

Tableaux des coups critiques localisés

Attaque critique : l'attaquant tire 1 au jet d'ATTAQUE sur un ennemi

L'Attaque critique ne peut être parée ou esquivée, IGNORE la protection (PR) naturelle mais la protection magique compte

Attaque critique localisée – Tête

D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Impact sévère	Dégâts +2
3 à 6	Impact sévère commotionnant, cible étourdie 2 assauts	Dégâts +3
7 à 10	Impact redoutable et casque détruit	Dégâts +4
11 à 12	Coup précis à la tête	Dégâts +5, un œil en moins*
13 à 15	Coup précis assommant (perte de connaissance)	Dégâts +5
16 à 20	Coup fatal à la tête	Décès

Attaque critique localisée – Torse

D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Blessure sévère	Dégâts +2
3 à 6	Blessure sévère et brutale, la cible recule et perd 1 assauts	Dégâts +3
7 à 10	Impact redoutable et plastron endommagé (-2 PR)	Dégâts +4
11 à 13	Coup de maître au torse, la cible au sol rate 3 assauts	Dégâts +5
14 à 17	Coup précis de combattant d'élite	Dégâts +7, hémorragie grave*
18 à 20	Coup fatal porté sur un organe vital	Décès

Attaque critique localisée – Bras armé

D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Choc violent sur le bras	Dégâts +1
3 à 6	Choc puissant sur le bras, la cible perd 1 assaut	Dégâts +2
7 à 10	Traumatisme du membre, AT/PRD-2 au lieu de -1	Dégâts +3
11 à 12	Déchirure de muscle, AT/PRD-3 au lieu de -1	Dégâts +4
13 à 15	Lésion profonde et désarmement (perte de l'arme)	Dégâts +5
16 à 20	Impact redoutable et bras perdu*	Dégâts +6

Attaque critique localisée – Bras désarmé

D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Choc violent sur le bras	Dégâts +1
3 à 6	Choc puissant sur le bras, la cible perd 1 assaut	Dégâts +2
7 à 10	Traumatisme du membre, la cible perd 2 assauts	Dégâts +3
11 à 12	Déchirure de muscle, la cible perd 3 assauts, COU-2	Dégâts +4
13 à 15	Lésion profonde, douloureuse et grave	Dégâts +5, hémorragie*
16 à 20	Impact redoutable et bras perdu*	Dégâts +6

Attaque critique localisée – Zone génitale

D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Houla !	Dégâts +2
3 à 6	Houlala !	Dégâts +4
7 à 10	Oh punaise ! La cible perd 1 assaut	Dégâts +5
11 à 12	Nooooooooooon ! La cible perd 2 assauts	Dégâts +6, hémorragie*
13 à 15	Tu vas me le payer ! (Organes génitaux blessés*)	Dégâts +6, hémorragie grave*
16 à 20	Organes génitaux éradiqués, COU-10	Dégâts +8, hémorragie grave*

Attaque critique localisée – Jambes

D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Blessure sévère à jambe	Dégâts +1
3 à 6	Meurtrissure au genou, la cible perd 1 assaut	Dégâts +2
7 à 10	Traumatisme à la cuisse, la cible perd 2 assauts	Dégâts +3
11 à 12	Genou blessé, la cible perd 3 assauts, COU-2	Dégâts +4
13 à 15	Lésion profonde, douloureuse et grave	Dégâts +5, hémorragie*
16 à 20	Impact redoutable et jambe perdue*	Dégâts +6, hémorragie grave*

*Blessures graves : dans le cas spécifiques de ces blessures graves, vous devrez, en plus des dégâts, ajouter les effets spéciaux de handicap liés à la blessure en question.
Ajustez le résultat sur le tableau des blessures graves en fonction de l'arme utilisée.

Utilisation des tableaux : dans un souci de facilité d'utilisation et pour éviter de créer trois pages de plus, je propose ici une version simplifiée permettant de déterminer les résultats critiques contondants, tranchants et issus de projectiles sur tous les dégâts localisés. Il pourra être nécessaire d'ajouter un peu de roleplay ou d'adapter le résultat à la situation.