

# MANUEL DES REGLES

## SYSTEME ACRYON d20

AUTEUR : ALEXIS BILLON

VERSION 2.2 : 15 JANVIER 07



**Acryon d20 Juillet 2007-01-15**

**Auteur : Alexis Billon**

**Relecteurs :?**

**Illustrations :?**

**Testeurs : Seb, Fab, Manu, Fred, Morgan, Alain**

**Acryon d20 est un jeu de rôle gratuit**

**Aucune modification sans l'accord de l'auteur**

**Tous droits réservés**

**Ne peut être vendu**

# SOMMAIRE

<u>1</u>	<u>Introduction</u>	<u>1</u>
<u>2</u>	<u>système de jeu</u>	<u>2</u>
2.1	Les jets et les dés .....	2
2.2	Jet de compétence .....	2
2.3	Jet sous caractéristique .....	2
2.4	Compétences et caractéristiques .....	2
2.5	Jet de réaction .....	3
2.6	Jets de résistance .....	3
2.7	Le sommeil .....	3
2.8	Maladresses .....	3
<u>3</u>	<u>Les combats</u>	<u>5</u>
3.1	L'esquive .....	5
3.2	L'attaque .....	5
3.3	La Parade .....	5
3.4	La défense .....	6
3.5	Frapper d'estoc .....	6
3.6	Se battre avec deux armes .....	6
3.7	Se battre avec un bouclier .....	6
3.8	Viser .....	6
3.9	Se battre contre plusieurs .....	6
3.10	Modificateur d'allonge .....	7
3.11	Se battre monté .....	7
3.12	Se battre à distance .....	7
3.13	Tirer vite .....	7
3.14	Feinter .....	7
3.15	Se battre à mains nues .....	8
3.16	Modificateurs de positions .....	8
3.17	Les coups extraordinaires .....	8
<u>4</u>	<u>Les blessures</u>	<u>9</u>
4.1	Les blessures .....	9
4.2	Sévérités des blessures .....	10
4.3	L'inconscience .....	11
4.4	La mort .....	11

# 1 INTRODUCTION

Ce manuel est un complément du système Acryon d20. Le système de jeu est présenté plus en détail au sein du chapitre 2. Les compétences de combat présentées succinctement dans le Manuel du personnage sont exposées au sein du chapitre 3. Enfin, le chapitre 4 présente les conséquences inévitables des combats : les

blessures, la guérison et la mort. Pour une présentation de toutes les compétences, le lecteur est prié de se rapporter au Manuel du Personnage et pour plus détail sur les compétences magiques au Manuel des Mages du système Acryon d20/

## 2 SYSTEME DE JEU

Le système de jeu Acryon d20 utilise des dés à 20 faces (dit aussi d20) pour résoudre toutes les actions. Souvent, pour l'action à effectuer, il existe une compétence (voir Manuel du personnage) : le joueur réalise alors un jet de la compétence considérée. Si aucune compétence ne permet de résoudre l'action, le joueur doit alors réaliser

un jet sous caractéristique (voir Manuel du personnage). Dans ce chapitre, la résolution des actions et le système monétaire sont présentés. Le personnage interprété par un joueur est ici appelé PJ (comme personnage joueur), un personnage interprété par le maître de jeu (MJ), PNJ (personnage non joueur).

### 2.1 Les jets et les dés

Ce jeu utilise donc un dé 20 (ou d20). Plus précisément, le jeu utilise des jets de dé 20 ouverts. Si le joueur fait 20 ou 1, il relance le dé. Suivant les situations (voir les sections suivantes), il vient de commettre une réussite ou un échec critique. Le second jet sert à déterminer le

niveau de la réussite ou de l'échec. Les autres dés usuels du jeu de rôle (dés 4, 6, 8, 10 et 12 faces ou, par leurs petits noms, d4, d6, d8, d10 et d12) sont seulement nécessaires pour déterminer les dégâts des armes.

### 2.2 Jet de compétence

Si un joueur veut effectuer une action comme, par exemple, grimper, il regarde sur sa feuille de personnage. Il voit alors qu'il existe une compétence correspondante : grimper. Il lit le niveau de cette compétence. Il jette alors un dé 20, il additionne le résultat obtenu avec la valeur de sa compétence. Si le résultat est supérieur à 20, l'action est réussie.

considérée par le maître de jeu comme une action très difficile. Il donne donc au joueur un malus de -8. Le joueur doit réaliser au moins un score de 28 (compétence + jet) pour grimper le long de ce mur de glace.

#### 2.2.1 Réussite et échec critiques

Si le joueur fait 20 avec le dé, il effectue alors une réussite critique. Il doit alors relancer le dé ; le jet est dit ouvert (si il refait 20, il doit de nouveau relancer le dé). Le résultat du second (et plus) jet s'ajoute alors au précédent. Au contraire, si le joueur obtient 1, le personnage commet un échec critique. Le joueur relance alors le dé pour déterminer la gravité de sa maladresse. Plus le second jet est élevé, plus la maladresse est importante. Si le joueur fait 20, il doit de nouveau relancer le dé, les deux jets (ou plus) s'additionnant.

Action	Modificateur de jet
Routine	Pas de jet
Très facile	+8
Facile	+4
Normale	0
Difficile	-4
Très difficile	-8
Extrêmement difficile	-12
Impossible	-16
Folie	-20

Tableau 2.1 : Modificateurs de jet.

#### 2.2.2 Modificateurs de jets

A tout moment, le maître de jeu peut décider de rajouter un modificateur au jet. Par exemple, un personnage veut essayer de crocheter une porte de grange. Celle-ci n'est pas particulièrement protégée et la serrure est plutôt grossière ; le maître de jeu accorde un bonus de +5 pour l'action. Le joueur réussit donc l'action en réalisant un score de 15 seulement (compétence + jet). A contrario, l'escalade d'un mur de glace lisse à mains nues peut être

En cas de maladresse en manœuvre, on doit soustraire au résultat du jet de maladresse obtenu (le deuxième) le modificateur de jet du Tableau 2.1. Ainsi, si le joueur a réalisé 1 et 18 pour une action facile, la maladresse correspondante que doit décrire le MJ est celle se situant à -14

#### 2.2.3 Compétences proches

S'il n'existe pas de compétence permettant de résoudre l'action mais s'il en existe une s'en rapprochant, cette compétence approchante sert à résoudre l'action avec un malus adapté.

### 2.3 Jet sous caractéristique

Pour certaines actions, il n'existe aucune compétence proche ou bien une caractéristique convient tout à fait. L'exemple de l'observation d'une personne. Il n'existe pas de compétence adaptée, le joueur doit donc effectuer un jet (d20) sous perception ; il doit réaliser un jet inférieur à la valeur de sa caractéristique. Comme pour un jet en compétence le maître de jeu peut imposer un bonus

ou un malus suivant la difficulté de l'action. Contrairement à un jet en compétence, un jet critique réussi est réalisé lorsque le joueur obtient 1 et une maladresse est commise lorsqu'il obtient 20. Dans ce cas, il n'existe pas de table de maladresse. Le maître de jeu est appelé à faire, dans ce cas, preuve d'imagination.

### 2.4 Compétences et caractéristiques

Une compétence employée contre une caractéristique peut être, par exemple, la discrétion d'un PNJ contre la Perception des PJ. Si le PNJ fait 28 en discrétion, les PJ se voient attribuer un malus de -4 en pour leur jet en

Perception. Le malus à appliquer est la marge de réussite de la compétence (tout ce qui supérieur à 20) divisée par deux. Cette formule peut être utilisée pour toutes les confrontations compétences contre caractéristiques.

## 2.5 Jet de réaction

Il existe une compétence appelée Réaction basée sur le Charisme et la Beauté du PJ qui rend compte de l'impact involontaire de l'aspect du personnage sur les PNJ. Lorsqu'un PJ s'adresse à un PNJ, le MJ fait, à l'abri des regards indiscrets, un jet sous la réaction du PJ. Le Tableau 2.2 présente La réaction du PNJ en fonction de la marge de réussite du MJ. Un jet critique réussi peut ainsi procurer un allié à vie ou un prêt à taux zéro dans une banque tenue par un Cobold. A contrario, un échec critique peut vous fournir un ennemi qui essaiera par tous les moyens d'intenter à la vie du PJ.

Marge de réussite	Réaction du PNJ
Réussite critique (1)	Aidera sans poser de question le PJ, sera prêt à se compromettre pour lui
Réussite > 3	Le PNJ trouvera le PJ sympathique et sera prêt à l'aider sous condition
de 3 à -3	Pas de réaction, ni positive, ni négative
de -3 à -7	Le PNJ trouve le PJ antipathique et ne sera pas sympathique avec lui et ne l'aidera pas.
Supérieur à -7	Le PNJ est ouvertement antipathique et, s'il en a la possibilité nuira au PJ
Echec critique (20)	Le PNJ cherchera à créer des possibilités pour nuire au PJ

Tableau 2.2 : Réaction des PNJ.

## 2.6 Jets de résistance

### 2.6.1 Résistance aux maladies et poisons

Pour ne pas tomber malade ou ne pas être empoisonner par un mécréant, le PJ dispose de la compétence résistance aux maladies. Chaque poison ou maladie à une sévérité comprise en 1 et 30, de très faible à mortel. Le fonctionnement est le suivant : le MJ fait un jet contre la résistance aux poisons du PJ moins la sévérité du poison. S'il le jet est supérieur, le PJ tombe malade. S'il le jet est inférieur, le PJ n'est pas affecté.

### 2.6.2 Résistance à la magie

Cette compétence permet de résister aux sorts agissant sur l'esprit comme la magie mentaliste ou illusionniste. Il faut alors comparer la marge de réussite du jet en Runes (la partie supérieure à 20 du jet de Runes). Si la marge de réussite est supérieure à la compétence de Résistance, le personnage subit le sort. Dans le cas contraire, le personnage est insensible au sort.

## 2.7 Le sommeil

Les PJ ont besoin de dormir plus ou moins, pour se reposer et récupérer des points de vie ou de pouvoir (qui permettent de réaliser de la magie). Lorsqu'ils dorment,

ils ont un malus de -10 pour les jets de Perception. Lorsqu'ils se réveillent, brutalement ou non, ils sont à -4 pendant 5 rounds. Après, ils peuvent agir normalement.

## 2.8 Maladresses

Lorsque le d20 s'arrête sur 1, le joueur commet un échec critique. Il doit alors relancer le d20 ouvert pour

déterminer le degré de la maladresse effectuée. Suivant l'action, le MJ devra se reporter aux sections suivantes.

### 2.8.1 Maladresse en manoeuvre

Le Tableau 2.3 se rapporte à toutes les maladresses commises lors d'actions faisant appel à des compétences

athlétiques.

Jet	Résultat
1-4	Vous hésitez et attendez 1 round pour agir
5-7	Vous glissez avec 30% de tomber, -4 pendant 2 rounds
8-10	Vous trébuchez avec 50% de tomber, -4 pendant 3 rounds
11-13	Vous glissez avec 75% de tomber, -8 pendant 2 rounds
14-15	Vous tombez et prenez 1d10 points de fatigue (PF), 2 rounds pour se relever, -4 pendant 3 rounds
16-17	Vous vous tordez la cheville, perdez 3 points de vie (PV), et êtes à -4
18	Vous vous cassez le poignet et perdez 3 PV, et êtes à -4
19	Vous vous cassez le bras et perdez 8 PV, et êtes à -8
20	Vous vous cassez les deux bras et perdez 8 PV, et êtes à -8
21	Vous vous cassez la jambe et perdez 8 PV, et êtes à -12
22	Vous vous retournez le genou et perdez 12 PV, et êtes à -16
23-24	Vous vous brisez le dos, perdez 16 PV et êtes paralysé en dessous du bassin
25-30	Vous vous brisez le dos, perdez 20 PV et êtes paralysé en dessous du cou
<30	Vous vous brisez le crâne et mourrez instantanément

Tableau 2.3 : Maladresses en manoeuvre.

### 2.8.2 Maladresse en combat de mêlée

Le Tableau 2.4 se rapporte à toutes les maladresses effectuées lors de combat en mêlée. Si le combat est

monté, vous pouvez rajouter une maladresse en manoeuvre.

Jet	Résultat
1-4	Vous perdez votre prise et ne faites rien ce round
5-7	Vous glissez et êtes à -4 pendant 2 rounds
8-10	Vous perdez votre arme, 2 rounds pour la ramasser ou 1 round pour en sortir une nouvelle
11-13	Vous vous mordez la langue, perdez 2 PV et êtes à -8 pendant 2 rounds
14-15	Vous glissez, tombez sur le dos, perdez 4 PV et 2 rounds pour vous relever et êtes étourdis (-4) pendant 2 rounds
16-17	Vous perdez votre arme, votre concentration et êtes à -4 pendant 2 rounds
18	Vous trompez de cible et infligez 6 PV à l'un de vos partenaires
19	Vous vous embrouillez et êtes à -8 pendant trois rounds
20	Vous vous frappez dans la jambe, perdez 8 PV et êtes à -12 pendant 2 rounds
21	Vous brisez votre arme, vous vous infligez 8 PV et êtes à -12 pendant 3 rounds
22	Vous brisez votre arme, vous vous infligez 12 PV et êtes à -16 pendant 3 rounds
23-24	Vous brisez votre arme, vous vous infligez 16 PV et êtes à -20 pendant 4 rounds
25-30	Vous tombez dans le coma et êtes à -10 PV
<30	Vous glissez et enfoncez la pointe de votre arme dans l'œil, mort instantanée

*Tableau 2.4 : Maladresses en combat en mêlée.*

### 2.8.3 *Maladresse avec une arme à projectiles*

Le Tableau 2.5 présente toutes les maladresses effectuées lors de l'utilisation d'armes à projectiles. Si le combat est

monté, vous pouvez rajouter une maladresse en manœuvre.

Jet	Résultat
1-4	Vous perdez votre prise et ne faites rien ce round
5-7	Vous mélangez les doigts et ne faites rien pendant 2 rounds
8-10	Vous faites tomber votre projectile, perdez ce round et êtes à -4 le prochain
11-13	Vous brisez votre projectile, perdez votre concentration et êtes à -4 pendant 3 rounds
14-15	Vous vous emmêlez et êtes à -8 pendant 2 rounds
16-17	Vous brisez la corde de l'arc, 2 rounds pour changer d'arme ou 6 rounds pour le recorder
18	Vous brisez votre projectile, vous vous énervez et êtes à -8 pendant 3 rounds
19	Vous utilisez votre arc comme un bâton et frappez un de vos partenaires avec
20	Vous tirez à travers votre main, perdez 4 PV plus 2 PV/round jusqu'aux soins
21	Vous glissez et vous vous cognez, perdez 2 PV et êtes à -8 pendant 5 rounds
22	Vous vous tapez l'œil avec votre flèche, perdez 3 PV et êtes à -12 pendant 6 rounds
23-24	Vous tirez trop vite et touchez un de vos partenaires
25-30	Vous perdez un doigt et 6 PV et gagnez une hémorragie de 3 PV/round
<30	Vous tirez dans le pied, perdez 6 PV, brisez votre arme de rage et êtes à -12 jusqu'à guérison

*Tableau 2.5 : Maladresse avec une arme à projectiles.*

## 3 LES COMBATS

Si lors du combat, des armes à distance (armes à projectiles ou de jet) ou des sorts sont aussi utilisés, l'ordre d'action est le suivant : en premier, les sorts, suivit des armes à distances, enfin, les attaques utilisant des armes de mêlée.

Une séquence de combat en mêlée (corps à corps) se déroule de la manière suivante : le personnage qui a l'esquive avec armure la plus élevée agit en premier. Il désigne sa cible (si il y a plusieurs adversaires), choisit ou non de viser et choisit la valeur de la partie de l'attaque qu'il met en parade. S'il ne met rien en parade, il dit qu'il est en attaque total. Il calcule sa défense qui est composé de son esquive, de sa parade et des ajouts éventuels (boucliers, objets magiques). Il porte alors son attaque en lançant un d20 et le résultat obtenu (attaque + jet) est comparé à la défense +20 de l'adversaire. Si le résultat est inférieur, l'attaque ne touche pas. Si le résultat est supérieur, l'attaque touche. Les dégâts sont alors calculés

en fonction de l'arme employée (voir le Manuel du personnage) et de la marge de réussite. Si le joueur n'a pas visé, il lance 1d20 pour localiser l'endroit subissant les dégâts. S'il a visé, il touche l'endroit désiré. Son adversaire réalise alors la même séquence.

Pour une attaque avec une arme à distance, le joueur choisit, tout d'abord de viser ou non. Le malus dû à la distance de la cible est ensuite ajouté. Il lance alors 1d20 et si le résultat, additionné de la valeur de sa compétence d'attaque, moins les divers malus est supérieur à la défense de la cible plus 20 alors à la fin de l'envoi, il touche.

Les détails de chacune des actions exposées succinctement ci-dessus sont développés dans la suite de ce chapitre. Nous verrons aussi quelques règles additionnelles permettant de rendre les combats plus réalistes.

### 3.1 L'esquive

L'esquive représente à la fois la capacité d'un personnage à agir rapidement et sa capacité à éviter les coups. L'ordre d'action d'un round suit l'ordre des esquives, de la plus grande vers la plus petite. Plus le personnage est rapide, plus il esquivera facilement les coups. De plus, sa taille entre en jeu : plus le personnage est petit, plus il agira vite (voire le Manuel du personnage). Cette compétence est donc fonction de la rapidité et de la taille du personnage mais aussi de l'armure portée. Plus l'armure est lourde et encombrante, plus le malus en initiative est élevé. On utilise donc l'esquive avec armure pour déterminer l'ordre des actions pour les combats.

Le Tableau 3.1 présente le malus en initiative en fonction de l'armure portée. Le joueur doit additionner le malus d'armure à la caractéristique d'esquive de son personnage pour obtenir son esquive avec armure. En cas d'armure composée de matériaux différents, le malus le plus défavorable est à appliquer.

Désignation	Initiative
Tissu léger	0
Tissu grossier	0
Soie	0
Plastron de cuir souple	0
Chemise de cuir souple	-1
Pantalon de cuir souple	-1
Plastron de cuir clouté	-1
Chemise de cuir clouté	-2
Pantalon de cuir clouté	-2
Plastron de cuir rigide	-2
Chemise de cuir rigide	-3
Pantalon de cuir rigide	-4
Plastron d'écaille	-1
Chemise d'écaille	-2
Plastron de mailles	-3
Chemise de mailles	-4
Pantalon de mailles	-5
Plastron de plates	-3
Chemise de plates	-6
Pantalon de plates	-8

Tableau 3.1 : Malus en initiative des armures.

### 3.2 L'attaque

L'attaque décrit la capacité offensive d'un personnage pour une arme donnée. Elle dépend de l'arme employée, des caractéristiques du personnage et de son expérience. Le calcul de cette compétence est présenté dans le

Manuel des personnages. Plus cette caractéristique est élevée, plus le personnage est fort. Un garde possède, par exemple, une compétence comprise entre 25 et 30 ou encore, un officier une compétence supérieure à 30.

### 3.3 La Parade

La parade est la partie d'une compétence d'attaque mise en défense. Le PJ en garde ainsi sous la pédale, il n'attaque pas à fond. Il peut ainsi mettre tout ou une partie de son attaque en parade, la valeur de l'attaque du PJ étant diminuée d'autant. La valeur de la parade vient alors s'ajouter à l'esquive du PJ pour augmenter sa

défense. Si le joueur met toute son attaque en défense, il est alors qu'il est en défense totale et il ne peut pas attaquer durant le round. Le transfert inverse, de l'esquive vers l'attaque, n'est par contre pas possible. Lorsque le joueur ne met aucune partie de son attaque en parade, il est alors en attaque totale.

### 3.4 La défense

La défense est la capacité d'un personnage à ne pas se faire toucher l'offensive adverse. Elle est composée de l'esquive, de la parade et des protections éventuelles

physique (comme un bouclier) ou magique (sorts de défense). C'est cette valeur qui est utilisée lors des combats.

### 3.5 Frapper d'estoc

La frappe d'estoc est la capacité de certaines armes de taille (épée large et épée bâtarde) de pouvoir utiliser la pointe de l'arme pour frapper. Les dégâts obtenus sont supérieurs à ceux d'une frappe de taille. De plus, les dégâts sont ceux d'un objet pointu, plutôt que tranchant,

contre lesquels les armures sont en général plus vulnérables. Cette frappe ne peut s'effectuer qu'en attaque totale : le joueur ne peut à la fois porter l'estocade et parer.

### 3.6 Se battre avec deux armes

Pour se battre avec deux armes, le personnage doit posséder la compétence seconde arme même si celui-ci est ambidextre sinon compter la base en seconde arme avec un malus de -5. De plus les deux armes employées doivent être de longueurs différentes, par exemple, une épée et une dague. Au début de la séquence de combat, le joueur choisit soit d'utiliser sa seconde arme totalement en attaque, soit totalement en défense. Par contre, il peut

parer normalement avec son arme principale. S'il choisit de frapper avec sa deuxième main, deux attaques seront résolues dans le même round. Si l'adversaire ne possède pas deux attaques par round, il est obligé, soit de parer la première et d'esquiver la seconde (avec le bonus de défense du bouclier, si il en est doté), soit de diviser sa parade en deux parties (pas forcément égales).

### 3.7 Se battre avec un bouclier

Lorsque l'on se bat avec un bouclier, on peut s'en servir pour asséner des coups sur son adversaire avec la compétence Coup de bouclier. L'adversaire étant surpris, il possède juste son esquive pour se défendre sauf si il possède deux attaques par round. Le coup inflige 1d6 PF

plus les dégâts à mains nues et ne peut pas attaquer ce round. L'attaquant possède un malus de -5 sur ce round (perte d'équilibre) et à la défense au round suivant. Cette compétence ne peut être utilisée qu'un round sur trois.

### 3.8 Viser

Lors de combat de mêlée ou à distance, l'endroit touché n'est pas forcément laissé au choix du hasard. Le PJ peut décider de viser. Suivant la partie qu'il désire préférentiellement toucher, un malus, présenté dans le Tableau 3.2, est appliqué à son jet (en plus de la défense

de son adversaire). Si le jet en compétence est réussi, la partie visée est touchée. Sinon, même pour un jet supérieur à 20, le coup est loupé. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois tous les deux rounds.

Partie visée	malus	Partie visée	malus
Œil	-20	Main du bouclier	-8
Tête	-10	Partie génitale	-10
Cou	-15	Cuisse	-3
Main d'arme	-10	Bras de bouclier	-5
Cœur	-20	Tronc	-3
Pied	-8	Epaule	-3
Bras d'arme	-5	Hanche	-3

Tableau 3.2 : Malus de viser.

### 3.9 Se battre contre plusieurs

#### 3.9.1 L'attaque

Si un personnage veut frapper  $n$  adversaires lors d'un combat en mêlée, il peut frapper  $n$  fois. La première attaque sera égale à sa compétence d'arme divisée par  $n$  ; sa seconde attaque à sa compétence d'arme divisée par  $n$  moins 4. La  $n$ ième attaque du round sera elle égale à la compétence d'arme divisée par  $n$  moins  $n-1$  fois -4.

#### 3.9.2 La défense

L'esquive et la défense de son bouclier éventuel ne sont pas divisées lorsqu'un personnage se bat contre  $n$  adversaires. Par contre, sa parade est divisée par  $n$ . Néanmoins, il est difficilement possible que trois assaillants puissent attaquer le même être sauf si il s'agit d'un Troll, Ogre ou Labassoc. Dans ce cas, la créature ne peut être attaquée que par quatre assaillants.

### 3.10 Modificateur d'allonge

Lorsqu'un personnage possède une allonge supérieure à son adversaire due, soit à l'utilisation d'une arme plus longue que celle de son adversaire, soit (ou et) à une taille supérieure, sa faculté à toucher est supérieure. Pour

prendre en compte ce phénomène, le Tableau 3.3 présente le bonus en attaque en fonction de l'allonge du personnage.

taille du personnage	Longueur de l'arme					
	très courte	courte	normale	longue	très longue	
- 80 cm	-6	-5	-	-	-	
81-105 cm	-5	-4	-3	-	-	
106-120 cm	-4	-3	-2	-	-	
121-160 cm	-3	-2	-1	-	-	
161-180 cm	-2	-1	0	+1	+3	
181-190 cm	-2	0	+1	+2	+5	
191-200 cm	-1	+1	+2	+3	+6	
201-210 cm	0	+3	+4	+5	+6	
211 cm	0	+4	+5	+6	+6	
liste des armes	Couteau, dague	Epée courte, glaive, hache, bec de faucon, masse de guerre	Epée sabre, épée longue, épée d'arme	Bâton de combat, cimeterre, épée large, hache à deux mains, épée longue, fléau	Claymore, épée à deux mains, épée bâtarde, épée longue	Epieu, lance, hallebarde

Tableau 3.3 : bonus d'attaque en fonction de l'allonge du personnage.

### 3.11 Se battre monté

Pour pouvoir se battre monter sans malus, le personnage doit posséder un bonus en chevaucher égal à au moins 15 (sinon le malus est égal à Chevaucher -15). S'il souhaite charger, son bonus doit être égal à au moins 20, la charge

doublant les dégâts. Par ailleurs, l'emploi d'une arme déséquilibrée (marteau, hache) entraîne un bonus de -4 au toucher. De plus, on ne peut pas viser en chevauchant.

### 3.12 Se battre à distance

Le Tableau 3.4 présente les modificateurs à appliquer lors de combat à distance en fonction du type d'arme employée et de la distance de la cible. Si l'archer elfe de

l'équipe devient trop bon, n'hésitez pas à rajouter du vent ou/et de la pluie.

Distance	m		m		m		m		m	
	malus	malus	malus	malus	malus	malus	malus	malus	malus	malus
Arc court	0-3	+3	3-20	-	20-50	-4	50-70	-9	70-90	-15
Arc long	0-3	+4	3-40	+1	40-80	-2	80-110	-6	110-140	-10
Arc composé	0-3	+3	3-35	-	35-60	-3	60-80	-7	80-110	-12
Fronde	0-3	+3	3-15	-	15-40	-5	40-55	-9	55-70	-16
Arbalète légère	0-4	+4	4-40	+2	40-75	-1	75-100	-6	100-125	-10
Arbalète lourde	0-5	+5	5-50	+3	50-90	+1	90-120	-4	120-160	-8
Bola	0	-	0-15	-	15-30	-2	30-40	-8	40-50	-13
Dague	0	-	0-3	-	3-10	-3	10-15	-6	15-20	-12
Hache	0	-	0-3	-	3-10	-4	10-15	-8	15-20	-15
Epée courte	0	-	0-2	-	2-6	-3	6-10	-7	10-15	-14
Javelot	0-3	+2	3-8	-	8-15	-4	15-25	-8	25-25	-12
Epieu	0-2	+1	2-6	-	6-12	-5	12-20	-9	20-30	-16

Tableau 3.4 : Modificateurs des armes de portée.

### 3.13 Tirer vite

Si un PJ ou PNJ veut recharger plus vite, il a d'abord un malus de -5 pour un round gagné et -8 pour deux rounds

gagnés. De plus, en cas de critique raté, celui-ci est accru de, respectivement +5 et +8.

### 3.14 Feinter

Cette compétence sert à désorienter l'adversaire en réalisant un coup inhabituel (une botte). Si le joueur tente une feinte, il lance 1d20 + sa compétence. Si le total est inférieur à 20, la feinte rate est le joueur subit une attaque

avec sa défense réduite à sa défense avec armure. Si le total est supérieur à 20, l'adversaire fait un jet aussi en Feinte. Si le total de l'attaquant est inférieur de 6 à celui du défenseur, le cas est similaire à celui présenté au

dessus. Si l'écart entre les deux jets de compétence est inférieur à 6, les deux combattants se neutralisent et on passe au round suivant. Si le jet de l'attaquant est supérieur de 6, le défenseur ne peut effectuer de parade et voit sa défense réduite à sa défense avec armure. La

compétence Feinter ne peut être utilisée qu'un round sur deux et sa réutilisation entraîne un malus de 5 cumulable. En cas de lecture de la feinte la compétence ne peut plus être réutilisée.

### 3.15 Se battre à mains nues

La compétence lutte permet de se battre à mains nues ou avec des objets de fortune (chaise, pichet). Cette compétence ne permet pas d'augmenter la défense du PJ fasse à une attaque portée par un arme. Le combat se

déroule comme un combat en mêlée habituel, en attaque riposte. Les dégâts occasionnés par cette compétence sont de type points de fatigue et dépendent de la force de l'assaillant.

### 3.16 Modificateurs de positions

La position respective des adversaires peut jouer un rôle dans le déroulement du combat. Le Tableau 3.5 présente

les modificateurs à appliquer en fonction de la positions de la cible.

Position	Modificateur	Position	Modificateur
Surpris	+5	De flanc	+3
Au sol	+6	Piéton (PJ monter)	+5
Etourdit	+4	Se déplace	+4
A genou	+4	Se déplace en zigzag	+6
De dos	+5	En surplomb	+3

Tableau 3.5 : Modificateurs de position

### 3.17 Les coups extraordinaires

Lorsque une attaque dépasse la défense avec une marge supérieure à dix, le MJ peut décider d'utiliser le qui présente les effets dévastateurs de coup de maître. Dans

le cas probable où l'adversaire porte une armure, seuls les points de dégâts supplémentaires sont à ajouter au coup et ce jusqu'à ce que l'armure soit détruite à l'endroit touché.

Marge	Arme d'estoc	Arme de taille	Arme contondante	Mains nues
<10	-	-	-	-
11-15	+1 PV, adversaire à -4 (2 rounds)	+1 PV +1 PV/round à l'endroit touché	+1 PV à l'endroit touché	+2 PF à l'endroit touché, adversaire à -4 (2 rounds)
16-20	+2 PV, +1 PV/round dû à une hémorragie, adversaire à -4 (4 rounds)	+2 PV +2 PV/round à l'endroit touché, adversaire à -4 (2 rounds)	+2 PV à l'endroit touché, adversaire à -4 (2 rounds)	+4 PF à l'endroit touché, entorse légère, adversaire à -4 (4 rounds)
21-25	+3 PV, +1 PV/round adversaire à -8 (4 rounds)	+3 PV +3 PV/round à l'endroit touché, adversaire à -8 (4 rounds)	+3 PV à l'endroit touché, entorse sévère, adversaire à -8 (4 rounds),	+6 PF à l'endroit touché, entorse sévère, adversaire à -8
26-30	+4 PV, +2 PV/round adversaire inconscient (12 rounds)	+4 PV, membre arraché, hémorragie 4 PV/round, adversaire dans le coma, mort dans 1d20 round	+4 PV, hémorragie interne 2 PV/round, adversaire à -12 (8 rounds)	+8 PF à l'endroit touché, membre brisé, adversaire à -12
<31	Choc hémorragique, mort instantanée	Coup atteint l'abdomen et touche un organe vital, mort instantanée	Coup atteint l'abdomen et éclate un organe vital, mort instantanée	Cou brisé, mort instantanée

Tableau 3.6 : Coups extraordinaires.

## 4 LES BLESSURES

Souvent, au cours d'une aventure, les PJ ont l'occasion de subir ou de se donner pour les plus maladroits d'entre eux des blessures. La gravité de la blessure dépend du nombre de points de vie perdu et du type d'arme produisant la blessure. Ainsi, les armes d'estoc causent des blessures assez propres alors que les armes contondantes causent des dégâts de broyage moins nets. De plus, la gravité de la blessure dépend de la localisation

ainsi une flèche dans la main ne provoque pas une blessure de la même gravité que dans l'œil. Dans ce chapitre, les différentes blessures ont détaillées en fonction de la localisation, du nombre de point de vie perdu, et du type d'arme employée ainsi que les soins à prodiguer pour les soigner et les périodes de repos associées.

### 4.1 Les blessures

Les blessures sont classées en quatre degrés de gravité : blessures légère, moyenne grave et membre détruit. Suivant le type d'arme, le type de blessures encourues sera différent. Le PJ ou PNJ peut être étourdi par un coup. Les dégâts réalisées à mains nues ou à l'aide d'objets qui ne sont pas des armes sont à considérés comme des dégâts de broyage.

#### 4.1.1 *L'étourdissement*

Lorsqu'un PJ ou un PNJ est légèrement étourdi, il reçoit un malus de -4 à toutes ses actions. Si le PJ ou le PNJ est plus sérieusement choqué, il reçoit un malus de -8 à toutes ses actions. Dans tous les tableaux de ce chapitre, la mention -8 fait référence à un étourdissement important.

#### 4.1.2 *Blessure légère*

Type de dégâts	Type de blessure	Soins et récupération
Estoc	Perte de PV due au coup	1 <sup>ers</sup> soins + temps de récupération des PV, pas de malus au PJ
Taille	Perte de PV due au coup + saignement 1d2 PV pendant 1d4 rounds	1 <sup>ers</sup> soins + temps de récupération des PV, pas de malus au PJ
Broyage	Perte de PV due au coup + contusions	1 <sup>ers</sup> soins + temps de récupération des PV, pas de malus au PJ

Tableau 4.1. Les blessures légères.

#### 4.1.3 *Blessure moyenne*

Type de dégâts	Type de blessure	Soins et récupération
Estoc	Perte de PV due au coup+ saignement 1d2 PV pendant 1d4 rounds, PJ à -4	1 <sup>ers</sup> soins à -5+ plantes + temps de récupération des PV, pas de malus au PJ
Taille	Perte de PV due au coup + saignement 1d3 PV pendant 1d8 rounds, PJ à -4	1 <sup>ers</sup> soins à -5+ plantes + temps de récupération des PV, pas de malus au PJ
Broyage	Perte de PV due au coup + membre brisé, PJ à -8	1 <sup>ers</sup> soins à -5+ 1,5 fois le temps de récupération des PV, PJ à -8

Tableau 4.2. Les blessures moyennes.

#### 4.1.4 *Blessure grave*

Type de dégâts	Type de blessure	Soins et récupération
Estoc	Perte de PV due au coup+ saignement 1d3 PV pendant 1d6 rounds, PJ à -8	2 <sup>nds</sup> soins + plantes + 2 fois le temps de récupération des PV, PJ à -4
Taille	Perte de PV due au coup + membre brisé, saignement 1d4 PV pendant 1d10 rounds, PJ à -8	2 <sup>nds</sup> soins + plantes + 2 fois le temps de récupération des PV, PJ à -8
Broyage	Perte de PV due au coup + membre broyé, PJ à -12	2 <sup>nds</sup> soins + plantes + 2 fois le temps de récupération des PV, PJ à -12

Tableau 4.3 : Blessures graves.

#### 4.1.5 *Membre détruit*

Type de dégâts	Type de blessure	Soins et récupération
Estoc	Perte de PV due au coup+ saignement 1d4 PV pendant 1d8 rounds, PJ inconscient	2 <sup>nds</sup> soins à -5 + plantes + 4 fois le temps de récupération des PV, PJ à -8
Taille	Perte de PV due au coup + membre tranché, saignement 1d4 PV pendant 1d20 rounds, PJ inconscient à -12	2 <sup>nds</sup> soins à -5 + plantes + 4 fois le temps de récupération des PV, PJ à -12
Broyage	Perte de PV due au coup + membre arraché, hémorragie interne 1d6 PV pendant 1d10 rounds, PJ en coma -20	2 <sup>nds</sup> soins à -5 + plantes + 4 fois le temps de récupération des PV, PJ à -16

Tableau 4.4 : Membres détruits.

## 4.2 Sévérités des blessures

La sévérité des blessures dépend de la taille de la créature. Plus elle est grosse, plus elle peut encaisser de points de dégâts avant d'être sévèrement blessée. Les

valeurs indiquées ne prennent pas en compte la présence possible d'une armure naturelle. Elles sont à considérer une fois la peau ou la carapace percée.

### 4.2.1 Créatures de taille humaine

Les créatures de taille humaine comprennent les créatures mesurant entre 0,8 m et 2 m soit, les humains, les Carclyns, les Centaures, les Cobolds, les Demi-elfes, les

Derns, les Elfes, les Gnomes, les Orcs et les Velliens. Le Tableau 4.5 présente le type de blessure obtenu en fonction du nombre de points de dégâts subis.

Désignation	Détails	Légère	Moyenne	Grave	Détruit
1 Tête	Crâne 75%	1-2	3	4	5 et +
	Tempe 10%	1	2	3	4 et +
	Œil 5%		1	2	3 et +
	Mâchoire 10%	1-2		3	4 et +
2 Pied gauche		1-2	3	4	5 et +
3 Pied droit		1-2	3	4	5 et +
4 Jambe droite		1-2	3	4	5 et +
5 Jambe gauche		1-2	3	4	5 et +
6 Cuisse gauche		1-2	3-4	5-6	7 et +
7 Cuisse droite		1-2	3-4	5-6	7 et +
8 Bras droit		1-2	3	4	5 et +
9 Bras gauche		1-2	3	4	5 et +
10 Ventre		1	2	3	4 et +
11 Dos		1-2	3	4	5 et +
12 Poitrine	Côtes 90%	1-2	3	4	5 et +
	Cœur 10%			1-2	3 et +
13 Hanche gauche		1-2	3-4	5-6	7 et +
14 Hanche droite		1-2	3-4	5-6	7 et +
15 Avant bras gauche		1-2	3	4	5 et +
16 Avant bras droit		1-2	3	4	5 et +
17 Main gauche		1-2	3	4	5 et +
18 Main droite		1-2	3	4	5 et +
19 Organes génitaux			1-2	3	4 et +
20 Cou		1-2	3	4	5 et +

Tableau 4.5 : Sévérité des blessures pour une créature moyenne.

### 4.2.2 Créatures de grande taille

Les créatures de grande taille comprennent les êtres dont la taille est de 2 m à 4 m : les Trolls, les Ogres et les Labassocs. Le Tableau 4.6 présente le type de blessure

obtenu en fonction du nombre de points de dégâts réalisés par l'assaillant une fois la peau percée.

Désignation	Détails	Légère	Moyenne	Grave	Détruit
1 Tête	Crâne 75%	1-3	4	5	6 et +
	Tempe 10%	1-2	3	4	5 et +
	Œil 5%		1	2	3 et +
	Mâchoire 10%	1-3		4	5 et +
2 Pied gauche		1-3	4	5	6 et +
3 Pied droit		1-3	4	5	6 et +
4 Jambe droite		1-3	4	5	6 et +
5 Jambe gauche		1-3	4	5	6 et +
6 Cuisse gauche		1-3	4-5	6-7	8 et +
7 Cuisse droite		1-3	4-5	6-7	8 et +
8 Bras droit		1-3	4	5	6 et +
9 Bras gauche		1-3	4	5	6 et +
10 Ventre		1-2	3	4	5 et +
11 Dos		1-3	4	5	6 et +
12 Poitrine	Côtes 90%	1-3	4	5	6 et +
	Cœur 10%			1-3	4 et +
13 Hanche gauche		1-3	4-5	6-7	8 et +
14 Hanche droite		1-3	4-5	6-7	8 et +
15 Avant bras gauche		1-3	4	5	6 et +
16 Avant bras droit		1-3	4	5	6 et +
17 Main gauche		1-3	4	5	6 et +
18 Main droite		1-3	4	5	6 et +
19 Organes génitaux			1-2	3	4 et +
20 Cou		1-3	4	5	6 et +

Tableau 4.6 : Sévérité des blessures pour une créature de grande taille.

### 4.2.3 Créatures de très grande taille

Les créatures de très grande taille ont une taille supérieure à 4 m comme un dragon par exemple. Certaines de ses créatures possèdent une peau très épaisse ou des écailles les protégeant contre les blessures. Le

Tableau 4.7 présente le type de blessure obtenu en fonction du nombre de points de dégâts réalisés par l'assaillant une fois la peau ou la carapace percée.

Désignation	Détails	Légère	Moyenne	Grave	Détruit
1 Tête	Crâne 75%	1-5	6-7	8-9	10 et+
	Tempe 10%	1-3	4	5	6 et +
	Œil 5%	1	2-3	4	5 et +
	Mâchoire 10%	1-3	4-5	6-7	8 et +
2 Pied gauche		1-5	6-7	8-9	10 et+
3 Pied droit		1-5	6-7	8-9	10 et+
4 Jambe droite		1-5	6-7	8-9	10 et+
5 Jambe gauche		1-5	6-7	8-9	10 et+
6 Cuisse gauche		1-3	4-5	6-7	8 et +
7 Cuisse droite		1-3	4-5	6-7	8 et +
8 Bras droit		1-5	6-7	8-9	10 et+
9 Bras gauche		1-5	6-7	8-9	10 et+
10 Ventre		1-3	4	5	6 et +
11 Dos		1-5	6-7	8-9	10 et+
12 Poitrine	Côtes 90%	1-5	6-7	8-9	10 et+
	Cœur 10%		1-3	4-5	6 et +
13 Hanche gauche		1-5	5-7	8-9	10 et +
14 Hanche droite		1-5	5-7	8-9	10 et +
15 Avant bras gauche		1-5	6-7	8-9	10 et+
16 Avant bras droit		1-5	6-7	8-9	10 et+
17 Main gauche		1-5	6-7	8-9	10 et+
18 Main droite		1-5	6-7	8-9	10 et+
19 Organes génitaux			1-2	3	4 et +
20 Cou		1-5	6-7	8-9	10 et+

Tableau 4.7 : Sévérité des blessures pour une créature de très grande taille.

## 4.3 L'inconscience

Lorsque le PJ ou PNJ n'a plus de points de vie, il sombre dans l'inconscience. A partir de moins sa constitution divisée par deux, il plonge dans le coma. Pour pouvoir le

sortir de l'inconscience, l'action de plantes ou de magie est indispensable.

## 4.4 La mort

La mort survient lorsque le PJ ou PNJ est à moins sa constitution. Là encore, les soins classiques sont

inefficaces, le soigneur devra avoir très rapidement recours à la magie ou à des plantes.

## FIGURES

Tableau 2.1 : Modificateurs de jet.....	2
Tableau 2.2 : Réaction des PNJ.....	3
Tableau 2.3 : Maladresses en manœuvre.....	3
Tableau 2.4 : Maladresses en combat en mêlée.....	4
Tableau 2.5 : Maladresse avec une arme à projectiles.....	4
Tableau 3.1 : Malus en initiative des armures.....	5
Tableau 3.2 : Malus de viser.....	6
Tableau 3.3 : bonus d'attaque en fonction de l'allonge du personnage.....	7
Tableau 3.4 : Modificateurs des armes de portée.....	7
Tableau 3.5 : Modificateurs de position.....	8
Tableau 3.6 : Coups extraordinaires.....	8
Tableau 4.1. Les blessures légères.....	9
Tableau 4.2. Les blessures moyennes.....	9
Tableau 4.3 : Blessures graves.....	9
Tableau 4.4 : Membres détruits.....	9
Tableau 4.5 : Sévérité des blessures pour une créature moyenne.....	10
Tableau 4.6 : Sévérité des blessures pour une créature de grande taille.....	10
Tableau 4.7 : Sévérité des blessures pour une créature de très grande taille.....	11

## NOTATIONS

Ag	: Agilité, caractéristique
Au	: Aura, caractéristique
Be	: Beauté, caractéristique
Cha	: Charisme, caractéristique
Con	: Constitution, caractéristique
Es	: Esprit, caractéristique
Fo	: Force, caractéristique
MJ	: Maître de jeu
Per	: Perception, caractéristique
pA	: Pièce d'argent, monnaie
pB	: Pièce de bronze, monnaie
pC	: Pièce de cuivre, monnaie
PF	: Point de fatigue
PJ	: Personnage joueur
PNJ	: Personnage non joueur
pO	: Pièce d'or, monnaie
PV	: Point de vie
Rap	: Rapidité, caractéristique
Vol	: Volonté, caractéristique