



Un tableau d'échecs et de réussites critiques pour DD3. Bien qu'il soit préférable d'inventer ses critiques sur le moment, ce tableau pourra vous donner, je l'espère, une idée de « base » pour les interpréter. *Aide par Ranger*

D10	Echecs Critiques	Réussites critiques
1	L'assaillant perd son attention un court instant (il glisse légèrement, trébuche,...) Ce qui octroie une attaque d'opportunité à son adversaire.	Critique normal, pas de modifications.
2	L'attaquant s'est mal positionné et offre une faille de son armure à son adversaire (en fonction de l'armure, la partie la moins protégée) La CA de l'armure est / 2 jusqu'à son prochain tour de jeu.	En plus des dégâts du au critique, L'armure de la victime est gravement endommagée et le bonus qu'elle octroie à la CA est divisé par 2 (arrondis à l'inférieur) Si la victime n'a pas d'armure c'est son arme qui est gravement endommagée et les dégâts de cette dernière sont /2.
3	L'attaquant a eu un geste trop brusque et son armure se détache en partie, le bonus à la CA qu'offrirait celle-ci n'est plus prise en compte (cela n'arrive jamais avec une armure de maître, dans ce cas idem que ci-dessus)	Idem que ci-dessus mais l'arme ou l'armure est complètement détruite.
4	L'attaquant laisse tomber son arme, attaque d'opportunité pour l'adversaire (de plus ramasser l'arme demande une action partiel octroyant aussi une attaque d'op)	En plus des dégâts du au critique, la victime est <i>sonnée</i> . Elle n'a droit qu'à une action partielle lors de sa prochaine attaque. (armure détruite)
5	L'attaquant lors d'un coup malheureux, brise en partie son arme, les dégâts de celle-ci sont /2	En plus des dégâts du au critique, la victime est <i>sonnée</i> mais n'a même pas droit à une action lors de son prochain tour de jeu. (armure détruite)
6	L'attaquant lors d'un coup malheureux brise complètement son arme.	En plus des dégâts du au critique, la victime est <i>étourdie</i> (GM pg84) (armure détruite)
7	L'attaquant lors d'une passe d'armes va s'écraser au sol. Il offre à son adversaire une attaque d'opportunité avec un bonus au jet d'attaque de +4.	La victime est <i>étourdie</i> , son armure est détruite et elle est gravement blessée D6 : 1 à la main ; 2 au bras ; 3 à la tête ; 4 à l'œil ; 5 à l'oreille ; 6 au pied/jambe (voir les malus du a ces blessures GM pg67)
8	L'attaquant lors d'un coup malheureux heurte violemment son adversaire et jet de vigueur DD 10 + jet de force de l'adversaire, s'il est raté, l'attaquant tombe inconscient.	Idem que ci-dessus mais D10 : 1 : oreille gauche amputée/crevée ; 2 : oreille droite amputée/crevée ; 3 : bras gauche amputé ; 4 : bras droit amputé ; 5 : jambe/pied gauche amputé ; 6 : jambe/pied droit amputé ; 7 : main gauche amputée ; 8 : main droite amputée ; 9 : œil gauche crevé ; 10 : œil droit crevé.
9	L'attaquant lors d'un coup malheureux heurte violemment son adversaire et D10 : 1-2 : se brise le nez 3-4 : se brise la jambe droite 4-5 : se brise la jambe gauche 5-6 : se brise le poignet droit 7-8 : se brise le poignet gauche 9-10 : commotion cérébrale → KO (GM pg67)	Jet de vigueur DD15, s'il est raté, la victime tombe instantanément a -5PV – armure détruite
10	L'attaquant lors d'une passe d'arme va s'empaler sur l'arme de son adversaire. Dégâts de l'adversaire considéré comme un critique.	La victime meurt instantanément sous le coup.(Vous pouvez éventuellement autoriser au PJ/PNJ un jet de vigueur DD10 + résultats du jet de dégâts du critique, s'il est réussi, la victime tombe a -5 PV, MAIS devra en garder des séquelles)