

CRITIQUES ARMES TRANCHANTES

01-31	Double dégâts
32-62	Triple dégâts
63	Bouclier détruit (Sans effet si pas de bouclier)
64	Bouclier détruit (Retirer si pas de bouclier)
65	Heaume arraché (perte de l'oreille; étourdi 1-6 round si pas de heaume)
66	Heaume arraché (perte de l'oreille; étourdi 1-6 round)
67	Cordes vocales tranchées (Sans effet si heaume)
68-69	Oreille tranchée (Sans effet si heaume)
70	Oreille tranchée (heaume arraché si heaume)
71-72	Œil crevé (Sans effet si heaume)
73	Œil crevé
74	Genoux déchiré; mouvement divisé par 2
75	Genoux déchiré; pas de mouvement
76	Doigts coupés; - 1-3 points de dextérité
77	Jambe coupée à la cheville
78	Jambe coupée au genoux
79	Jambe coupée à la hanche
80	Bras du bouclier coupé au poignet (Sans effet si bouclier)
81	Bras du bouclier coupé au coude (Sans effet si bouclier)
82	Bras du bouclier coupé à l'épaule (Sans effet si bouclier)
83	Bras du bouclier coupé au poignet
84	Bras du bouclier coupé au coude
85	Bras du bouclier coupé à l'épaule
86	Bras de l'arme coupé au poignet
87	Bras de l'arme coupé au coude
88	Bras de l'arme coupé à l'épaule
89	Blessures abdominales; capacité de porter divisée par 2
90	Blessures au torse; capacité de porter divisée par 2
91	Blessures abdominales; mort en 1-6 jours
92	Blessures au torse; mort en 1-4 jours
93	Blessures abdominales; mort en 2-12 tours
94	Blessures au torse; mort en 2-8 tours
95	Blessures abdominales; mort immédiate
96	Blessures au torse; mort immédiate
97	Gorge tranchée; mort immédiate (Sans effet si heaume)
98	Gorge tranchée; mort immédiate
99	Décapité; mort immédiate (Sans effet si heaume)
00	Décapité; mort immédiate

FUMBLE TOUTES ARMES

01-19	Glisse; jet sous dextérité, ou chute et étourdi pour 1-4 rounds
20-33	Trébuché; jet sous dextérité, ou chute et étourdi pour 1-6 rounds
34-39	faux-pas et chute; étourdi pour 1-6 rounds
40-44	Déséquilibre; jet sous dextérité ou pas d'action le round suivant
45-49	Perte prise sur l'arme; jet sous dextérité ou pas d'attaque le round suivant
50-54	Perte prise sur l'arme; jet sous dextérité ou lâcher l'arme
55-59	Perte prise sur l'arme; lâcher l'arme
60-61	Bouclier s'emmêle avec l'adversaire (Sans effet si pas bouclier)
62-63	Bouclier s'emmêle avec l'adversaire; personne n'attaque le round suivant
64-65	L'arme s'emmêle avec l'adversaire; pas d'attaque le round suivant
66-69	Désarmé; 1d8 pour direction, 1d4 pour distance en m
70-74	L'arme casse (100% chance de base -20% par + ou habilités)
75-77	Se touche lui-même; demi dégâts
78-79	Se touche lui-même; dégâts normaux
80	Se touche lui-même; double dégâts
81-83	Touche un ami; demi dégâts
84-85	Touche un ami; dégâts normaux
86	Touche un ami; double dégâts
87-88	Toucher critique; Lui-même
89-80	Toucher critique; un ami
91-92	Cheville tordue; vitesse ½ pour 1 tour, jet sous dextérité ou chute
93-95	Heaume glisse; jet sous dextérité pour arranger; -4 au toucher tant qu'il n'y est pas remédié
96-97	Heaume glisse; jet sous dextérité pour arranger; pas d'attaques tant qu'il n'y est pas remédié
98	Distrait; prochaine attaque de l'adversaire à +3 au toucher
99	Deux jets de fumble (ignorer jets de 99 ou 00)
00	Trois jets de fumble (ignorer jets de 99 ou 00)

CRITIQUES ARMES CONTONDANTES

01-31	Double dégâts
32-64	Triple dégâts
65-66	Bouclier détruit (Sans effet si pas de bouclier)
67-68	Bouclier détruit (Retirer si pas de bouclier)
69-70	Bras du bouclier frappé (pas de défense bouclier pour 1-6 round)
71-72	Bras du bouclier cassé; perte du bouclier
73-74	Bras de l'arme frappé; -2 au toucher
75-76	Bras de l'arme frappé; -4 au toucher
77-78	Bras de l'arme cassé; plus d'attaques
79-80	Main frappée; - 1-3 points de dextérité jusqu'aux soins
81-82	Main frappée; - 1-3 points de dextérité
83-84	Torse frappé; étourdi 1-6 rounds
85-86	Torse frappé; côtes cassées, poumon perforé; pas de mouvement
87-88	Torse frappé; côtes cassées, cœur perforé; mort
89-90	Jambe frappée; chute au sol
91-92	Jambe frappée; mouvement divisé par 2
93-94	Jambe cassée; pas de mouvement
95	Tête frappée; - 1-3 points d'intelligence (Sans effet si heaume)
96	Tête frappée; - 1-3 points d'intelligence
97	Tête frappée; - 2-8 points d'intelligence (Sans effet si heaume; au pire chute à 3 en intelligence)
98	Tête frappée; - 2-8 points d'intelligence (au pire chute à 1 en intelligence)
99	Crâne fracassé; mort (sans effet si heaume)
00	Crâne fracassé; mort

CRITIQUES CONTRE ANIMAUX

01-29	Double dégâts
30-58	Triple dégâts
59-60	Membre sectionné au ras du corps; vitesse divisée par 2
61-62	Membre sectionné à son milieu; vitesse divisée par 2
63-64	Membre sectionné à son milieu; -2 au toucher
65-66	Membre sectionné au ras du corps; -4 au toucher
67-68	Membre sectionné à son milieu; vitesse 1/2, -2 au toucher
69-70	Membre sectionné au ras du corps; vitesse 1/2, -4 au toucher
71-72	Gorge tranchée; mort immédiate
73-74	Décapité
75-76	Blessures abdominales; mort immédiate
77-78	Blessures abdominales; mort en 2-12ours
79-80	Blessures abdominales; mort en 1-6 jours
81-82	Blessure au torse; mort immédiate
83-84	Blessure au torse; mort en 2-8 tours
85-86	Blessure au torse; mort en 1-4 jours
87-90	Museau touché; fuite immédiate
91-94	Museau touché; -2 au toucher pour 1-4 rounds
95-98	Museau touché; -4 au toucher pour 1-4 rounds
99	Tête touchée; étourdi pour 1-6 rounds
00	Tête touchée; mort immédiate

CRITIQUES PROJECTILES

01-34	Double dégâts
35-70	Triple dégâts
71-72	Bras du bouclier touché (Sans effet si bouclier)
73-74	Bras du bouclier touché (pas de défense bouclier pour 1-6 round)
75-76	Bras de l'arme touché; -2 au toucher pour 1-4 rounds
77-78	Bras de l'arme touché; -4 au toucher pour 1-4 heures
79-80	Bras de l'arme touché; pas d'attaques avant d'être soigné
81-82	Touché à l'abdomen; mort en 1-6 jours
83-84	Touché au torse; mort en 1-4 jours
85-86	Touché à l'abdomen; mort en 2-12 tours
87-88	Touché au torse; mort en 2-8 tours
89-90	Touché à l'abdomen; mort immédiate
91-92	Touché au torse; mort immédiate
93	Œil crevé (Sans effet si heaume)
94	Œil crevé
95	Larynx percé (Sans effet si heaume)
96	Larynx percé
97	Touché à la tête; - 1-3 points intelligence (Sans effet si heaume)
98	Touché à la tête; - 1-4 points intelligence
99	Touché à la tête; mort immédiate (Sans effet si heaume)
00	Touché à la tête; mort immédiate