allié proche vers la droite	Tirer des dégâts sur l'allié
10 à 12	Lâche son arme comme un loser	Combat mains nues, change d'arme
13 à 15	Casse son arme	Combat mains nues, change d'arme
16 à 18	Se blesse tout seul comme un cake	Tirer des dégâts sur le combattant
19	Se blesse très sévèrement de façon atroce et douloureuse	Dégâts sur le combattant (critique)
20	Perd un œil (au D6, 1-2) ou un doigt (au D6, 3-6)	Blessure grave

Maladresse à mains nues – résolution D20		
D20	Maladresse du combattant	Effets
1 ou 2	Rattrape son erreur in extremis	L'attaque échoue seulement
3 à 10	Tombe et s'écrase le nez par terre	Perd 2 assauts, 2BL
11 à 12	Frappe un allié proche vers la gauche	Tirer des dégâts sur l'allié
13 à 14	Frappe un allié proche vers la droite	Tirer des dégâts sur l'allié
15 à 16	Se brise la main tout seul comme une tanche	3BL, blessure grave
17 à 19	Se casse un bras bêtement	6BL, blessure grave
20	Tombe en arrière et s'assomme	Perte de connaissance

Maladresse au lancement du sort – résolution D20		
D20	Effets sur le sortilège	Résultat
1 ou 2	Rattrapage de dernière minute, sacré veinarde	Le sort échoue simplement
3	Le sort s'évapore et 50% des PM investis également	50% des PM sont perdus
4	Le sort s'évapore et tous les PM investis sont perdus	100% des PM sont perdus
5 ou 6	Le sort frappe la personne la plus proche vers la droite	Voir effets du sort
7 ou 8	Le sort frappe la personne la plus proche vers la gauche	Voir effets du sort
9 ou 10	Le sort frappe la personne la plus proche vers l'arrière	Voir effets du sort
11 ou 12	Le sort frappe la personne la plus proche à l'avant	Voir effets du sort
13 à 16	Choc en retour : le sort revient vers le lanceur	Voir effets du sort
17 à 18	Zone d'effet multipliée par 1D10 - sort multidirectionnel*	Voir effets du sort
19	Sort entropique à destination d'un ennemi**	Voir sorts entropiques
20	Sort entropique à destination d'un allié**	Voir sorts entropiques

* Le sortilège devient fou et frappe tout le monde dans une zone énorme
 ** Un sort surgit de nulle part, et qui peut être n'importe quoi - le MJ décide

Maladresse à l'arme de jet – résolution D20		
D20	Maladresse du combattant	Effets
1 ou 2	Rattrape son erreur in extremis	Le projectile n'attend pas la cible
3 à 5	Lâche son arme comme un loser	Combat mains nues, change d'arme
6 à 7	Frappe un allié proche vers la gauche	Tirer des dégâts sur l'allié
8 à 9	Frappe un allié proche vers la droite	Tirer des dégâts sur l'allié
10 à 12	Frappe l'allié le plus lointain	Tirer des dégâts sur l'allié
13 à 15	Casse son arme (ou pas, selon point de rupture*)	Combat à mains nues
16 à 18	Se tire dans le pied	Dégâts de l'arme +2
19	Se blesse très sévèrement dans un grand cri haineux	Dégâts sur le combattant (critique)
20	Crève l'œil de l'allié le plus proche	Blessure grave