

Tables de Critiques

Effet des coups critiques:

(se substitue au "double dégâts" du coup critique)

Règle mortelle au sens propre du terme, puisqu'elle s'applique aussi bien aux PJs qu'à leurs adversaires, mais qui permet en contrepartie de traduire le côté dangereux du combat (que les joueurs ont tendance à prendre trop souvent à la légère). De plus, cette règle donne parfois quelques scènes dignes de récits moyenâgeux.

Si on obtient un critique lors d'un combat, on commence à calculer les dégâts causés par l'attaque, sans le multiplicateur de 2 pour critique, ainsi que la localisation puis on lance 1D100 et on se refait aux tables suivantes en fonction du résultat du jet, du type de l'arme et de la localisation touchée.

Ces jets sont modifiés comme suit, en fonction de l'importance de la blessure :

Type de blessure	légère	moyenne	grave	grave +
Ajustement	-	+10	+20	+30

Table des coups critiques de Perforation (adaptation rolemaster/jrtm)

Tête	d100	description	effet
	01-28	Rien de plus	-
	29-39	Oreille écorchée	+ 1 PdD
	40-55	Joue éraflée	+ 2 PdD
	56-75	Front éraflé	+ 3 PdD 1 PdD / 2rd
	76-85	L'arme perce la joue	+ 2 PdD 1 PdD /rd
	86-91	L'arme transperce la bouche	+ 8 PdD étourdi 2 rd
	92-93	L'arme éclate le nez et perce le crâne	+ 16 PdD étourdi 10 rd (sans soins mort en 21 rd)
	94-101	Arcade sourcilière éclatée	+ 5 PdD vision impossible pendant 16 round
	102-106	Arme dans le cou	+ 5 PdD 5 PdD /rd
	107	Cou transpercé, artère sectionnée	+ 9 PdD 7 PdD /rd inconscience dans 2 round
	108-112	Arme dans la mâchoire	+ 7 PdD étourdi 6rd
	113	Œil transpercé	mort instantanée
	114-117	Arme dans la pomme d'Adam	+ 14 PdD étourdi 20 rd inconscient après 6rd ne peut parler
	118	L'arme transperce l'oreille et se fiche dans le cerveau	+ 37 PdD mort en 2 rd
	119	L'arme transperce la tempe	mort instantanée
	120	L'arme rentre dans la bouche et ressort par la nuque	mort instantanée

Bras	d100	description	effet
	01-41	Rien de plus	-
	42-63	Avant-bras perforé	+ 2 PdD
	64-75	Coup au biceps	+ 3 PdD
	76-81	Artère du biceps rompue	+ 4 PdD 3 PdD /rd
	82-90	L'arme se fiche dans le coude	+ 6 PdD arme coincée pdt 3rd impossible de plier le bras
	91-95	Avant-bras perforé	+ 5 PdD 2 PdD /rd

96-101	Biceps transpercé	+ 6 PdD 3 PdD /rd
102-103	Main transpercée	+ 4 PdD 2 PdD /rd tout objet tenu dans la main est lâché
104-108	Os avant-bras brisé	+ 5 PdD bras inutilisable
109-114	Epaule profondément pénétrée	+ 7 PdD qd l'arme est retirée, la pointe se brise dedans 3 PdD/rd
115-117	Poignet transpercé	+ 6 PdD main inutilisable tout objet tenu est lâché
118-119	Os du bras fracturé, artère rompue	+ 14 PdD 5 PdD /rd étourdi 4rd bras inutilisable
120	Articulation du coude fendue en deux	+ 11 PdD bras inutilisable étourdi 8rd à cause de la douleur

	d100	description	effet
Torse	01-24	-	-
	25-41	-	+ 1 PdD
	42-55	-	+ 3 PdD 1 PdD / 2rd
	56-68	L'arme se casse dans le corps	+ 2 PdD 2 PdD /rd
	69-74	Abdomen perforé	+ 7 PdD 3 PdD /rd
	75	Perforation stomacale, hémorragie interne importante	+ 19 PdD étourdi 6 rd mort en 8 rd
	76-85	L'arme se fiche profondément dans l'épaule 'droite'	+ 5 PdD 3 PdD /rd
	86-88	L'arme perce le poumon droit	+ 12 PdD étourdi 2 rd puis inconscience 3 PdD /rd
	89-98	Perforation à gauche de l'abdomen	+ 5 PdD
	99-104	Sternum brisé sans dommage interne	+ 6 PdD
	105-107	L'arme sectionne la colonne vertébrale	+ 20 PdD étourdi 8rd paralysie permanente de la taille aux pieds
	108-114	Clavicule brisée	+ 6 PdD 4 PdD /rd
	115	L'arme pénètre sous le sternum et ressort dans le dos	+ 41 PdD mort instantanée
	116-119	L'arme se plante dans un rein	+ 18 PdD 5 PdD /rd étourdi 6 rd
	120	Cœur transpercé	+50 PdD mort instantanée

	d100	description	effet
--	-------------	--------------------	--------------

Jambe	01-28	Rien de plus	-
	29-38	-	+ 2 PdD
	39-47	-	3 PdD /rd
	48-61	Arme coincée dans le mollet	+ 4 PdD impossible de marcher 2rd pour retirer l'arme
	62-78	Arme coincée dans la cuisse	+ 5 PdD impossible de marcher 2rd pour retirer l'arme
	79-90	Tibia fêlé	+ 3 PdD jambe inutilisable
	91-98	Mollet transpercé, artère rompue	+ 5 PdD 3 PdD /rd
	99-104	Cuisse transpercée, artère rompue	+ 6 PdD 4 PdD /rd
	105-110	Bas-ventre meurtri	+ 7 PdD étourdi 10 rd
	111-114	L'arme se fiche dans la cuisse et se casse	+ 8 PdD 3 PdD/rd
	115	Rotule fracassée	+ 8 PdD étourdi 14 rd impossible de marcher
	116-119	Talon d'Achille sectionné	+ 15 PdD impossible de marcher
	120	Pénétration du genou, arme plantée dans l'os	+ 14 PdD 2 PdD/rd étourdi 16rd par la douleur, impossible de marcher

Table des coups critiques de Taille (adaptation rolemaster/jrtm)

	d100	description	effet
Tête	01-08	Rien de plus	-
	09-27	Entaille mineure à la joue	+ 1 PdD
	28-43	Lèvre déchirée	+ 2 PdD
	44-65	Joue lacérée	+ 3 PdD
	66-75	Nez éclaté	+ 4 PdD
	76-82	Cou tailladé	+ 4 PdD 1 PdD/rd
	83-96	Profonde balafre à la joue	+ 5 PdD 1 PdD/rd étourdi 2 rd
	97-101	Oreille tranchée	+ 6 PdD 2 PdD/rd étourdi 9 rd
	102-105	Enucléation de l'œil	+ 7 PdD 2 PdD /rd étourdi 9 rd
	106-111	Inconscient 2h	+ 5 PdD(+ 15 PdD si pas de casque)
	112-113	Cou transpercé	+ 22 PdD mort en 8 rd
	114	Coup dans la bouche	+ 30 PdD mort en 2 rd
	115-118	Entaille sur la jugulaire	+ 12 PdD 6 PdD /rd inconscient après 7rd
	119	Tête tranchée	+ 31 PdD mort instantanée
	120	Corps décapité	Mort instantanée

	d100	description	effet
Bras	01-21	Petite coupure	+ 1 PdD
	22-51	Coupure mineure	+ 2 PdD
	52-75	Coupure profonde mais nette	+ 3 PdD
	76-82	Taillade sur l'avant-bras	+ 4 PdD 1 PdD /rd
	83-94	Biceps tailladé, os à découvert	+ 5 PdD tout objet tenu dans la main est lâché
	95-98	Lame plantée dans l'épaule	+ 7 PdD étourdi 2 rd
	99-108	Tendons du poignet tranchés	+ 5 PdD tout objet tenu dans la main est lâché
	109-110	Coude fracassé	+ 10 PdD étourdi 6 rd tout objet tenu dans la main est lâché

111	Doigts sectionnés	+ 10 PdD 1 PdD /rd tout objet tenu dans la main est lâché
112-113	Pouce sectionné	+ 7 PdD 1 PdD /rd tout objet tenu dans la main est lâché
114-115	Main sectionnée	+ 10 PdD 4 PdD /rd étourdi 3 rd
116-119	Bras sectionné à la hauteur du coude	+ 13 PdD 7 PdD /rd étourdi 6 rd
120	Bras sectionné à la hauteur de épaule	+ 17 PdD 7 PdD /rd étourdi 5 rd puis tombe inconscient

Torse	d100	description	effet
	01-33	Petite coupure	+ 1 PdD
	34-65	Entaille mineure	+ 2 PdD
	66-80	Entaille à l'abdomen	+ 3 PdD 1 PdD /rd
	81-88	Profonde lacération sur la poitrine	+ 4 PdD 1 PdD /rd
	89-98	Profonde entaille pectorale	+ 4 PdD 2 PdD /rd
	99-100	Entaille au côté, la lame se fiche entre deux côtes	+ 9 PdD
	101-103	La lame se plante dans les reins	+ 8 PdD 2 PdD /rd étourdi 3 rd
	104-110	Muscle tranché	+ 6 PdD
	111	Pénétration diagonale de la clavicule au sternum	+ 23 PdD étourdi 1 rd puis mort s'ensuit lame coincée 1rd
	112-115	Colonne vertébrale tranchée à la taille	+ 17 PdD 10 PdD /rd paralysie permanente
	116	Eventration	+ 40 PdD mort instantanée
	117-119	Ventre transpercé	+ 23 PdD 12 PdD /rd étourdi 6 rd et mort s'ensuit
120	Cœur Empalé	+ 42 PdD étourdi 2 rd puis mort s'ensuit	

Jambe	d100	description	effet
	01-16	Rien de plus	-
	17-31	Petite coupure	+ 1 PdD
	32-69	Taillade mineure	+ 2 PdD
	70-78	Cuisse entaillée, fémur à découvert	+ 5 PdD 2 PdD /rd
	79-87	Profonde entaille oblique	+ 4 PdD 3 PdD /rd

88-99	Taillade profonde sur la cuisse	+ 5 PdD 1 PdD /rd
100-105	Cuisse transpercée	+ 6 PdD 4 PdD /rd
106-109	Muscles du bas-ventre tailladés	+ 5 PdD impossible de marcher
110	Mollet tailladé	+ 7 PdD 3 PdD/rd étourdi 3 rd tombe à genoux
111-114	Lame plantée dans la hanche	+ 6 PdD étourdi 2 rd
115-116	Genou fracassée	+ 8 PdD étourdi 6 rd tombe au sol
117-119	Jambe sectionnée au niveau du genou	+ 11 PdD 5 PdD/rd étourdi 7 rd tombe au sol
120	Jambe sectionnée à mi-cuisse	+ 17 PdD 9 PdD/rd étourdi 4 rd puis tombe inconscient

Table des coups critiques de Contusion (adaptation rolemaster/jrtm)

Tête	d100	description	effet
	01-18	Rien de plus	-
	19-33	Gros hématome	+ 2 PdD
	34-46	Lacération du cuir chevelu	+ 4 PdD étourdi 2 rd
	47-59	Coup sur le côté de la tête	+ 3 PdD étourdi 6 rd
	60-67	Nez brisé	+ 2 PdD 1 PdD /rd
	68-75	Coup au front	+ 4 PdD si pas de casque légère contusion étourdi 36 rd
	76-86	Dents cassées	+ 3 PdD étourdi 2 rd
	87-94	Mâchoire fracturée	+ 7 PdD impossible de parler étourdi 8 rd
	95-103	Menton éclaté	+ 5 PdD 3 PdD /rd
	104-105	Coup rapide sur le côté de la tête, œil énucléé	+ 13 PdD 4 PdD /rd étourdi 20rd
	106-110	Nuque	+ 7 PdD inconscient 2h / pas de casque: + 35 PdD inconscient 10h
	111-113	Front éclaté	+ 10 PdD 3 PdD /rd
	114	Coup sur le nez, hémorragie nez et oreilles	+ 18 PdD 4 PdD /rd étourdi 6rd puis inconscience mort en 12rd
	115-117	Coup derrière l'oreille, inconscient pour 5h	+ 15 PdD perte de mémoire de 2jours
	118-119	Cou brisé	+ 15 PdD mort instantanée
	120	Crâne écrasé	+ 55 PdD mort instantanée

Bras	d100	description	effet
	01-24	Rien de plus	-
	25-52	-	+ 1 PdD
	53-68	-	+ 2 PdD
	69-78	Gros hématome	+ 4 PdD
	79-87	Poignet tordu	+ 4 PdD -3 au CA si c'est le poignet de l'arme
	88-94	Os du coude fêlé	+ 5 PdD

95-101	Un os de l'avant-bras se casse	+ 6 PdD bras inutilisable
102-104	21 os de la main se cassent	+ 6 PdD main inutilisable
105	Coude fracassé	+ 11 PdD bras inutilisable étourdi 10 rd
106-112	Un coup rapide éclate le biceps jusqu'à l'os	+ 5 PdD 2 PdD /rd
113-116	Dommages nerveux massifs dans l'avant-bras	+ 6 PdD bras inutilisable
117-119	Humérus fracturé	+ 6 PdD étourdi 2 rd
120	Epaule et clavicule cassées	+ 15 PdD bras inutilisable étourdi 6rd

	d100	description	effet
Torse	01-24	Rien de plus	-
	25-39	Hématome	+ 1 PdD
	40-53	-	+ 3 PdD
	54-67	Coup à la poitrine	+ 2 PdD étourdi 2 rd
	68-76	Coup à l'estomac qui coupe la respiration	+ 4 PdD étourdi 6 rd
	77-85	Une côte cassée	+ 5 PdD
	86-91	Muscle pectoral atteint	+ 5 PdD 1 PdD /rd recule d'un peu plus d'un mètre étourdi 4 rd
	92-98	Clavicule cassée, bras inutilisable	+ 6 PdD
	99	Sternum fracassé, cage thoracique enfoncée	+ 14 PdD mort en 3 rd
	100-105	Coup aux reins, rein éclaté	+ 11 PdD hémorragie interne 4 PdD/rd étourdi 4rd
	106-110	Cage thoracique écrasée, poumon droit perforé	+ 9 PdD étourdi 10rd
	111-114	Colonne vertébrale brisée, paraplégie	+ 8 PdD
	115-118	Coup à l'abdomen	+ 7 PdD 3 PdD/rd hémorragie interne étourdi 2rd
	119	Eclatement de la rate	+ 8 PdD mort en 10rd
	120	Coup à la poitrine qui provoque un arrêt cardiaque	+34 PdD mort instantanée

Jambe	d100	description	effet
	01-26	Rien de plus	-
	27-54	-	+ 1 PdD
	55-69	-	+ 2 PdD
	70-80	Hématome à la cuisse	+ 3 PdD
	81-86	Crampes massives	+ 4 PdD étourdi 1rd
	87-94	Coup au genou, victime tombe au sol	+ 5 PdD étourdi 1rd
	95-103	Coup éclate le menton(??!)	+ 4 PdD tout objet tenu dans la main est lâché pour tenir le menton
	104-107	Rotule fracassée	+ 6 PdD impossible de marcher ou de se tenir debout
	108-112	Lacération de la cuisse qui dévoile le fémur	+ 7 PdD1 PdD/rd
	113-114	Articulation du genou éclatée	+ 8 PdD impossible de se tenir debout
	115	Fémur brisé	+ 12 PdD étourdi 18 rd
	116-118	Coup au bas-ventre	+ 10 PdD étourdi 40 rd
	119	Coup disloque le genou	+ 6 PdD étourdi 20rd
120	Hanche fracturée	+ 28 PdD 2 PdD/rd tombe au sol étourdi 28rd	