

S. DAUDIER - M. DELADERRIERE - P. MERCIER - J.M. MONTEL - G. ROHMER



Legendes

règles complètes



**JEUX
DESCARTES**

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

S. DAUDIER - M. DELADERRIERE - P. MERCIER - J.M. MONTEL - G. ROHMER



Légendes

RÈGLES complètes



**JEUX
DESCARTES**

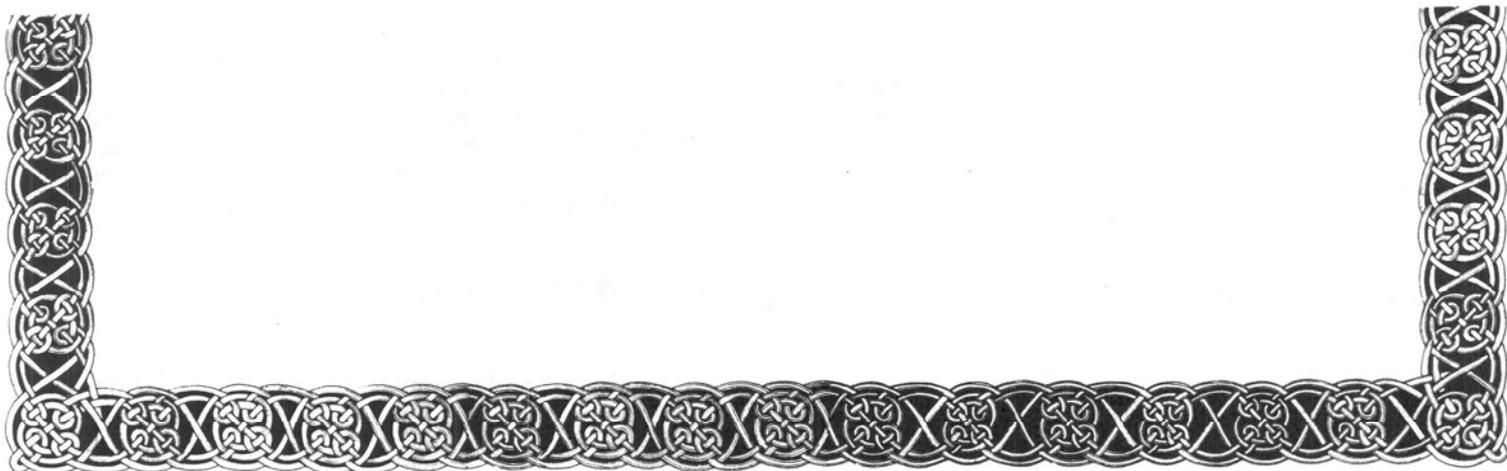
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS



Legendes

S. DAUDIER
J.M. MONTEL
P. MERCIER
G. ROHMER
M. DELADERRIERE

L'équipe de "*LEGENDES*" tient à remercier tous ceux de Nice, Paris, Nancy, Toulouse,...
qui ont de près ou de loin participé à cette œuvre collective.
Sans leur aide, conseil et soutien "*LEGENDES*" n'aurait pas vu le jour.



introduction

LES JEUX DE ROLES

Ce sont des jeux où chaque joueur incarne un personnage dans le cadre d'aventures définies et dirigées par un maître de jeu.

Leur déroulement repose essentiellement sur l'imagination des participants et ne nécessite pas de plateau de jeu.

Si des règles sont tout de même indispensables, elles sont conçues de façon à ne pas limiter l'initiative des joueurs.

Un crayon, quelques feuilles de papier, des dés et accessoirement des figurines suffisent à entrer dans l'aventure, parfois dans la Légende.

1. LES PERSONNAGES

Chaque joueur "joue le rôle" d'un personnage. Les jeux de rôle sont des jeux de simulation, et même s'ils se déroulent autour d'une table ils peuvent être très proches de l'expression théâtrale.

Chaque personnage est un individu à part entière. Ses forces et ses faiblesses, ses domaines de connaissance et d'ignorance ainsi que ses désirs, ses rêves et ses craintes en font un être unique. Entre le passé et l'avenir, malmené par le destin ou protégé par une bonne étoile, se fiant au hasard ou à sa seule ambition, il vit.

Le joueur est un acteur. Il crée un personnage et le moment venu s'efface au profit de celui-ci. Il pense et réagit alors comme le personnage le ferait.

Les jeux de rôle sont avant tout des jeux de communication et de coopération. Le plus souvent les objectifs des personnages sont communs ; aussi pour que le déroulement du jeu soit le meilleur possible doivent-ils agir de concert.

2. LE MAITRE DE JEU

C'est la personne qui, en s'appuyant sur un système de règles, choisit, prépare et dirige les aventures.

Le maître de jeu choisit et prépare les aventures dans lesquelles vont évoluer les personnages. Cette élaboration prend place avant le début du jeu et nécessite un temps et un travail variables suivant les cas.

Le maître de jeu invente entièrement une histoire. La préparation consiste en une description, la plus précise possible du cadre et de sa population.

Le maître de jeu se procure une histoire déjà écrite ; comme celle incluse dans le livret des *LEGENDES CELTIQUES*. Dans ce cas il doit l'étudier très attentivement afin qu'elle lui soit familière.

Le maître de jeu dirige l'aventure. Son rôle est de "guider" les personnages tout au long de celle-ci et de "juger impartialement" toutes les situations qui se présentent. La position qu'il détient est celle d'un "arbitre" et les mots-clés de sa réussite sont "équilibre et vraisemblance".

En cas de litiges entre le maître de jeu et les joueurs, la décision finale appartient au premier nommé.

3. LE BUT DU JEU

La différence essentielle entre les jeux de rôle et les autres jeux de société est qu'il ne s'agit pas ici de gagner ou de perdre mais bien de vivre une aventure.

Le maître de jeu doit servir l'intérêt de chaque aventure avec le plus de logique et d'honnêteté possible. Il ne doit pas entraîner les personnages dans des situations insurmontables ni leur faciliter la tâche lors d'actions difficiles.

Les joueurs ne doivent pas considérer le maître de jeu comme un adversaire mais comme le narrateur d'une histoire dont il a aussi la charge technique.

Pour un personnage, vivre une aventure c'est aussi acquérir de l'expérience ; c'est-à-dire, évoluer psychologiquement, posséder un savoir plus étendu et améliorer ses compétences.

4 LE DEROULEMENT DU JEU

Les jeux de rôle réunissent toutes les composantes de la réalité et de l'imaginaire. La durée de jeu d'une aventure a pour limite celles que les joueurs et

action

le meneur de jeu veulent lui attribuer. Si une seule aventure peut durer de quatre à douze heures environ il existe une formule dite de "campagne", suite de plusieurs histoires liées entre elles, qui peut s'étendre sur plusieurs jours ou semaines, voire sur plusieurs mois.

D'un point de vue pratique, le déroulement du jeu s'effectue schématiquement ainsi :

- Le maître de jeu décrit aux personnages ce qu'ils voient, entendent ou sentent si besoin est.

- En fonction de ces informations les personnages se concertent, décident de leurs actions et les annoncent au maître de jeu.

- Celui-ci soumet l'évolution de l'aventure à l'influence de ces actions en procédant avec logique et en s'appuyant sur les règles.

- Ces actions entraînent donc de nouvelles situations qui sont à leur tour décrites par le maître de jeu et le processus recommence.

5. AVENTURES ET LEGENDES

La réalisation d'une aventure est aussi bien le fait du maître de jeu que des joueurs.

Le maître de jeu choisit la toile de fond et les décors de l'histoire. Il veille ensuite à ce que ce cadre, cet environnement conserve sa propre logique tout au long de l'aventure.

Les joueurs intègrent leur personnage dans ce cadre, au début de l'histoire, un peu comme le ferait l'auteur d'un roman en décrivant son héros dès les premières pages. Ceci fait, ils vont tout à la fois découvrir l'histoire du maître de jeu, et créer l'aventure en faisant agir leur personnage.

Le cadre ou l'environnement de chaque aventure a un support culturel et mythique appelé "LEGENDE". Ces légendes d'origine traditionnelle et littéraire induisent donc le dernier élément essentiel au jeu de rôle : le Mythe.

En résumé, les quatre composantes primordiales du jeu de rôle exprime sa dualité :

Réalisme et logique Imagination et mythe

6. ASPECTS TECHNIQUES DU JEU

6.1 LES REGLES

La boîte de "LEGENDES" comprend deux livrets de règles :

- Les règles

C'est le livret contenant la partie technique du jeu. Il renferme le système de simulation qui vous est proposé. Il a été conçu pour résoudre de façon logique les problèmes des meneurs de jeu.

Les MAITRES DES LEGENDES sont libres d'adopter ou non les différents points des règles de simulation en fonction des situations et des groupes de joueurs. Si des modifications sont apportées, elles doivent suivre la règle N° 1 de "LEGENDES" : le respect de la logique, pour que le jeu reste cohérent. Le chapitre consacré à la Charte Angoumoise offre la possibilité de simplifier certaines phases de jeu.

- Les règles avancées

A consulter lorsqu'une situation importante réclame plus de précision dans la simulation. L'intervention de ces règles plus complexes peut ralentir le déroulement du jeu. Si le nombre de personnages joués est élevé l'utilisation des règles avancées est déconseillée.

6.2 LEGENDES CELTIQUES

C'est le livret sur la civilisation Celte. Il réunit les références nécessaires aux premières aventures et comprend une histoire déjà écrite, prête à être jouée.

6.3 CREATION D'UN PERSONNAGE

La création technique d'un personnage est assez longue et se fait avant le début du jeu, elle a pour but de faciliter le déroulement de l'aventure et d'aider à individualiser le personnage.

6.4 LES DES

Les dés utilisés dans les jeux de rôle sont particuliers. Il en existe de différents types tels que : des à 4,6,8,10,12 et 20 faces. Ils sont conçus ainsi pour pouvoir couvrir un grand nombre de possibilités.

- Utilisation

Les dés sont souvent utilisés. Dans le texte, le principe suivant est employé :

le premier chiffre indique le nombre de lancers à effectuer avec le dé.

la lettre "d" est une abréviation de dé.

le deuxième chiffre indique le type de dé à utiliser,

un troisième chiffre peut venir modifier le résultat.

Ainsi 2d10+1 signifie qu'il faut lancer 2 fois un dé à 10 faces et ajouter 1 au total. Le résultat obtenu peut donc varier de 3 à 21.

La lecture du résultat donné par chaque dé s'effectue normalement sauf pour le dé à quatre faces dont le résultat est indiqué par le chiffre le plus près de la surface de contact.

Le dé à 10 faces sert aussi à établir des pourcentages (d100). Il faut alors le lancer 2 fois. Le premier chiffre indique les dizaines et le second les unités ; ainsi les chiffres 4 et 7 donnent un pourcentage de 47 sur 100 ou 47%

Vous pourrez vous procurer ces dés spéciaux dans les magasins spécialisés dans les jeux de rôle.

6.5 LES FIGURINES

L'utilisation de figurines enrichit la simulation.

Il existe de nombreuses figurines différentes qui permettent d'individualiser chaque personnage, et de mieux visualiser les actions que mènent ceux-ci.

L'utilisation des figurines facilite l'aspect technique de certaines phases de jeu.

Dans les combats, la localisation précise des personnages est importante.





LEFKO

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	p2	
CREATION D'UN PERSONNAGE	pA7	pAA2
1. LES DONS		
1.1 Qu'est-ce qu'un don?		
1.2 Description des différents Dons		
1.3 Tirage des Dons	pA8	
2. LES CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES		
2.1 Qu'est-ce qu'une caractéristique?		
2.2 Description des caractéristiques fondamentales	pA9	
2.3 Tirage des caractéristiques fondamentales	pA10	pAA2
2.4 Utilisation des caractéristiques fondamentales	pA12	
3. LES CARACTERISTIQUES SECONDAIRES		
3.1 Les différents facteurs		pAA2
3.2 Aura		
3.3 Souffle		
3.4 Fatigue	pA13	
3.5 Taille et poids		pAA2
3.6 Beauté		pAA2
3.7 Ambidextrie		pAA2
3.8 Les Sens		pAA3
3.9 Les performances		pAA3
3.10 Esquive et Feinte de corps		
3.11 Durée d'une action de base		
3.12 Intuition		
3.13 Encombrement		pAA4
3.15 Age provisoire	pA14	pAA5
3.15 Statut social		
4. LES COMPETENCES		
4.1 Notion de compétence		
4.2 Système de sélection des 1ère compétences		
5 L'EQUIPEMENT INITIAL		
5.1 L'équipement issu des compétences		
5.2 L'équipement issu du milieu d'origine		
LES COMPETENCES	pB15	pAB6
1. LA NOTION DE COMPETENCE	pB15	
2. L'ACQUISITION DES COMPETENCES		
2.1 Avant le début du jeu		
2.2 Au cours du jeu	pB17	
3. UTILISATION D'UNE COMPETENCE		pAB6
4. EXPERIENCE		
5. PERFECTIONNEMENT	pB18	pAB6
6. CONCLUSION		
LE COMBAT	pC19	pAB7
1. GENERALITES SUR LE COMBAT		

<p>2. L'APTITUDE AU COMBAT</p> <p>3. LES ELEMENTS DE LA SIMULATION</p> <p>3.1 Les caractéristiques secondaires (ES,FC)</p> <p>3.2 Les compétences particulières (PIQ,PCS,EMP)</p> <p>3.3 Les armes en tant que compétences</p> <p>4. LES ACTIONS DE COMBAT</p> <p>4.1 Les actions de combat offensives</p> <p>4.2 Les actions de combat défensives</p> <p>4.3 Les actions spéciales</p> <p>5. FACTEUR DE FORCE DU PERSONNAGE ET D'UNE ARME</p> <p>6. FATIGUE DUE AU COMBAT</p> <p>7. RESOLUTION D'UN COUP PORTE</p> <p>7.1 Les chances de toucher de base (CTB)</p> <p>7.2 Les facteurs pondérateurs</p> <p>7.3 Les conditions</p> <p>7.4 La défense de l'adversaire (Def)</p> <p>7.5 Les chances de toucher finales (CTF)</p> <p>7.6 Résultat de l'attaque</p> <p>8. LES LANCERS ET LES MISSILES</p> <p>8.1 La cible</p> <p>8.2 La portée</p> <p>8.3 La défense de l'adversaire</p> <p>8.4 Armes de lancer improvisées</p> <p>8.5 Tir direct et tir indirect</p> <p>8.6 Facteur de force</p> <p>8.7 Obstacle mobile</p> <p>8.8 Actions nécessaires</p> <p>9. COUP PARFAIT ET ECHEC CRITIQUE</p> <p>9.1 "1" Naturel</p> <p>9.2 "20" Naturel</p> <p>9.3 Utilisation de la règle du coup parfait et du coup critique</p> <p>10 ARMURES</p> <p>10.1 Caractéristiques des armures</p> <p>10.2 Comment l'armure intervient</p> <p>11. EXPERIENCE</p> <p>12. REcul SOUS LE CHOC</p> <p>12.1 Chance de reculer sous le choc</p> <p>12.2 Résultat</p> <p>LA SANTE</p> <p>1. INTRODUCTION</p> <p>1.1 Niveau de souffle (Sfl)</p> <p>1.2 Niveau de fatigue (Fat)</p> <p>1.3 Les états 25, 50, 75</p> <p>2. LE SOUFFLE</p> <p>2.1 Le chiffre de souffle (SFL)</p> <p>2.2 Essoufflement (sfl)</p> <p>2.3 Niveau de souffle permanent (Sfl-p)</p> <p>2.4 Récupération du souffle</p> <p>3. LA FATIGUE</p> <p>3.1 Le chiffre de fatigue (FAT)</p> <p>3.2 Fatigue (fat)</p> <p>3.3 Fatigue due à l'éveil</p>	<p>pC20</p> <p>pC21</p> <p>pC22</p> <p>pC23</p> <p>pC24</p> <p>pC26</p> <p>pC28</p> <p>pC29</p> <p>pC30</p> <p>pD31</p> <p>pD31</p> <p>pD32</p>	<p>pAC7</p> <p>pAC7</p> <p>pAC10</p> <p>pAC10</p> <p>pAC10</p> <p>pAC12</p> <p>pAC12</p> <p>pAC12</p> <p>pAC12</p> <p>pAC13</p> <p>pAC13</p> <p>pAC13</p> <p>pAC14</p> <p>pAD15</p> <p>pAD15</p>
--	---	--

- 2.4 Base
- 2.5 Vitesse de déplacement
- 2.6 Surprise
- 3. COMBAT
- 3.1 Mode d'attaque
- 3.2 Niveau d'attaque
- 3.3 Les dommages
- 3.4 Défense
- 3.5 Protection
- 4. POUVOIRS SPECIAUX

pF41

pF42

LA CHARTE ANGOUMOISE

pG43

- 1. HISTORIQUE
- 2. PRESENTATION
- 3 UTILISATION
- 3.1 Déterminer la tournure des événements
- 3.2 Détermination des chances de se sortir d'une situation
- 3.3 Détermination des chances de succès d'une tache
- 3.4 Détermination d'un bonus/malus
- 3.5 Aide à l'interprétation d'un résultat

pG44

LES DEPLACEMENTS

pH45

pAH32

- 1. LES DIFFERENTS MODES DE DEPLACEMENT
- 1.1 Le sprint
- 1.2 Course
- 1.3 Pas de course
- 1.4 Marche accélérée
- 1.5 Marche normale
- 1.6 Promenade
- 2. LES VITESSES DE DEPLACEMENT
- 3. SOUFFLE ET FATIGUE
- 3.1 Sprint
- 3.2 Course
- 3.3 Pas de course
- 3.4 Marche accélérée
- 3.5 Marche normale
- 3.6 Promenade
- 4. NATURE DU TERRAIN
- 5. ENCOMBREMENT
- 6. DEPLACEMENT EN COMBAT

pH46

pAH32

LES EFFETS DE L'AGE

pI47

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Il s'agira dans un premier temps de créer le personnage que vous allez incarner au cours d'aventures. Lors de cette création votre rôle sera semblable à celui d'une "Bonne Fée" qui cherche à orienter la destinée de son protégé. Le hasard aura son mot à dire mais vous disposerez d'une grande liberté de décision. Gardez à l'esprit qu'un personnage est plus intéressant lorsqu'il est cohérent ; il appartient à un peuple et fait partie d'une civilisation. Dans ce but utilisez vos connaissances personnelles ainsi que les indications que vous trouverez dans les "*LEGENDES*" qui vous seront proposées. Un premier support, "*LEGENDES CELTIQUES*", vous est fourni dans cette boîte.

Les divers renseignements concernant votre personnage doivent être consignés sur les feuilles prévues à cet effet et dont vous trouverez un modèle en annexe. Utilisez si nécessaire une feuille à part pour noter certains éléments provisoires. Ecrivez de préférence au crayon car des modifications ultérieures peuvent intervenir.

1 LES DONNS

1.1 QU'EST CE QU'UN DON ?

Il vous est certainement déjà arrivé d'entendre à propos de quelqu'un (ou même de vous) : "Il est doué pour la musique" (ou le sport, les maths,...). Dans *LEGENDES* les personnages sont plus ou moins prédisposés dans certains domaines. Un personnage doué sera bien entendu avantagé dans l'apprentissage des tâches à accomplir dans le domaine correspondant. Les dons sont au nombre de 8 : **aptitude au combat, aptitude à la magie, don artistique, don de communication, perception, don pour la mécanique, sensibilité à la nature, foi**. Le score minimum dans un don est 0 (absence totale de don) alors que le maximum est 20 (prédisposition parfaite).

1.2 DESCRIPTION DES DIFFERENTS DONNS

1.2.1 L'aptitude au combat (Cbt).

Ce don recouvre tout ce qui a trait au combat et à la manipulation des armes.

1.2.2 L'aptitude à la magie (Mag).

Un score important dans cette faculté innée facilite la compréhension et l'utilisation des sortilèges mais le personnage doué en magie succombera plus facilement à ses effets.

1.2.3 Don artistique (Art).

Il intervient dans tout ce qui concerne les arts (musique, poésie, danse,...).

1.2.4 Don de communication (Com).

Même dans les temps héroïques tout ne se réglait pas par des combats. Ce don est important pour bien se faire comprendre ainsi que pour communiquer son savoir.

1.2.5 Don de perception (Per).

Il s'agit de l'ensemble des 5 sens ainsi que d'un mystérieux 6ème sens équivalent d'une sorte de "conscience cosmique".

1.2.6 Don pour la mécanique (Mec).

Utile aussi bien pour les bricolages les plus simples que pour l'utilisation des mécaniques les plus complexes.

1.2.7 Sensibilité à la nature (Nat).

Pour être à l'aise dans la nature et mieux la comprendre.

1.2.8 Foi (Foi).

Nécessaire dans tout ce qui concerne les rapports avec les Dieux.

1.3 LE TIRAGE DES DONNS

Pour chaque don jetez un d4:

1 : vous n'êtes pas doué

Score initial = 0

2 ou 3 : vous êtes dans la moyenne:

Score initial = 8

4 : vous êtes doué :

Score initial = 15

Ne vous désespérez pas si les dons que vous avez ne sont pas ceux que vous auriez souhaités.

En effet vous allez pouvoir modifier les scores initiaux.

Jetez 4 d 10 et répartissez le total sur les 8 dons, sans dépasser 20 dans un don.

EXEMPLE : Vous souhaitez jouer un Celte, plutôt guerrier

Le jet des d4 donne :

Cbt	= 1	score initial = 0
Mag	= 1	score initial = 0
Art	= 2	score initial = 8
Com	= 4	score initial = 15
Per	= 4	score initial = 15
Mec	= 3	score initial = 8
Nat	= 2	score initial = 8
Foi	= 3	score initial = 8



Pour un guerrier cela semble plutôt mal parti ; pourtant : jet de 4d10 = 29 points à répartir. En fin de compte **BRENNUS** (ce sera son nom) a les dons suivants :

Cbt	= 0 + 19 = 19	Mag	= 0 + 0 = 0
Art	= 8 + 0 = 8	Com	= 15 + 0 = 15
Per	= 15 + 3 = 18	Mec	= 8 + 0 = 8
Nat	= 8 + 7 = 15	Foi	= 8 + 0 = 8

2. LES CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES

2.1 QU'EST CE QU'UNE CARACTERISTIQUE ?

Les caractéristiques sont les éléments qui permettent de définir un personnage physiquement et mentalement. A partir des caractéristiques fondamentales seront déduites un certain nombre de caractéristiques secondaires qui préciseront le personnage.

Il existe 7 caractéristiques fondamentales = **Force, Rapidité, Coordination, Endurance, Volonté, Intelligence, Santé d'Esprit.** Dans une caractéristique, pour l'espèce humaine, le score minimum normal est 5 et le maximum normal est 20 ; 0 représente la cessation de toute activité liée à la caractéristique correspondante.

2.2 DESCRIPTION DES 7 CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES

2.2.1 Force (F)

Elle mesure la puissance musculaire et sert à déterminer, entre autre, le poids que vous pouvez porter ou soulever, les dommages que vous infligez avec une arme, les chances de réussir une tâche ou la force physique intervient.

2.2.2 Rapidité (R)

Elle caractérise aussi bien la vitesse du personnage que sa vivacité ou ses réflexes. Elle détermine sa vitesse de déplacement.

2.2.3 Coordination (C)

Elle décrit la coordination musculaire, l'habileté. Elle intervient dans les tâches nécessitant une certaine adresse. Coordination et Rapidité influent sur la durée nécessaire à l'accomplissement d'une action.

2.2.4 Endurance (E)

Mesure ce qu'un personnage peut endurer, en particulier en cas de choc violent. Une bonne Endurance est nécessaire pour ne pas se fatiguer trop rapidement.

2.2.5 Volonté (V)

Cette caractéristique représente la force de caractère qui permet de résister à certaines attaques mentales. Elle peut permettre de se dépasser dans des conditions critiques.

2.2.6 Intelligence (I)

Elle décrit aussi bien la capacité d'assimilation que les facultés de raisonnement.

2.2.7 Santé d'esprit (S)

Cette caractéristique exprime à la fois la clarté d'esprit et la santé mentale. Elle mesure aussi ce que peut endurer un personnage en cas de choc mental violent.

2.3 TIRAGE DES CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES

Jetez 4d10, ajoutez le score obtenu à 70. Le total doit être réparti sur l'ensemble des 7 caractéristiques. Le minimum dans une caractéristique est 5 et le maximum est 20.

Contrairement aux dons les caractéristiques varient suivant l'état dans lequel vous vous trouvez. Un personnage diminué, qu'il soit essouffé ou fatigué, est dans un des trois états : 25, 50 ou 75, qui correspondent respectivement à une perte de faculté de 25%, de 50% ou de 75%.

Le tableau N° A1 "EROSION DES CARACTERISTIQUES" donne les chiffres correspondant aux états 25, 50 et 75.

Inscrivez le tout sur votre feuille de personnage.

EXEMPLE : Nous avons vu que **Brennus** est doué pour le combat (Cbt=19) mais encore faut-il qu'il ait les moyens physiques de se battre. Par conséquent il faut soigner Force et Endurance sans trop négliger les autres caractéristiques .

Jet de 4d10 = 23

Nombre de points à répartir :

$$23 + 70 = 93$$

F=18, R=12, C=14, E=15, V=14, I=10, S=10.

	-25%	-50%	-75%
F 18	14	9	5
R 12	9	6	3
C 14	11	7	4
E 15	11	8	4
V 14	12	7	4
I 10	8	5	3
S 10	8	5	3



2.4 UTILISATION DES CARACTERISTIQUES FONDAMENTALES

Pour juger de la réussite de certaines actions simples il est parfois possible de se référer directement aux caractéristiques fondamentales. L'action est un succès si un jet de caractéristique est réussi, c'est-à-dire si le d20 donne un résultat inférieur ou égal à la caractéristique. Le *MAITRE DES LEGENDES* peut accorder un bonus ou un malus en fonction de la difficulté de la tâche entreprise.

Voici quelques exemples :



2.4.1 Réflexes (Rapidité, R)

On se base sur la Rapidité (R) pour savoir si le personnage a réagi immédiatement en cas d'événement imprévu. Si le jet de d20 (*jet de réflexe*) est inférieur ou égal à R, la réaction est immédiate. En cas d'échec un nouvel essai est accordé au bout d'une seconde avec un bonus de 1 (s'il n'est pas déjà trop tard !). On continue ainsi de seconde en seconde avec un bonus supplémentaire de 1 à chaque essai, jusqu'à ce que le jet soit réussi ou que le personnage ne soit plus en mesure de réagir.

2.4.2 Habileté (Coordination, C)

Lorsque le personnage tente une action qui nécessite pour l'essentiel de la coordination, sans qu'il s'agisse d'une tâche recouverte par une compétence, il doit réussir un *jet de coordination*.

2.4.3 Choc Physique (Endurance, E)

Si l'organisme du personnage est soumis à un choc sévère, réussir un *jet d'endurance* peut éviter le pire. Par exemple au lieu d'être mort le personnage est seulement (!) dans le coma.

2.4.4 Vivacité d'Esprit (Intelligence, I)

Le cas peut se produire où il est nécessaire de savoir si un personnage a pu prendre une décision rapide en ayant analysé sur le champ une situation donnée. S'il réussit un *jet d'intelligence*, il a réalisé immédiatement et peut décider d'une action à entreprendre tout de suite. Dans le cas contraire il ne réalise pas immédiatement et continue ce qu'il était en train d'accomplir (qui peut être de ne rien faire). Si le joueur considère que son personnage devrait finir par se rendre compte de quelque chose, il a droit à un nouveau jet à la seconde suivante avec cette fois-ci, un bonus de 1, et ainsi de suite s'il rate ses différents jets.

La vivacité d'esprit peut aussi intervenir dans d'autres conditions. Le joueur disposant bien souvent de plus de temps de réflexion que son personnage il peut être intéressant de déterminer si le personnage abouti rapidement à une conclusion. Pour cela il faut jeter un d20 (modifié éventuellement suivant la complexité du problème posé). Si le résultat est inférieur ou égal à l'intelligence (I) la solution a été trouvée en un minimum de temps (1 seconde, 1 minute, 10 minutes, 1 heure, 1 jour, ... suivant la nature du problème). Sinon, dans le cas où le personnage continue à chercher, il a droit à un nouveau jet pour la tranche de temps suivante avec un bonus de 1. En attendant un jet réussi le joueur devra tenir sa réponse secrète.

Dans les règles avancées la vivacité d'Esprit diffère légèrement de l'Intelligence.



EXEMPLE : **Brennus** (I:10,R:12) se bat contre **Tarvos** son ennemi de toujours. Il s'apprête à porter un coup quand il aperçoit le frère de **Tarvos**, **Camulos** qui va le frapper de côté. *Jet de Réflexe :* On lance un d20:9, **Brennus** a le réflexe de venir parer le coup de **Camulos**.

Brennus qui a survécu à cette escarmouche pêche dans la rivière avec un trident. Il entend du bruit dans son dos, se retourne et aperçoit le sorcier **Caustix** qui semble prononcer des incantations. Le joueur pressent quelque chose de néfaste et souhaite que **Brennus** déguerpisse. *Jet de Vivacité d'Esprit (Intelligence) :* Il jette un d20 : 12 (alors que I=10), **Brennus** ne réagit pas à l'instant même. Une seconde plus tard, jet d'un d20=11 le résultat est bon grâce au bonus de 1 (11= I+1).

Brennus n'aura pas mis longtemps à réaliser que **Caustix** mijote un mauvais coup : il plonge dans la rivière juste à temps pour éviter la pluie de feu que **Caustix** s'apprêtait à lui faire tomber sur la tête !...

Lorsqu'un personnage est diminué (état 25, 50 ou 15) on utilise la caractéristique dans l'état correspondant. Par exemple si **Brennus** (R=12) est dans un état 50, on ne se base plus sur 12 pour ses réflexes mais sur 6.

3. LES CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Elles complètent les caractéristiques fondamentales en précisant le personnage.

3.1 LES DIFFERENTS FACTEURS

Ces chiffres (de 1 à 5), basés sur les caractéristiques, interviennent dans différentes phases du jeu en tant que facteurs de résistance. On les détermine par la lecture du *tableau AII*.

- Facteur de force (FF) :

Celui-ci a une vocation un peu particulière : il indique les armes que votre force vous autorise à manier. Le FF est expliqué en détail dans le chapitre concernant le combat.

- Facteur physique (FP) :

Il caractérise la résistance à la maladie. Il est basé sur l'Endurance. Le FP diminue de son chiffre les chances qu'a une maladie de gagner le personnage.

- Facteur de bravoure (FB) :

Basé sur la Volonté, il caractérise la résistance à la peur.

- Facteur de surprise (FS) :

Un animal embusqué, un évènement imprévu ont des chances de surprendre un personnage. Les chances qu'il soit surpris sont diminuées de son FS obtenu par lecture en se basant sur l'Intelligence.

EXEMPLE :

Brennus (FS=3) et **Ambiorix** (FS=2) se promènent dans la forêt. Un sanglier surgit (chances de surprendre du sanglier : 14), le **MAITRE DES LEGENDES** jette un d20=12. **Ambiorix** est surpris ($12+2=14$) et ne peut réagir sur le moment. **Brennus** n'est pas surpris ($12+3=15 > 14$). Il réussit un *jet de réflexe* (voir 2.4.1), et donc réagit immédiatement et prépare sa lance pour recevoir la charge du sanglier. A la prochaine seconde **Ambiorix** aura droit à un *jet de réflexe* pour voir s'il réagit.

- Facteur mental (FM) :

Il dépend de la Santé d'Esprit ; c'est l'équivalent du FP pour les maladies mentales.

Dans les règles avancées la détermination du **Facteur de Bravoure** et du **Facteur de Surprise** est affinée.

3.2 AURA (AUR)

Cette caractéristique mesure la présence du personnage, l'impact qu'il peut avoir sur son entourage, indépendamment de toute considération de race ou de beauté. Un personnage avec une forte Aura "en impose".

Pour déterminer l'Aura : jetez 2d10.

3.3 SOUFFLE (SFL)

Meilleur est le chiffre de Souffle et plus longtemps le personnage pourra agir violemment avant de voir ses capacités diminuées. Le chiffre de Souffle dépend de l'Endurance (E) et de la Volonté (V). On l'obtient par lecture dans le *tableau AII*

Il faut :

- Lire le chiffre à l'intersection de la ligne E (Endurance) et de la colonne correspondant à l'endurance du personnage ;

- Lire le chiffre à l'intersection de la ligne V (Volonté) et de la colonne correspondant à la volonté du personnage ;

- On fait la somme des 2 chiffres lus ;

- On divise par 10 en arrondissant au plus proche.



EXEMPLE :

Brennus a une endurance de 15 (105) et une volonté de 14 (42) total : $105 + 42 = 147$, divisé par 10 : 15
Souffle : SFL = 15.

Les seuils à partir desquels le personnage sera essouffé, au point de se retrouver dans un état 25, 50, 75 ou inconscient, se lisent dans le *tableau AIII*. Le Souffle est détaillé dans le chapitre sur la santé.

3.4 FATIGUE (FAT)

Le chiffre dépend de l'Endurance (E), de la Volonté (V) et de la Santé d'Esprit (S). On l'obtient par lecture (voir *tableau AII*). Les seuils à partir desquels la fatigue générale du personnage sera telle qu'il sera dans un état 25, 50, 75 ou comateux, se lisent dans le *tableau AIII*. La Fatigue est détaillée dans le chapitre sur la santé.

3.5 TAILLE ET POIDS (T et P)

Voir règles avancées

3.6 BEAUTE (B)

Voir règles avancées

3.7 AMBIDEXTRIE (AMB)

Voir règles avancées

3.8 LES SENS (OUI, VUE, GOU, ODO, TOU, SIX).

Voir règles avancées

Dans les règles de base on ne distingue pas les sens et on utilise directement le chiffre du don de Perception (Per) pour déterminer si le sens du personnage s'est avéré utile (*jet de Perception*).

3.9 LES PERFORMANCES

Voir règles avancées

3.10 ESQUIVE (ES) ET FEINTE DE CORPS (FC)

L'Esquive (ES) permet de réduire les chances de réussite d'une attaque en bondissant hors de la zone dangereuse. C'est, par exemple, souvent le meilleur moyen d'éviter le souffle d'un dragon. Lorsque l'on n'a pas la possibilité de bondir hors de danger (pour des raisons de temps ou d'espace), la Feinte de Corps permet de réduire tout de même un peu les chances d'être touché. L'Esquive (ES) correspond donc à un bond (parfois même à un plongeon) alors que la Feinte de Corps (FC) serait plutôt un pas de côté. Des détails supplémentaires sont donnés dans le chapitre concernant le combat. ES et FC sont déterminés par lecture sur la *table AII*.

3.11 DUREE D'UNE ACTION DE BASE (BASE)

Dans l'accomplissement d'une même tâche, certains personnages profitant de leur Rapidité et de leur Coordination supérieures, auront besoin de moins de temps que d'autres dont les caractéristiques sont moins bonnes. La durée de la plupart des tâches s'exprime en "actions de base". Le chiffre de Base (le nombre de secondes nécessaires à l'accomplissement par le personnage d'une tâche élémentaire) se lit dans le *tableau AIV*. Pour déterminer le chiffre de Base lorsque le personnage est diminué, on refait une lecture dans le *tableau AIV* en prenant R et C dans l'état considéré (état 25, état 50 et état 75).

EXEMPLE :

Brennus (R=12, C=14) par lecture du *tableau AIV* :

Base=3 secondes.

Etat 25 : (R=9, C=11)

nouvelle lecture du tableau: Base = 4 secondes

Etat 50 : (R=6, C=7) : Base = 4 secondes

Etat 75 : (R = 3, C = 4) : Base = 6 secondes.

3.12 INTUITION (ITU)

Voir règles avancées

3.13 ENCOMBREMENT

Voir règles avancées. Il n'en est pas tenu compte dans les règles de base. *LE MAITRE DES LEGENDES* doit simplement veiller à ce qu'il n'y ait pas d'abus en ce domaine.

3.14 AGE PROVISoire

Il est déterminé comme suit :
 $\text{âge} = 8 + 2d6 \text{ années.}$

Le personnage sera plus vieux lorsqu'il partira pour la première fois à l'aventure. Son âge définitif dépendra du choix que vous allez faire pour ses compétences, certaines réclamant plus de temps à acquérir que d'autres.

3.15 STATUT SOCIAL

Dans la plupart des civilisations la facilité d'accès à la connaissance dépend du statut social. Par exemple chez les Celtes il est préférable d'être noble pour pouvoir monter à cheval. Il est donc important de déterminer maintenant le statut social avant de passer au choix des compétences du personnage. Il n'y a pas de règle générale concernant le statut social, par conséquent reportez vous au livret concernant la civilisation dans laquelle les personnages évoluent.

4. LES COMPETENCES

4.1 NOTION DE COMPETENCE

Le personnage créé à partir des paragraphes 1, 2 et 3 dispose de certaines qualités mais il ne sait encore quasiment rien faire. Les tâches spécifiques (utiliser une arme, employer un sortilège, poser un piège,...) sont appelées compétences. Après l'avoir acquise on peut progresser dans une compétence en l'utilisant avec succès dans des conditions critiques. Un chapitre est consacré à ces notions et les explique en détail.

4.2 SYSTEME DE SELECTION DES PREMIERES COMPETENCES

Pour ceux qui souhaiteraient débiter le jeu plus vite il existe un système accéléré de sélection des compétences dans *LEGENDES CELTIQUES*. Le système qui suit est plus précis et plus complet mais demande plus de temps.

Un personnage dispose de 100 points avec lesquels il va pouvoir "acheter" des compétences. Le niveau atteint par un personnage dans une compétence est quantifié par un score. Ce score dépend des qualités (Dons et Caractéristiques) qui importent le plus lors de l'utilisation de la compétence considérée.

Le score initial est d'autant meilleur que l'on dépense plus de points d'achats et ce, jusqu'au maximum de points autorisé pour la compétence.

Certaines compétences accordent un score sans dépense de points d'achat : il s'agit des compétences que l'on peut utiliser tout de suite, sans phase d'apprentissage (exemple : se cacher, monter à cheval,...).

Le cas peut aussi se présenter où une compétence ne peut être acquise directement; elle nécessite d'avoir un score minimum dans d'autres compétences qu'il faudra donc obtenir au préalable.

Le personnage vieillit au fur et à mesure qu'il acquiert des compétences, chacune exigeant une période d'apprentissage par point dépense.

Les chances d'utiliser avec succès une compétence (CDS) dépendent du score que l'on a dans cette compétence. Il est bon de prendre connaissance des quelques particularités concernant les compétences magiques (Sortilège) avant de procéder au choix.

5. L'EQUIPEMENT INITIAL

Vous savez maintenant ce que votre personnage sera capable d'accomplir lorsque le jeu commencera. Il ne lui manque que son équipement pour être tout à fait prêt.

5.1 L'EQUIPEMENT ISSU DES COMPETENCES

Certaines compétences nécessitent du matériel (épée, cheval, char,...) et le *MAITRE DES LEGENDES* doit décider ce dont dispose le personnage au début du jeu en tenant compte en particulier du score dans la compétence et du statut social du personnage.

5.2 L'EQUIPEMENT ISSU DU MILIEU D'ORIGINE

La civilisation dont est originaire le personnage se retrouvera très certainement dans l'équipement à sa disposition. Le statut social, le cadre familial jouent aussi un rôle important en la matière. La détermination exacte du matériel, des vêtements et des possessions du personnage au début du jeu sera donc à la discrétion du *MAITRE DES LEGENDES*. Des indications sont données dans les extensions ; vous trouverez un aperçu assez complet concernant les Celtes dans *LEGENDES CELTIQUES*.

TABLEAU A1 :

EROSION DES CARACTERISTIQUES

	- 25 %	- 50 %	- 75 %
20	15	10	5
19	14	10	5
18	14	9	5
17	13	9	4
16	12	8	4
15	11	8	4
14	11	7	4
13	10	7	3
12	9	6	3
11	8	6	3
10	8	5	3
9	7	5	2
8	6	4	2
7	5	4	2
6	5	3	2
5	4	3	1

TABLEAU AII :

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Facteur de force (FF)	F						2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	
		ne varie pas avec l'état																					
Facteur physique (FP)	E																						
Facteur de bravoure (FB)	V						2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	
Facteur de surprise (FS)	I																						
		état 25 = -1, Etat 50 = -2, Etat 75 = -3																					
Facteur mental (FM)	S																						
Aura (AUR)	2 d10	ne varie pas avec l'état																					
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Chiffre de souffle (SFL)	E						35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	
	V						15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	
		ne varie pas avec l'état, total à diviser par 10, max = 20																					
Chiffre de fatigue (FAT)	E						30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	120	
	S						15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	
	V						5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
		Ne varie pas avec l'état, total à diviser par 10, max = 20																					
Esquive (ES)	R						12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50	
	C						12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50	
		Etat 25 = -1, Etat 50 = -3, Etat 75 = -5, total à /10, max = 10																					
Feinte de corps (FC)	R						6	7	8	10	11	12	13	15	16	17	18	20	21	22	23	25	
	C						6	7	8	10	11	12	13	15	16	17	18	20	21	22	23	25	
		Etat 25 = -1, Etat 50 = -2, Etat 75 = -3, total à /10, max = 5																					
Age provisoire (AGE)	8 + 2d6																						

TABLEAU AIII :

SFL	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25%	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
50%	10	12	14	16	18	20	21	22	22	23	23	24	24	25	25	26
75%	12	15	19	22	24	26	26	27	27	27	28	28	28	29	29	30
inconscient	13	17	21	25	28	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35
FAT	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
25%	50	48	46	44	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20
50%	30	27	24	21	18	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10
75%	20	18	16	14	12	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5
coma	10	9	8	7	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0

TABLEAU AIV :

R A P I D I T É ---->																					
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
C	0																				
O	1	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
O	2	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
R	3	8	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
D	4	8	7	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I	5	8	7	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
N	6	8	7	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
A	7	8	7	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
T	8	8	7	6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
I	9	7	6	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
O	10	7	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
N	11	7	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
↓	12	7	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	13	7	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	14	7	6	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	15	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	16	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	17	6	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	18	6	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
	19	6	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
	20	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2

Les compétences

Un personnage utilise une compétence lorsqu'il monte à cheval, se bat à l'épée longue, tente d'identifier une plante, se déplace en silence, lance un sortilège,...

1. LA NOTION DE COMPETENCE

Une compétence repose sur un ensemble de connaissances nécessaires à l'accomplissement d'une tâche. Lorsqu'un personnage possède une compétence, un score traduit son aisance à l'utiliser. Ce score est fonction de l'apprentissage subi par le personnage et de l'expérience qu'il aura âprement acquise "sur le terrain". Le score initialement nul dans une compétence va donc pouvoir progresser de trois façons successives :

- acquisition de la compétence (avant le début du jeu ou pendant le jeu)
- gain dû à l'expérience (en utilisant avec succès la compétence pendant le jeu)
- le perfectionnement (avec l'aide d'un maître en la compétence)

Nous reviendrons par la suite sur la traduction en termes de jeu des notions d'apprentissage, d'expérience et de perfectionnement.

Quand le joueur crée un personnage il choisit quelles seront ses compétences au début du jeu (voir "création du personnage, 4."). Ce choix crée le passé du personnage en même temps qu'il conditionne son avenir. En effet, si le joueur répond aux questions : quand, comment, pourquoi, avec qui s'est fait l'apprentissage des compétences du personnage, la base de son histoire se révélera. D'autre part, ses compétences seront les principales armes du personnage dans sa vie aventureuse. Plusieurs possibilités sont envisageables. Les personnages très spécialisés ont la vie facile jusqu'au moment où ils ne sont plus dans leur domaine de prédilection. Par contre, ceux qui savent - soit disant - tout faire, sont en réalité limités car leurs connaissances dans chaque domaine seront nécessairement partielles. Il faut donc s'en

tenir à un juste équilibre : quelques connaissances générales pour éviter d'être pris au dépourvu, et quelques points forts pour pouvoir suffisamment influencer le cours des événements. Quoi qu'il en soit, il faut réaliser qu'un personnage aura toutes les peines du monde à se tirer seul d'une aventure. Dans *LEGENDES* comme dans la vie, l'union fait la force, surtout quand les personnages se complètent.

On peut s'étonner que certaines tâches, en apparence simples, soient du ressort de compétences (se cacher, monter à cheval,...). S'il est vrai, par exemple, que n'importe qui puisse tenir sur un cheval, que se passera-t-il s'il faut galoper, franchir un obstacle ou se battre à cheval ? De même, si se cacher ne semble pas être une tâche complexe, en sera-t-il de même si les "Hordes de l'Enfer" sont aux trousses de votre personnage ? C'est pour ces cas difficiles que posséder la compétence adaptée à la situation devient nécessaire.

2. L'ACQUISITION DES COMPETENCES

On peut acquérir des compétences avant le début du jeu ou pendant celui-ci.

2.1 AVANT LE DEBUT DU JEU

Le joueur dispose pour son personnage d'un capital de 100 points avec lesquels il va "acheter" des compétences. L'acquisition d'une compétence s'appelle apprentissage ou entraînement. C'est une phase pendant laquelle le personnage se voit inculquer les notions qui lui permettront d'exprimer ses capacités naturelles (dons, caractéristiques...).

Lors de l'acquisition d'une compétence on détermine le score auquel aurait droit le personnage si l'on dépensait le maximum de points autorisés. Ce score dépend des **DONS** et **CARACTERISTIQUES** auxquels la compétence fait le plus appel ; on le lit dans un tableau. Les compétences des Celtes se trouvent dans le livret des *LEGENDES CELTIQUES*. On peut décider de dépenser un nombre de points inférieur au maximum, mais dans ce cas, on considère que le personnage n'a pas eu droit à un entraînement aussi poussé et il aura un score moindre dans la compétence en fonction du nombre de points dépensés.

EXEMPLE :

Brennus (Nature : 15, Coordination : 14), encore très jeune, débute son entraînement de cavalier.

Les *tableaux BI et BII* sont extraits de tableaux généraux. Dans le *tableau BI* nous pouvons lire que le score initial maximum auquel peut prétendre **Brennus** est $40(\text{Nat}=15)+32(\text{C}=14)$ soit 72. Ce score serait obtenu en dépensant le maximum autorisé, soit 9 points.

Nous pouvons lire dans le *tableau BII* les scores qu'il est possible d'obtenir avec un entraînement moindre (c'est-à-dire en dépensant moins de points).



On choisit finalement d'utiliser 6 points d'achat ; le score initial de **Brennus** sera donc de 50, ce qui en fait un cavalier honnête. Du nombre de points dépensés nous pouvons aussi déduire le temps que **Brennus** a passé à s'entraîner : 3 mois.

"Monter à cheval" fait partie de ces compétences utilisables tout de suite sans entraînement préalable. En effet il est possible d'avoir un score initial avec une dépense de 0 point d'achat. Bien entendu dans ce cas le score est faible (si nous avons retenu cette solution pour **Brennus**, il n'aurait eu droit qu'à un score de 7 ce qui est faible pour un guerrier).

D'autre part nous pouvons voir que la compétence "Monter à cheval" nécessite d'avoir un score d'au moins 20 dans la compétence "Equilibre" (EQU). Il aura donc fallu que **Brennus** ait appris au préalable à développer son sens de l'équilibre. C'est chose faite en dépensant 5 points, ce qui lui donne un score initial de 39 dans la compétence "Equilibre".

Deux choses sont à noter dans l'exemple que nous venons de voir :

- Certaines compétences donnent droit à un score sans dépense de points.
- Certaines compétences nécessitent d'avoir préalablement acquis un score dans d'autres compétences.

Il faut noter le temps que dure l'apprentissage de chaque compétence. L'âge du personnage au début du jeu sera égal à son âge initial (voir à Création du personnage : 3.14), augmenté du temps passé à apprendre. Pour les durées fournies on a considéré que le personnage n'a pas étudié à plein temps : il a eu plus de la moitié de son temps de libre.

Les chances de réussite lors de l'utilisation d'une compétence sont déduites du score. Avec chaque compétence est indiqué comment passer du score aux chances de succès (CDS).

Pour les compétences dont le score est un chiffre de 1 à 100, le CDS est égal au score divisé par 5, arrondi au chiffre inférieur ($\text{CDS} = \text{score} / 5$). Ainsi on détermine les chances sur 20 que le personnage a d'utiliser une compétence.

EXEMPLE :

Brennus a un CDS = 10 pour "Monter à cheval" et un CDS de 7 pour "Equilibre".

2.2 AU COURS DU JEU

Une fois le jeu commencé, le personnage ne peut plus utiliser de "point d'achat" de compétences, même si tous n'ont pas été utilisés pour que le personnage entre plus jeune dans l'aventure. L'acquisition de nouvelles compétences en cours de jeu va dépendre des circonstances. Le personnage devra y consacrer une partie de son temps et il aura en général besoin de la présence d'un "Maître" (un personnage compétent, joué ou non joué, disposé, à s'occuper de l'apprentissage du novice).

En pratique voici comment il faut procéder : le joueur annonce combien de temps durera l'apprentissage du personnage. Le *MAITRE DES LEGENDES* regarde dans le tableau des compétences à combien de points d'achat correspond cette durée en ignorant les fractions de point. Il déduit alors le score auquel le personnage a droit comme s'il s'agissait d'une compétence acquise avant le début du jeu, en considérant que le nombre de points dépensés est celui qu'il vient de déterminer. Deux contraintes existent. Quel que soit le temps passé à s'entraîner on ne peut obtenir plus de points d'achat que le maximum autorisé dans la compétence. D'autre part, le meilleur score que l'apprenti peut atteindre au cours de son entraînement est celui de son Maître.

EXEMPLE :

Ambiorix, l'ami de **Brennus**, n'avait pas eu l'occasion d'apprendre à "Monter à cheval". Il remplit les conditions requises (score minimum de 20 en "Equilibre"). **Brennus**, qui a fait des progrès en tant que cavalier (nous verrons bientôt comment) accepte de servir de "Maître" à **Ambiorix**.

Au bout de 35 jours **Brennus** et **Ambiorix** se voient interrompus car une bande de Germains a été signalée au Nord-Est du village et les deux compères font partie du groupe de guerriers chargé de vérifier leurs intentions.

Consultons le tableau des compétences : 1 point correspond à une période de 15 jours ; par conséquent **Ambiorix** se voit accordé 2 points, les 5 jours qui restent ne suffisent pas à acquérir un point supplémentaire. Les 2 points donnent droit à un score de 16 et à un CDS de 3. Ceci est légitime car **Brennus** a un score supérieur (54) à celui qu'atteint **Ambiorix**.

Joueurs et *MAITRE DE LEGENDES* doivent tenir compte de l'écoulement du temps pour les personnages. Ils ne pourront partir à l'aventure que s'ils sont libres. Si un personnage interromp son apprentissage on considère que celui-ci est terminé ;

on calcule le score du personnage dans la compétence qu'il vient d'acquérir et il ne pourra progresser à nouveau qu'en gagnant de l'expérience puis éventuellement en se perfectionnant. Exceptionnellement, si l'interruption est brève, le *MAITRE DES LEGENDES* peut autoriser le personnage à reprendre son apprentissage là où il s'était arrêté.

Etant donné que les durées d'apprentissage indiquées avec les compétences tiennent compte du fait que le personnage a plus de la moitié de son temps de libre, il pourra mener de front deux apprentissages, partageant son temps entre les deux.

3. UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE

Lorsqu'un personnage tente une action qui est du ressort d'une compétence, le *MAITRE DES LEGENDES* peut lui demander un "un jet de compétence".

Il s'agit du jet d'un d20 avec comme chance de succès le CDS du personnage dans la compétence considérée. Suivant les circonstances le *MAITRE DES LEGENDES* pourra accorder des malus ou des bonus. Les effets d'une réussite ou d'un échec devront tenir compte de la marge de réussite ($Mr = CDS - jet$) ou de la marge d'échec ($Me = jet - CDS$) de la tentative. Une marge de réussite de 0 signifiant un succès de justesse.

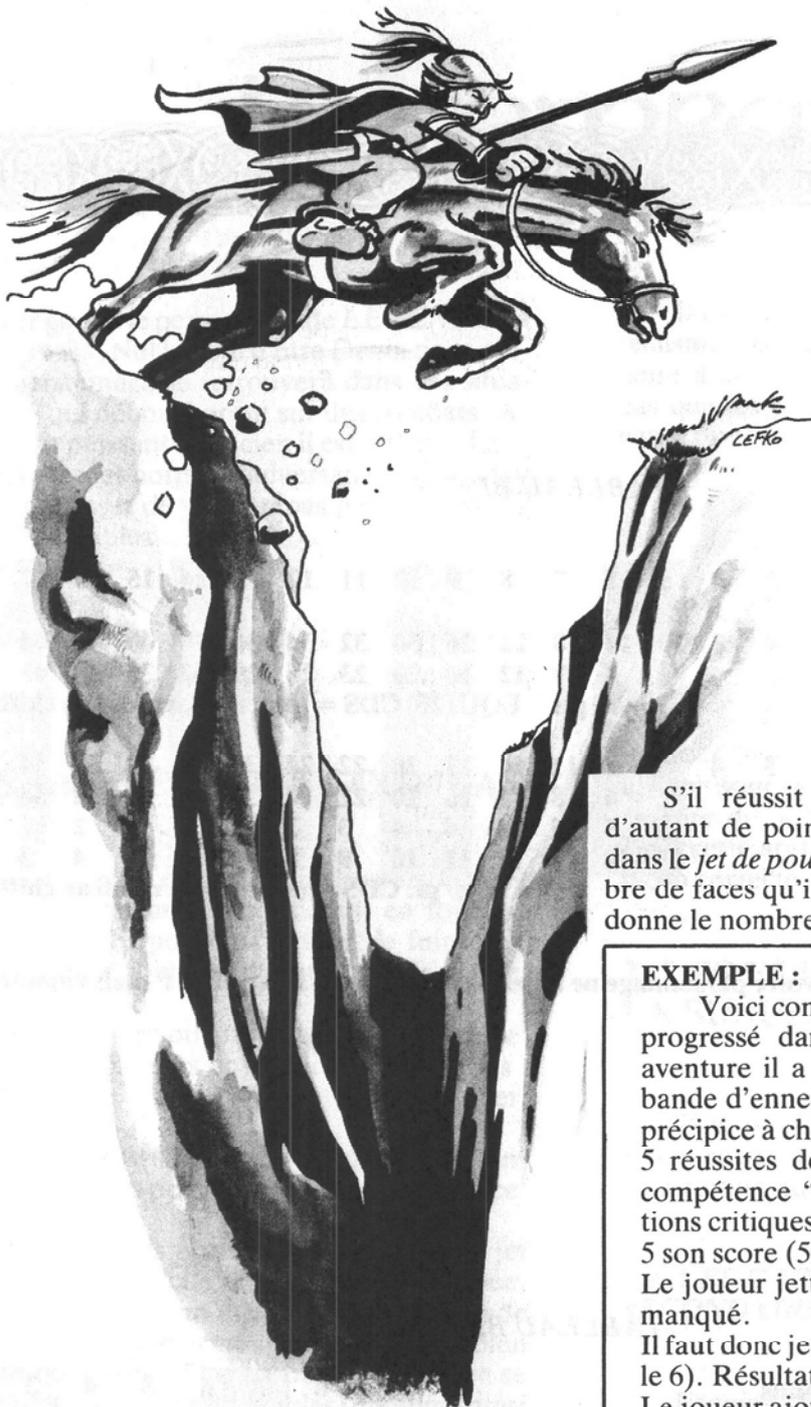
Le jeu ne doit pas se réduire à une suite de jets de dés et le *MAITRE DES LEGENDES* ne devra demander de jet de compétence que dans les cas critiques qui le méritent.

Chaque compétence a un **DON** directeur : il s'agit du premier **DON** cité dans les qualités intervenant dans la compétence. Chaque compétence a aussi une **CARACTERISTIQUE** directrice.

Il s'agit de la première **CARACTERISTIQUE** citée dans les qualités intervenant dans la compétence. Elle est aussi signalée par son initiale, devant la compétence, sur la feuille de personnage. Si cette **CARACTERISTIQUE** directrice est diminuée du fait de la fatigue, d'essoufflement, de blessure, d'encombrement ou de tout autre raison, l'utilisation de la compétence se fait en appliquant les malus suivants au CDS : état 25 = -2, état 50 = -5, état 75 = -7.

4. EXPERIENCE

Le joueur doit noter chaque fois que son personnage utilise une compétence avec succès dans des conditions "critiques". On considère qu'une situation



S'il réussit il fait donc progresser son score d'autant de points qu'il a eu de succès. S'il échoue dans le *jet de pourcentage* il jette un dé au même nombre de faces qu'il a eu de succès. Le résultat du dé lui donne le nombre de points à ajouter à son score.

EXEMPLE :

Voici comment **Brennus** (Nat = 15, I = 10) a progressé dans l'art équestre. Dans la même aventure il a réussi à échapper au galop à une bande d'ennemis, puis il a franchi avec succès un précipice à cheval, ...etc. En tout le joueur a noté 5 réussites de **Brennus** dans l'utilisation de la compétence "Monter à cheval" dans des conditions critiques. Ses chances de faire progresser de 5 son score (50) sont : $75 - 50 + 15 + 10 = 50\%$
 Le joueur jette un d100. Résultat : 83 Le jet est manqué.
 Il faut donc jeter un d5 (un d6 sur lequel on ignore le 6). Résultat = 4
 Le joueur ajoute 4 au score de **Brennus**. Son nouveau score est 54, son CDS reste 10.

est critique lorsqu'un échec peut avoir des conséquences graves. Il ne faut donc confondre cette expérience, âprement gagnée, ni avec l'apprentissage (ou le personnage n'a pas encore acquis la compétence), ni avec l'entraînement entre deux aventures (qui permet au personnage de se maintenir à son niveau mais non de progresser), ni encore avec le perfectionnement (que nous verrons dans les règles avancées).

A la fin d'une aventure, le personnage a la possibilité d'ajouter à son score autant de points qu'il a eu de succès. Les chances qu'il progresse ainsi sont, en pourcentage, et pour un score dont le maximum est 100 :

$(75 - \text{score actuel} + \text{Don directeur} + I)\%$

Le joueur jette un d100.

5. LE PERFECTIONNEMENT

(Voir règles avancées)

6. CONCLUSION

Il faut donc acquérir une compétence (apprentissage) avant d'y progresser en l'utilisant (expérience) et en se perfectionnant (perfectionnement).

Le maniement des armes et la magie représentent deux cas particuliers qui seront étudiés dans leurs propres chapitres.

TABLEAU BI :

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
Monter à cheval (MON)	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50				
							2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50				
							0 à 9 pts EQU (20) CDS = (score/5) arrondi au chiffre inférieur																			
Equilibre (EQU)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40				
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40				
	T						5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0				
	P						15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0				
							0 à 9 pts/pt. CDS = (score/5) arrondi au chiffre inférieur																			

NOTE :

Si T et P ne sont pas définis pour votre personnage ne tenez pas compte des lignes T et P mais rajoutez 11 à votre score.

TABLEAU BII :

Nombre de points dépensés par Brennus	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Score obtenu pour MON	72	64	57	50	43	36	28	21	14	7
pour EQU	65	58	52	45	39	32	26	19	13	6

Le combat

Le danger guette le personnage de *LEGENDES* à chacun de ses pas. Nul besoin d'être Devin pour prédire que le personnage se retrouvera dans des situations critiques qui déboucheront sur des combats. A moins d'être un puissant Magicien il est difficile d'éviter le contact avec les hordes d'adversaires qui souhaitent vous faire passer de vie à trépas pour des motifs pas toujours avouables....

1. GENERALITES SUR LE COMBAT

Lorsqu'un combat est déclenché les personnages vont devoir choisir leur comportement en fonction des circonstances. Ils peuvent décider de fuir (c'est parfois la meilleure solution), d'employer la magie, etc...

Pour ceux qui vont devoir participer plus physiquement au combat, plusieurs possibilités sont offertes : charger l'adversaire, esquiver son attaque, attaquer, défendre....

Au contact, il est possible de se battre avec ou sans arme et des projectiles peuvent être lancés à distance.

A l'instant où vous porterez une attaque, le jet d'un d20 déterminera si elle réussit ou si elle échoue. Il est possible de mettre un maximum de chances de son côté en utilisant une arme que l'on connaît bien (où l'on a un bon score, donc un bon CDS), et en se plaçant dans des conditions favorables (obtenant ainsi des bonus aux chances de succès). Le maniement d'une arme est une compétence, par conséquent on doit l'acquérir (apprentissage) avant de progresser en l'utilisant (expérience).

Une arme n'a en général pas qu'une vocation offensive. La plupart peuvent être utilisées pour parer les coups. Le potentiel défensif obtenu en se servant de l'arme pour parer dépend du score que l'on a dans cette arme. Les chances de toucher de l'adversaire sont diminuées de ce potentiel défensif. Certains outils de combat sont prévus essentiellement pour la défense, comme les boucliers.

Lorsqu'un coup est porté avec succès les dommages infligés dépendent de l'aisance avec laquelle le coup a été placé, de la Force du personnage et de l'arme employée. Une partie de ces dommages peut être encaissée par l'éventuelle armure de la victime.

Il est possible de porter le combat à un niveau de réalisme saisissant mais l'abondance de détails peut nuire à la vitesse de déroulement du jeu. N'oubliez pas que les combats constituent une partie passionnante du jeu mais certainement pas l'essentiel.

2. L'APTITUDE AU COMBAT (Cbt)

Ce don apparaît comme étant une sensibilité aux armes. C'est grâce à ce don que le personnage, qui va utiliser pour la première fois un arc, va songer à tenir compte de la trajectoire courbe de la flèche. C'est aussi cette aptitude qui va lui faire tenir son arme de façon correcte.

3. LES ELEMENTS DE LA SIMULATION

Pour pouvoir juger des chances de réussite d'une action entreprise en combat, nous allons avoir besoin d'un certain nombre de critères.

3.1. LES CARACTERISTIQUES SECONDAIRES (ES, FC)

Esquive (ES) et Feinte de Corps (FC) ont été déterminées lors de la création du personnage (Création du personnage : 3.10). Ces chiffres mesurent la faculté à se soustraire à une attaque.

3.2. LES COMPETENCES PARTICULIERES (PIQ, PCS, EMP)

Ces trois compétences correspondent à trois modes d'attaque particuliers :

- Lors d'une attaque de "Percussion en piqué" (PIQ) le personnage se jette sur la victime depuis une hauteur, de façon à la percuter.

- La "Charge Percutante" (PCS) est un mode d'attaque où le personnage fonce vers la victime pour la renverser.

- L'“Empoignade” (EMP) couvre l'ensemble du combat sans arme (lutte, pugilat,...).

L'acquisition de ces compétences se fait selon une des méthodes décrites précédemment (Compétence : 2.). Les chances de succès du personnage dans l'une de ces trois attaques dépendent directement du score qu'il a atteint dans la compétence nécessaire :

$$\text{CDS} = (\text{score}/5) \text{ arrondi au chiffre inférieur.}$$

3.3 LES ARMES EN TANT QUE COMPÉTENCES

Pour bien manier une arme il est nécessaire d'en connaître le maniement!

A chaque arme correspond donc une compétence qu'il faut acquérir selon le mode habituel. Comme les autres compétences, la connaissance d'une arme est mesurée par un score. Mais attention, ce score, habituellement limité à 100, peut aller ici jusqu'à 200. De ce score nous allons déduire les chiffres qui importent dans la simulation d'un combat.

Vous trouverez dans “*LEGENDES CELTIQUES*” les armes celtes et leurs caractéristiques.

3.3.1 Les chiffres d'attaque (AN, AR)

Il existe deux chiffres d'attaque pour une arme de combat au contact. Le premier (AN) correspond à une “attaque normale”, le personnage prenant son temps de façon à placer un coup aussi efficace que possible. Le second (AR) représente une “attaque rapide”, où le personnage cherche à frapper aussi vite que possible, même si le coup risque d'être moins efficace. Bien entendu les chances de réussir une “attaque rapide” sont inférieures à celles de porter une “attaque normale”. L'écart entre les deux chiffres est fonction de la vitesse (v) à laquelle l'arme peut être maniée.

Une “attaque rapide” avec une arme excessivement maniable (v0) n'est pas pénalisée par rapport à une “attaque normale” avec cette même arme.

Par contre, une arme très lente (v8) rendra difficile ou même impossible une “attaque rapide”. Connaissant la vitesse (v) de l'arme il est possible de lire les deux chiffres d'attaque dans le *tableau CI*.

EXEMPLE : Brennus se bat à l'épée longue, arme qu'il a étudié auparavant. Son score est de 81. La vitesse de l'épée longue est v4. Dans le *tableau CI* nous pouvons voir qu'avec un score de 81 les chances de succès d'une “attaque normale” sont de 16 (AN = 16). La vitesse de l'arme étant v4 nous pouvons lire dans le même tableau qu'une “attaque rapide” à 12 chances sur 20 de réussir (AR = 12).



3.3.2 Les chiffres de parade (PN, PR)

Une arme peut aussi servir à parer ; de plus c'est la fonction principale des boucliers. Deux chiffres quantifient la parade. Le premier (PN) correspond à un personnage sur la défensive, prêt à utiliser son arme pour parer. Le second (PR) correspond à une "parade réflexe" où le personnage, qui n'était pas prêt à parer, ne réagit qu'au dernier instant en essayant d'interposer son arme ou son bouclier. L'écart entre PN et PR dépend de la vitesse de l'arme ou du bouclier (v). Ces chiffres peuvent être lus dans le *tableau CI*.

EXEMPLE : Brennus, dont le score à l'épée longue (v4) est de 81, a pour la "parade normale" PN = 4, et pour la "parade réflexe" PR = 2.

3.3.3 Viser (VIS)

Voir règles avancées

3.3.4 Désarmer (DES)

Voir règles avancées

4. LES ACTIONS DE COMBAT

Dès qu'une phase de combat est engagée, le jeu se déroule seconde par seconde. Les personnages peuvent effectuer un certain nombre d'actions (se déplacer, lancer un sortilège...) ; mais ici nous allons voir plus spécialement les actions de combat, qu'elles soient offensives ou défensives.

4.1 LES ACTIONS DE COMBAT OFFENSIVES

4.1.1 L'attaque rapide (AR) : 1 Base

Le personnage essaie de placer une attaque aussi vite que possible. Ses chances de toucher sont égales à AR, chiffre déduit de son score dans l'arme utilisée. Ce mouvement dure une action de base (1 Base), c'est à dire qu'entre le moment où la décision de tenter une attaque rapide est prise et celui où l'arme arrive sur l'adversaire il s'écoule une action de base.

4.1.2 L'attaque normale (AN) : 2 Base

Lors d'une attaque normale le personnage sacrifie la vitesse d'exécution au profit d'une plus grande efficacité si le coup est porté. Le mouvement nécessite deux actions de base (2 Base) et les chances de toucher sont égales à AN, chiffre déduit du score dans l'arme utilisée.

4.1.3 L'empoignade (EM): 1 Base *

Il s'agit d'une attaque sans arme qui regroupe les différentes formes du combat à mains nues (lutte, pugilat..).

Le personnage se jette sur son adversaire pour le ceinturer, le frapper avec ses pieds ou ses poings,... Il faut pour cela que la distance entre les deux adversaires ne soit pas supérieure à un mètre. Dans le cas contraire, il est nécessaire de s'approcher avant de tenter son attaque. L'attaque est portée instantanément ; par contre une action de base est nécessaire avant d'entreprendre une nouvelle action. Ceci correspond à l'intervalle de temps pendant lequel l'attaquant se remet en position. On différencie les actions qui nécessitent un temps de préparation (exemple : 1 Base) de celles qui nécessitent un temps de récupération, par un astérisque placé derrière la durée (exemple : 1 Base*).

Les chances de succès d'une empoignade dépendent du score que l'on a dans la compétence correspondante (EMP).

Il existe une version plus détaillée de l'Empoignade dans les règles avancées.

4.1.4 L'attaque en plongeant sur l'adversaire (AP)

Voir règles avancées

4.1.5 L'attaque de percussion en piqué (PP)

Voir règles avancées

4.1.6 L'attaque en chargeant (AC)

Voir règles avancées

4.1.7 La charge percutante (CP)

Voir règles avancées

4.1.8 Attaques simultanées avec deux armes

Lorsque l'attaquant a une arme dans chaque main, il peut utiliser alternativement l'une ou l'autre pour tenter les attaques que nous venons de voir (AR, AN, AP, PP, AC, CP). Il se reporte alors pour les chances de succès et les dommages causés à l'arme utilisée. Par contre il peut aussi essayer de frapper simultanément avec les deux armes. Etant donné les problèmes de coordination posés par de telles attaques, les chances de succès sont réduites de 3 pour chacune des armes. On a donc ainsi les attaques suivantes :

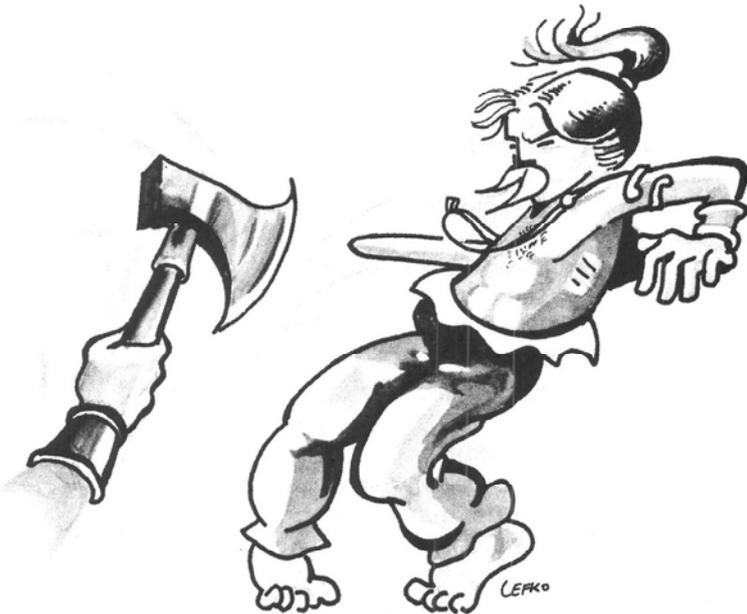
- attaque rapide avec 2 armes (AR 2) :
1 Base, chances de succès :
AR-3 (première arme) et ar-3 (deuxième arme).

- attaque normale avec 2 armes (AN 2):
2 Base, AN-3 et an-3
- attaque en plongeant sur l'adversaire avec 2 armes (AP 2) :
voir règles avancées.
- attaque en chargeant avec 2 armes (AC 2) :
voir règles avancées.

4.2 LES ACTIONS DE COMBAT DEFENSIVES

4.2.1 Feinte de corps (FC) : 0 Base

Lorsque le personnage tente d'éviter un coup par un retrait du buste, un pas de côté ou tout autre léger mouvement, il s'agit d'une feinte de corps. On retranche le chiffre FC (caractéristique secondaire, voir à création du personnage, 3.10) aux chances de toucher l'adversaire. Cette action a lieu au moment où l'adversaire va conclure son attaque ; elle ne nécessite donc pas de préparation (0. Base). Toutefois, si le personnage n'était pas prêt à faire une feinte de corps ou s'il était en train d'accomplir une autre action, il devra réussir un *jet de réflexe* (voir à création du personnage, 2.4.1 Réflexes) au préalable. La feinte de corps a donc lieu instantanément si le personnage est prêt ou s'il réussit un jet de réflexe.



4.2.2 Esquive (ES) : 1 Base*

Pour esquiver, le personnage plonge littéralement hors de portée. On retranche le chiffre ES (caractéristique secondaire, voir à Création du personnage, 3.10) aux chances de toucher de l'adversaire. Comme la feinte de corps, l'esquive ne nécessite pas de prépa-

ration. Par contre le personnage ne peut entreprendre de nouvelle action avant que se soit écoulée une action de base (1 Base*) pendant laquelle le personnage se relève et se remet en position.

L'esquive a lieu instantanément si le personnage est prêt ou s'il réussit un *jet de réflexe*.

4.2.3 Parade-réflexe (PR) : 0 Base

Le personnage tente au dernier moment de parer un coup de l'adversaire avec une arme ou un bouclier. Le personnage n'était pas particulièrement sur la défensive, il pouvait même être en train d'accomplir une autre action.

Un *jet de réflexe* est en général nécessaire. Aux chances de toucher de l'adversaire, on retranche le chiffre PR correspondant à l'arme ou au bouclier utilisé. La parade-réflexe est instantanée et ne nécessite pas d'action de base.

4.2.4 Parade normale (PN) : 1 Base

Le personnage s'est placé sur la défensive pour la durée d'une action de base au moins (1 Base). Il n'entreprend pas d'autre action pendant ce temps. On retranche PN aux chances de toucher de l'adversaire.



4.2.5 Réception (RC) : 1 Base*

Le personnage se prépare à recevoir le choc d'une attaque en percussion de l'adversaire. Le choc est alors presque toujours inévitable mais le fait d'être prêt diminue les dommages reçus et rend possible d'infliger une blessure à l'agresseur.

Le potentiel défensif d'une réception varie avec les outils de combat que l'on utilise. Il a une valeur de base de 1 mais progresse en :

- pointant une arme vers l'ennemi :
 - + 1 pour une arme longue (ex.: épée longue)
 - + 2 pour une arme très longue (ex.: épieu)

- interposant un bouclier :
 + 1 par facteur de force du bouclier (le facteur de force d'un bouclier est fonction de sa taille, voir paragraphe 5.)

Donc : $RC = 1 + \text{bonus d'arme} + \text{bonus de bouclier}$.

Si le personnage peut commencer à se préparer en voyant un adversaire (ou un animal) le charger, il n'a pas toujours intérêt à se placer en position immédiatement. En effet un adversaire intelligent ne se jettera pas aveuglément sur une lance tendue, il tentera plutôt de frapper dans la charge (voir à attaque en chargeant, règles avancées). Par conséquent, dans la majorité des cas c'est au dernier instant que le personnage qui craint d'être percuté se met en réception.

Un *jet de réflexe* est alors nécessaire. D'autre part lorsqu'un choc a lieu une action de base doit être utilisée à récupérer et à se remettre en position (1 Base*). La réception intervient plus dans les règles avancées que dans les règles de base ou elle sert uniquement face aux animaux et monstres.



4.2.6 Défense avec deux outils (PN2): 1 Base

Il s'agit d'une parade normale mais le personnage utilise deux outils en défense (2 armes ou 1 arme et 1 bouclier). Le personnage se place sur la défensive pour la durée d'au moins une action de base. On retranche aux chances de toucher de l'adversaire la somme des parades normales des 2 armes ou de l'arme et du bouclier ($PN2 = PN + pn$ ou $PN2 = PN + BN$).

4.3 LES ACTIONS SPECIALES

Voir règles avancées

5. FACTEURS DE FORCE DU PERSONNAGE (FF) ET D'UNE ARME (ff)

Le facteur de force du personnage est une caractéristique secondaire (voir à création du personnage, 3.1). Il détermine les outils (armes, boucliers) que le personnage pourra utiliser au combat.

Chaque arme et bouclier a aussi un facteur de force (ff). Par exemple :

- ff1 = coutelas
- ff2 = poignard
- ff3 = épée longue
- ff4 = lance
- ff6 = épieu lourd

Lorsqu'on utilise 2 armes ou une arme et un bouclier il faut faire la somme de leurs ff mais on considère alors que le personnage a + 1 à son FF.

Lorsqu'on utilise les deux mains pour manier une arme on gagne + 1 à son FF. C'est en comparant le FF du personnage à celui des outils qu'il utilise que l'on détermine s'il n'est pas handicapé par des armes trop lourdes pour lui. Si en calculant le ff total des outils utilisés on obtient un chiffre :

- inférieur ou égal au FF du personnage : pas de problème d'utilisation.
- supérieur de 1 à FF : handicap de 25%
- supérieur de 2 à FF : handicap de 50%
- supérieur de 3 à FF : handicap de 75%
- supérieur de 4 ou plus à FF : maniement impossible.

Ces handicaps jouent sur les chiffres d'attaque, les chiffres de parade et les dommages (on considère que la Force du personnage est diminuée).



LEFKO



EXEMPLE : Brennus (FF5) utilise une épée longue (ff3) et un poignard (ff2). Utilisant deux armes son FF augmente de 1 = FF6. La somme des ff des armes qu'il utilise est 5 ce qui est moins que son FF; il n'est donc pas gêné. Par contre s'il avait décidé d'utiliser un épéon lourd (ff6) et un poignard (ff2) la somme des deux étant 8 il serait handicapé de 50% (-5 aux chiffres d'attaque, -3 aux chiffres de parade) et sa force passe de 18 à 9 en ce qui concerne le calcul des dommages.

Le handicap dû à un ff trop important se superpose aux handicaps déjà dus à la fatigue et au souffle (et à l'encombrement dans les règles avancées). Le FF du personnage ne varie pas avec son état de forme.

6. FATIGUE DUE AU COMBAT

Voir règles avancées

7. LA RESOLUTION D'UN COUP PORTE

Plusieurs facteurs interviennent dans la détermination des chances de réussir une attaque :

- le choix de l'attaque
- les facteurs pondérateurs
- les conditions dans lesquelles se déroule l'attaque
- la défense de l'adversaire

7.1 LES CHANCES DE TOUCHER DE BASE (CTb)

Elles dépendent de l'attaque choisie : par exemple pour une attaque normale : $CTb = AN$, pour une attaque rapide : $CTb = AR$, pour une empoignade : $CTb = EMP$.

7.2 LES FACTEURS PONDERATEURS

Certaines circonstances peuvent rendre plus difficile une attaque. C'est par exemple le cas lorsque le personnage est à cheval ; utilisé la main gauche s'il est droitier ; est en équilibre sur une poutre ;...etc...

Bien souvent ces circonstances correspondent à une compétence (monter à cheval (MON), équilibre (EQU)) ou à une caractéristique secondaire (ambidextrie (AMB)). Si c'est le cas, le personnage devra réussir un jet de compétence (ou un jet de caractéristique secondaire) sinon les circonstances auront fait échouer sa tentative d'attaque. Il peut être exigé plusieurs de ces jets de pondération.

EXEMPLE : Brennus (MON : 10, AMB : 14), à cheval tente de frapper un adversaire avec sa lance tenue dans la main gauche. Il faut réussir deux jets de pondération : un pour la compétence "monter à cheval" (MON), l'autre pour l'ambidextrie (AMB). Les deux jets de dé sont réussis (respectivement 5 et 12), Brennus n'aura pas été gêné par les circonstances et conserve donc ses chances de toucher de base. Si un des deux jets avait échoué, l'attaque aurait manqué son but par la faute des circonstances.

7.3 LES CONDITIONS (Bmc)

En plus des circonstances liées à des compétences ou à des caractéristiques, il existe des conditions qui peuvent influencer sur les chances de réussite de l'attaque. Les conditions vont se traduire par un bonus ou un malus suivant qu'elles soient favorables ou défavorables. Le *tableau CII* des "conditions de combat" donne une idée des bonus / malus que le *MAITRE DES LEGENDES* peut accorder.

Toutefois pour éviter d'avoir à faire une somme de bonus / malus parfois fastidieuse le *MAITRE DES LEGENDES* peut aussi se référer à la *Charte Angoumoise* qui lui livre directement un bonus / malus en fonction de l'appréciation des conditions.

Quelle que soit la méthode on obtient un Bmc (Bonus/malus de condition)

7.4 LA DEFENSE DE L'ADVERSAIRE (Def)

Le chiffre Def que l'on va retrancher aux chances de toucher de l'attaquant dépend du choix défensif de l'agressé. Par exemple pour une parade-réflexe Def = PR, pour une esquive Def = ES,...

7.5 LES CHANCES DE TOUCHER FINALES (CTF)

Elles dépendent donc des chances de toucher de base (CTb), des conditions (Bmc) et du potentiel défensif de l'adversaire (Def) :

$$CTf = CTb + Bmc - Def$$

EXEMPLE : Brennus (MON = 10, AMB = 14, LAN = 15) tente de porter son coup de lance. Son adversaire (REF = 15) tente une parade-réflexe avec son bouclier (PR = 2) : il réussit son jet de réflexe avec un 12 (soit moins que 15). Comme d'autre part **Brennus** a réussi ses jets de pondération, on a :

$$CTb = 15, Bmc = 0 \text{ et } Def = 2 \text{ donc :}$$

$$CTf = 15 - 2 = 13.$$

Brennus a 13 chances sur 20 de toucher. Le jet du d20 d'attaque nous dira si l'attaque a réussi.

7.6 RESULTAT DE L'ATTAQUE

Le *tableau CIII* résume la marche à suivre. On peut ainsi déterminer la marge de réussite (Mr) d'une attaque couronnée de succès ou la marge d'échec (Me) d'une attaque manquée.

7.6.1 Attaque manquée

Plusieurs causes peuvent conduire à un échec :

- gêne due aux circonstances
- attaque parée par une arme
- attaque parée par un bouclier
- attaque évitée par le défenseur
- attaque échouée par la seule maladresse de l'attaquant

7.6.1.1 Gêne due aux circonstances

Le joueur n'a pas réussi tous ses jets de pondération et on considère qu'il a été gêné par les circonstances.

Si on a besoin de connaître la marge d'échec (Me) on prend la plus grande marge d'échec des jets de pondération manqués, on retranche les bonus/malus de condition et on ajoute le potentiel défensif de l'adversaire :

$$Me = \text{plus grande marge d'échec du jet de pondération} - Bmc + Def$$

Si on aboutit à un chiffre négatif on considère que $Me = 0$

7.6.1.2 Attaque parée

Une attaque a été parée si la marge d'échec est inférieure ou égale à la parade du défenseur : $Me \leq Def$

Choc de 2 armes: voir règles avancées

Choc sur le bouclier : idem

7.6.1.3 Attaque évitée & attaque ratée

Dans les autres cas où l'attaque échoue on considère que l'agresseur n'a pas manié son arme suffisamment bien pour atteindre l'adversaire.

7.6.2 Attaque réussie

Lorsqu'une attaque a porté on peut connaître la zone touchée et déterminer les dommages causés.

7.6.2.1 Point d'impact d'une attaque réussie

Voir règles avancées

7.6.2.2 Les dommages causés par les armes

7.6.2.2.1 Les types de dégâts (t,e,c)

On distingue trois types principaux :

- armes de taille (t) : tranchantes, elles provoquent des coupures (ex : sabre)
- armes d'estoc (e) : munies d'une pointe (ex : épée)
- armes contondantes (c) : agissent par choc (ex : gourdin)

Certaines armes ont plusieurs utilisations possibles. Il faut choisir l'utilisation que l'on va faire de l'arme avant de jeter le d20 d'attaque.

Lorsqu'une utilisation est plus difficile qu'une autre, un malus est indiqué (exemple : le poignard celte peut être utilisé de taille mais aussi d'estoc avec un malus de 1 : t,e -1).

7.6.2.2.2 L'ampleur des dégâts (dmg)

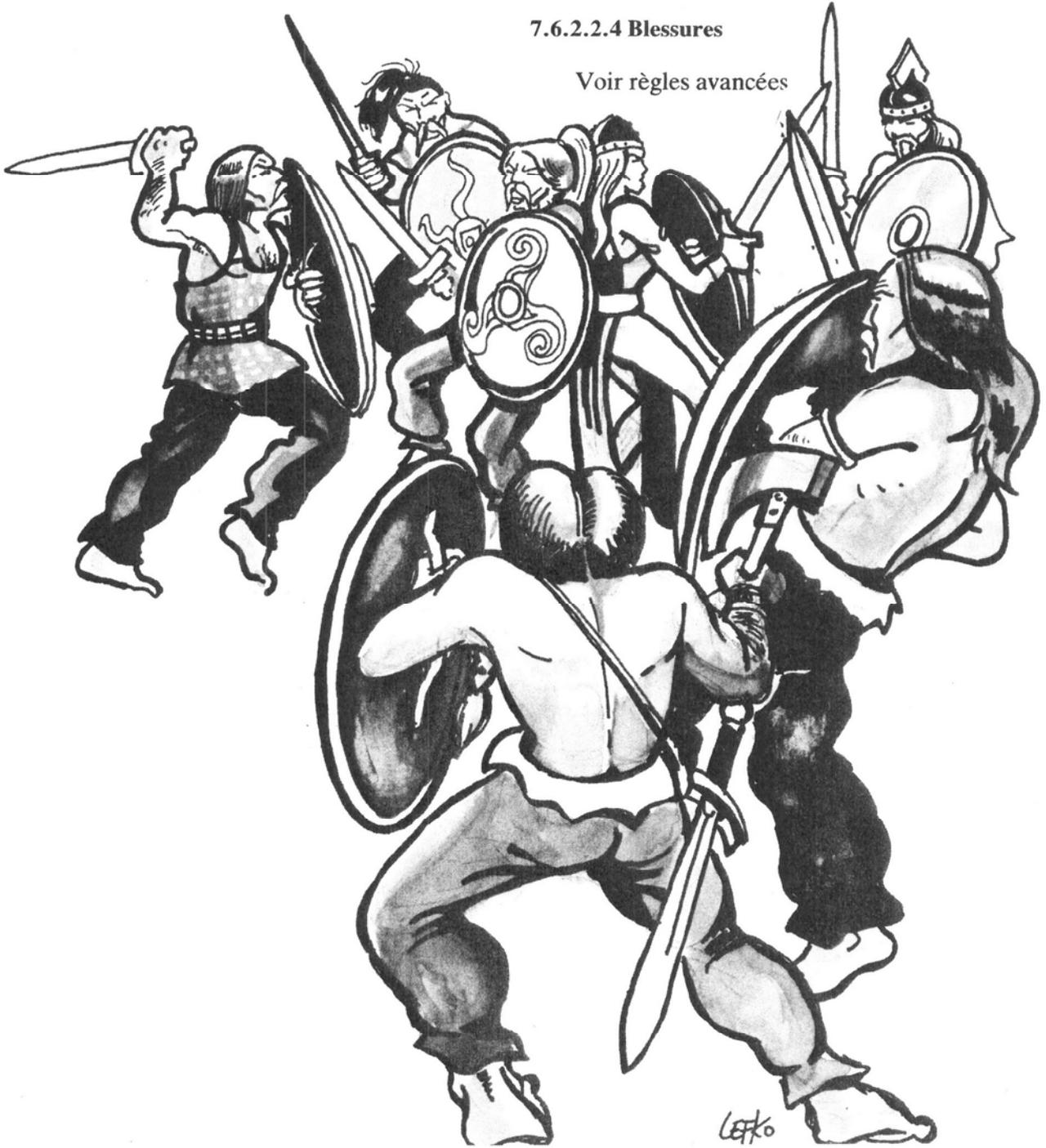
Pour chaque arme on dispose d'un tableau dans lequel on peut lire les dommages (dmg) infligés par l'arme maniée avec une force F et qui touche avec une marge de réussite Mr. Il est conseillé aux joueurs de recopier pour chacune de leurs armes les lignes du tableau correspondant à leur force dans les états : normal, 25, 50, 75. Les tableaux de dommage des armes celtiques se trouvent dans *LEGENDES CELTIQUES*.

7.6.2.2.3 Souffle (sfl)

Le chiffre de dommages obtenu (dmg) représente le nombre de points de souffle (sfl) que la victime ajoute à son total. Si elle atteint un de ces paliers elle en subit les conséquences (handicap de 25%, 50%, 75% ou inconscience) dès la seconde suivante. A la fin d'un combat il faudra aussi décompter les points de fatigue. Le chapitre sur le souffle et la fatigue explique ces notions en détail.

7.6.2.2.4 Blessures

Voir règles avancées



8. LES LANCERS ET LES MISSILES

Les armes lancées sont projetées à l'aide de la force musculaire brute (exemple : couteau, hache). Les missiles sont propulsés en utilisant une énergie emmagasinée au préalable (exemple : en bandant un arc, en faisant tourner une fronde,...). Les armes lancées qui peuvent être utilisées au contact dépendent de deux compétences distinctes (exemple : poignard, poignard lancé).

8.1 LA CIBLE

Les chances de toucher avec une arme lancée ou un missile correspondent à une cible de taille humaine. Si la cible est plus grande ou plus petite le personnage se verra octroyer un bonus ou un malus fonction de la taille de la cible.

Le *MAITRE DES LEGENDES* pourra utiliser dans la détermination du bonus/malus la *table CIV* ou la *Charte Angoumoise*. Si le personnage tente de viser une partie précise d'une cible, il se verra octroyer un malus ; de plus en cas d'échec il ne touchera ni la partie visée ni même une autre région de la cible.

EXEMPLE : Brennus (fronde : CTb = 12) est face à un Dragon, une fronde à la main. Il peut essayer de toucher le Dragon sans préférence de zone (bonus = +10) ; essayer de toucher la tête du Dragon, de la taille d'un homme (bonus = 0) ; essayer de toucher l'œil du Dragon (malus = -10) Il vise l'œil du Dragon ses chances de toucher sont = $(12 - 10) = 2$. Si ses chances avaient été nulles ou négatives il n'aurait pas pu essayer de viser l'œil et aurait dû se contenter de viser la tête du Dragon ou le Dragon dans son ensemble. Jet du d20 d'attaque = 5. Raté ! Malgré un jet relativement bon Brennus ne touche ni l'œil ni une autre partie du Dragon.

Brennus s'obstine et relance un boulet : résultat du dé = 2, Brennus a réussi à toucher l'œil du Dragon mais vu la marge de réussite de son coup Mr = 0 il ne fait qu'égratigner le Dragon



8.2 LA PORTEE

Les chances varient aussi avec la distance entre le personnage et la cible. Plus la cible est éloignée et plus le handicap est grand.

- Portée courte = +3 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force normale.
- Portée efficace = 0 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force normale.
- Portée longue = -2 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force état 25.
- Portée maximum = -5 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force état 50.
- Portée extrême = -7 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force état 75

8.3 LA DEFENSE DE L'ADVERSAIRE

On peut essayer d'éviter missiles et armes lancées (Feinte de corps, Esquive)

On peut tenter une parade avec un bouclier contre les armes lancées mais pas contre les missiles.

8.4 ARMES DE LANCERS IMPROVISEES

Voir règles avancées

8.5 TIR DIRECT ET TIR INDIRECT

Lorsque le projectile va en ligne droite vers la cible le tir est direct. Le tir est indirect lorsque la trajectoire est nettement en cloche. Dans ce cas le but n'est en général pas de blesser mais d'envoyer un objet à un endroit précis. Les portées et les chances de succès sont les mêmes que pour un tir direct. Le succès signifie que l'objet tombe dans un cercle de 0,5 m de diamètre. En cas d'échec l'objet tombe à un nombre de mètres du point visé égal à la marge d'échec Me.

On peut déterminer la direction à l'aide d'un d12 et du cadran d'une montre à aiguilles. 12 (12h) correspond à trop loin, 6h à trop court, 3h à droite, 9h à gauche...

8.6 FACTEUR DE FORCE

Les armes de jet et les missiles ont un facteur de force (ff), il intervient de la même façon que celui des armes de contact (voir 5.) à part que le personnage n'obtient pas un bonus de 1 à son FF pour utiliser l'arme à deux mains.

8.7 OBSTACLE MOBILE

Voir règles avancées

8.8 ACTIONS NECESSAIRES

Il faut :

- Préparer le lanceur (durée variable) = sortir une fronde, saisir son arc,...
- Charger et emmagasiner l'énergie (durée variable) = placer le boulet et faire tourner la fronde, encocher une flèche et bander l'arc, prendre un javelot et armer son bras, ...
- Ajuster le tir (1 Base) = cette action n'est pas obligatoire mais elle donne droit à un bonus de +2 aux chances de toucher.
- Envoyer le projectile = projeter le boulet de fronde, décocher la flèche, lancer le javelot.

Les durées de préparation du lanceur, de charge et d'emmagasinement de l'énergie sont données avec les armes.

9. COUP PARFAIT ET ECHEC CRITIQUE

Voir règles avancées

10. ARMURES

Lorsque l'attaquant porte un coup et que l'agressé n'a réussi ni à parer ni à éviter, une partie des dommages peut être absorbée par l'armure.

Chaque civilisation a un certain nombre de protections disponibles. Les armures celtes se trouvent dans *LEGENDES CELTIQUES*.

10.1 CARACTERISTIQUES DES ARMURES

10.1.1 Code

Chaque protection est codée par deux lettres (ex : NU (peau nue), FO (fourrure))

10.1.2 Résistance aux coups de taille (t), d'estoc (e), d'armes contondantes (c)

Ces chiffres donnent le nombre de points de dommages absorbés par l'armure, suivant le type de coup porté (ex : FO (fourrure) = t10, e5, c5).

10.1.3 Poids

Le corps humain est divisé en 20 zones principales à peu près équivalentes. On donne le poids d'un type d'armure en kg pour une zone. Pour obtenir le poids total on multiplie pour chaque type d'armure portée le nombre de zones couvertes par le poids donné pour une zone protégée.

10.1.4 Rigidité

Voir règles avancées

10.1.5 Etanchéité

Voir règles avancées

10.2 COMMENT L'ARMURE INTERVIENT

10.2.1 Protection globale

Dans les règles de base on ne cherche pas à savoir quelle zone de la victime a été touchée. Pour savoir combien de points de dommages vont être absorbés par l'armure on détermine la valeur de la protection globale. Pour chaque type de dommage (t, e puis c) on fait la somme des protections et on divise par 20 en arrondissant au plus proche. Lorsqu'un coup a porté, on retranche aux dommages la valeur de la protection globale pour le type de dégât considéré. Contre les missiles, les boucliers apportent une protection supplémentaire fonction de leur taille et de leur résistance. On ajoute cette protection à la protection globale avant de retrancher le tout aux dommages causés par un missile.

10.2.2 Dommages localisés

Voir règles avancées

11. EXPERIENCE

Armes et boucliers suivent les mêmes règles que les compétences en ce qui concerne l'acquisition et l'expérience (voir à compétences, 4). La seule différence résulte du fait que le score maximum est 200 et non 100 comme pour les compétences ordinaires.

Par conséquent les chances de progresser à la fin d'une aventure d'autant de points que le personnage a eu de succès, deviennent :

$(175 - \text{score actuel} + \text{Cbt} + \text{D})\%$.
Le joueur jette un d100.

S'il réussit il fait progresser son score d'autant de points qu'il a eu de succès. S'il échoue dans le jet de pourcentage, il jette un dé du même nombre de faces qu'il a eu de succès. Le résultat du dé lui donne le nombre de points à ajouter à son score.



TABLEAU CI :

SCORE	AN-PN	AR - PR								DES	VIS
		v1	v2	v3	v4	v5	v6	v7	v8		
01- 04	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
05- 09	1- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
10- 14	2- 1	1- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
15- 19	3- 1	2- 0	1- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
20- 24	4- 1	3- 1	2- 0	1- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
25- 29	5- 1	4- 1	3- 0	2- 0	1- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
30- 34	6- 2	5- 1	4- 1	3- 0	2- 0	1- 0	0- 0	0- 0	0- 0	0	0
35- 39	7- 2	6- 1	5- 1	4- 0	3- 0	2- 0	1- 0	0- 0	0- 0	0	0
40- 44	8- 2	7- 2	6- 1	5- 1	4- 0	3- 0	2- 0	1- 0	0- 0	0	0
45- 49	9- 2	8- 2	7- 1	6- 1	5- 0	4- 0	3- 0	2- 0	1- 0	0	0
50- 54	10- 3	9- 2	8- 2	7- 1	6- 1	5- 0	4- 0	3- 0	2- 0	0	0
55- 59	11- 3	10- 2	9- 2	8- 1	7- 1	6- 0	5- 0	4- 0	3- 0	0	0
60- 64	12- 3	11- 3	10- 2	9- 2	8- 1	7- 1	6- 0	5- 0	4- 0	0	0
65- 69	13- 3	12- 3	11- 2	10- 2	9- 1	8- 1	7- 0	6- 0	5- 0	0	0
70- 74	14- 4	13- 3	12- 3	11- 2	10- 2	9- 1	8- 1	7- 0	6- 0	0	0
75- 79	15- 4	14- 3	13- 3	12- 2	11- 2	10- 1	9- 1	8- 0	7- 0	0	0
80- 84	16- 4	15- 4	14- 3	13- 3	12- 2	11- 2	10- 1	9- 1	8- 0	0	0
85- 89	17- 4	16- 4	15- 3	14- 3	13- 2	12- 2	11- 1	10- 1	9- 0	0	0
90- 94	18- 5	17- 4	16- 4	15- 3	14- 3	13- 2	12- 2	11- 1	10- 1	0	0
95- 99	19- 5	18- 4	17- 4	16- 3	15- 3	14- 2	13- 2	12- 1	11- 1	0	0
100-104	20- 5	19- 5	18- 4	17- 4	16- 3	15- 3	14- 2	13- 2	12- 1	0	0
105-109	20- 5	19- 5	18- 4	17- 4	16- 3	15- 3	14- 2	13- 2	12- 1	1	1
110-114	20- 6	19- 5	18- 5	17- 4	16- 4	15- 3	14- 3	13- 2	12- 2	2	1
115-119	20- 6	19- 5	18- 5	17- 4	16- 4	15- 3	14- 3	13- 2	12- 2	3	2
120-124	20- 6	19- 6	18- 5	17- 5	16- 4	15- 4	14- 3	13- 3	12- 2	4	2
125-129	20- 6	19- 6	18- 5	17- 5	16- 4	15- 4	14- 3	13- 3	12- 2	5	3
130-134	20- 7	19- 6	18- 6	17- 5	16- 5	15- 4	14- 4	13- 3	12- 3	6	3
135-139	20- 7	19- 6	18- 6	17- 5	16- 5	15- 4	14- 4	13- 3	12- 3	7	4
140-144	20- 7	19- 7	18- 6	17- 6	16- 5	15- 5	14- 4	13- 4	12- 3	8	4
145-149	20- 7	19- 7	18- 6	17- 6	16- 5	15- 5	14- 4	13- 4	12- 3	9	5
150-154	20- 8	19- 7	18- 7	17- 6	16- 6	15- 5	14- 5	13- 4	12- 4	10	5
155-159	20- 8	19- 7	18- 7	17- 6	16- 6	15- 5	14- 5	13- 4	12- 4	11	6
160-164	20- 8	19- 8	18- 7	17- 7	16- 6	15- 6	14- 5	13- 5	12- 4	12	6
165-169	20- 8	19- 8	18- 7	17- 7	16- 6	15- 6	14- 5	13- 5	12- 4	13	7
170-174	20- 9	19- 8	18- 8	17- 7	16- 7	15- 6	14- 6	13- 5	12- 5	14	7
175-179	20- 9	19- 8	18- 8	17- 7	16- 7	15- 6	14- 6	13- 5	12- 5	15	8
180-184	20- 9	19- 9	18- 8	17- 8	16- 7	15- 7	14- 6	13- 6	12- 5	16	8
185-189	20- 9	19- 9	18- 8	17- 8	16- 7	15- 7	14- 6	13- 6	12- 5	17	9
190-194	20-10	19- 9	18- 9	17- 8	16- 8	15- 7	14- 7	13- 6	12- 6	18	9
195-199	20-10	19- 9	18- 9	17- 8	16- 8	15- 7	14- 7	13- 6	12- 6	19	10
200	20-10	19-10	18- 9	17- 9	16- 8	15- 8	14- 7	13- 7	12- 6	20	10

TABLEAU CII :

BONUS/MALUS DE CONDITION

ADVERSAIRE IMMOBILE	: +9
ADVERSAIRE AU SOL	: +6
ADVERSAIRE A GENOUX	: +4
ADVERSAIRE AVEUGLE	: +5
ATTAQUANT AU SOL	: -5
CIBLE SE DEPLACANT EN LIGNE DROITE	: -4
CIBLE SE DEPLACANT EN ZIG-ZAG	: -6
CIBLE EN PARTIE A COUVERT	: -1/2 par zone couverte

TABLEAU CIII :

MARCHE A SUIVRE

- 1 - Déterminer les chances de toucher de base (CTb)
- 2 - Déterminer les bonus/malus de conditions (Bmc)
- 3 - Déterminer le potentiel défensif de l'adversaire (Def)
- 4 - Calculer les chances de toucher finales $CTf = CTb + Bmc - Def$
- 5 - Réussir les éventuels jets de pondération ; l'attaque échoue si un seul est manqué.
- 6 - Jeter le d20 d'attaque. On fait la différence entre CTf et le résultat du d20. $M = CTf - \text{jet}$

Si la marge M est supérieure ou égale à 0 ; l'attaque a réussi et on passe à la détermination des dommages avec une marge de réussite $Mr = M$

Si la marge M est inférieure à 0 l'attaque a échoué avec une marge d'échec $Me = -M$

TABLEAU CIV :

TAILLE DE LA CIBLE

ENORME	(environ	50 m2	ex : 10 m	x 5 m)	: +10
GEANTE	(environ	10 m2	ex : 5 m	x 2 m)	: + 6
HUMAINE	(environ	2 m2	ex : 2 m	x 1 m)	: 0
NAINE	(environ	0,5 m2	ex : 0,5 m	x 1 m)	: - 6
PETITE	(environ	0,05 m2	ex : 25 cm	x 20 cm)	: -10
MINUSCULE	(environ	6 cm2	ex : 3 cm	x 2 cm)	: -19

La santé

1. INTRODUCTION

Un personnage n'est pas toujours au sommet de sa forme. Il peut lui arriver d'être essoufflé fatigué ou même blessé. Pour traduire ces effets en termes de jeu on va utiliser principalement deux notions: le souffle et la fatigue.

1.1 NIVEAU DE SOUFFLE (Sfl)

Le niveau de souffle (Sfl) d'un personnage représente son état d'essoufflement. Il s'agit d'une fatigue passagère, occasionnée par des efforts violents (combat, course,...) mais aussi par les blessures, les chocs nerveux. Le souffle se récupère assez vite (en quelques minutes). Le niveau de souffle peut aller de 0 (pas d'essoufflement) à 35, total pour lequel même les plus résistants sombreront dans l'inconscience.

1.2 NIVEAU DE FATIGUE (Fat)

Le niveau de fatigue (Fat) d'un personnage représente son état général.

Lorsque le niveau est à 100 le personnage est en pleine forme alors qu'à 0 même pourvu d'une bonne constitution il tombera dans le coma.

L'essoufflement se répercute sur l'état général mais certaines actions peuvent agir directement sur la fatigue sans provoquer d'essoufflement (marcher, lancer un sortilège,...). Le temps de récupération est notablement plus long pour la fatigue que pour le souffle.

1.3 LES ETATS 25,50,75

Pour simuler les effets du souffle et de la fatigue on utilise la notion d'état. Un personnage diminué va être handicapé dans l'accomplissement des tâches qu'il entreprend. Il existe trois paliers d'handicap : état 25, état 50 et état 75. Un personnage dans un état 25 voit en quelque sorte ses moyens diminués de 25% : il faut alors se reporter aux chiffres de la colonne "état 25" pour connaître ses nouvelles caractéristiques et ses nouvelles chances de réussir une tâche.

2 LE SOUFFLE

2.1 CHIFFRE DE SOUFFLE (SFL)

Au cours de la création du personnage a été déterminé un chiffre de souffle (SFL ,création du personnage ,3.3).

De ce chiffre ont été déduits les valeurs de niveau de souffle pour lesquelles le personnage est dans un état 25, 50, 75 ou inconscient.

2.2 ESSOUFFLEMENT (sfl)

Lorsqu'un personnage entreprend une action violente ou lorsqu'il encaisse un choc, l'impact se traduit par un certain nombre de points de souffle (sfl) à ajouter au total présent. Si le nouveau total excède un palier le personnage subit les conséquences (handicap, inconscience) à la seconde suivante. Lorsque la situation devient plus calme on répercute les effets du souffle sur la fatigue : on décompte un point à l'état général par point de souffle accumulé. Les handicaps éventuels dus à la fatigue prennent alors effet, lorsque le taux d'adrénaline dans le sang est redevenu normal.

2.3 NIVEAU DE SOUFFLE PERMANENT (Sfl-p)

Dans certains cas le niveau de souffle n'augmente plus il reste à une valeur fixe (Sfl-p). L'exemple le plus net est celui du coureur de fond qui est essoufflé mais qui peut maintenir ce niveau d'essoufflement constant pendant plusieurs heures. Dans ce cas la fatigue se décompte indépendamment du souffle mais si le personnage s'arrête de courir pour commencer immédiatement une action (par exemple: se battre), il part d'un niveau de souffle non pas égal à 0 mais égal à l'essoufflement permanent (Sfl-p).

2.4 RECUPERATION DU SOUFFLE

Tout le monde récupère de la même façon : à l'arrêt total ou en se déplaçant lentement (promenade) au rythme de 1 point par tranche de 10 secondes.

3. LA FATIGUE

3.1 CHIFFRE DE FATIGUE (FAT)

Il a été déterminé au cours de la création du personnage (FAT, paragraphe 3.3).

De ce chiffre ont été déduits les valeurs du niveau de fatigue pour lesquelles le personnage est dans un état 25, 50,75 ou comateux.

3.2 FATIGUE (fat)

Certaines actions ont un coût en point de fatigue (fat). D'autre part à la fin d'une phase mouvementée

on enlève autant de points de fatigue (fat) que le personnage a utilisé de points de souffle (sfl). Il s'agit du nombre de points de souffle effectivement utilisés. C'est à dire qu'au niveau de souffle (Sfl) à la fin de la phase on enlève le niveau de souffle initial (dû par exemple à un essoufflement permanent) mais par contre on ajoute les points de souffle récupérés pendant la phase.

EXEMPLE : Brennus, porteur d'un message important, se déplace en courant. Il atteint un niveau de souffle permanent de 15 (Sfl - p = 15). Guetté sur le chemin par deux adversaires, il est obligé de se battre pour passer. Il débute le combat avec un niveau de souffle initial de 15. Il arrive à se débarrasser de ses deux ennemis alors que son niveau de souffle a atteint : 22. Il se repose 1 minute (récupère 6 points de souffle) avant que surgisse un nouvel adversaire. Son niveau de souffle est alors 16. Sa rage lui permet de vaincre le troisième ennemi mais il atteint un niveau de souffle de 20. Alors que tout redevient calme on peut décompter la fatigue de **Brennus** : niveau de souffle à la fin de la phase = 20 (Sfl = 20) Niveau de souffle initial = 15, Points de souffle récupérés pendant la phase = 6 donc la fatigue accumulée est : fat = 11 (20 - 15 + 6).

On enlève donc 11 points au niveau de fatigue de **Brennus**. S'il passe un palier il en subit alors les effets.

3.3 FATIGUE DUE A L'EVEIL

Voir règles avancées

3.4 RECUPERATION DE LA FATIGUE

Le tableau DI "récupération de la fatigue" donne le nombre de points de fatigue récupérés suivant le type et la durée du repos.

3.5 FATIGUE PERMANENTE

Voir règles avancées

4. CUMUL DES ETATS

Le cas peut se produire où un personnage, déjà dans un état 25 pour raison de fatigue, se retrouve aussi dans un état 25 par essoufflement. Pour traiter ces cas ou les états se cumulent, on utilise le *tableau DII* "Cumul des états".

5. LES ETATS LOCALISES

Voir règles avancées

6. LES ETATS GENERAUX

6.1 ETAT "SONNE"

Voir règles avancées

6.2 ETAT EVANOUI

Lorsque le personnage tombe évanoui parce que son niveau de souffle a dépassé la limite autorisée, il ne se réveille que lorsque tous ses points de souffle ont été récupérés.

En cas de blessure : Voir règles avancées.

6.3 COMA

Lorsque le niveau de fatigue du personnage atteint son dernier palier, il tombe dans un coma léger. On considère qu'il existe quatre états très sérieux.

aggravation



état grave ↔ coma léger ↔ coma profond ↔ mort



amélioration

Si le personnage parvient à rester 4h consécutives dans l'état grave, il est tiré d'affaire : il récupèrera.

A la fin de chaque heure on jette un d20 pour déterminer l'évolution de la situation. On compare le résultat du jet à l'Endurance (E) du personnage en pleine forme.

- jet ≤ E : Amélioration:

- passage de coma profond à coma léger.

- passage de coma léger à état grave
- si le personnage était déjà en état grave : bonus de 1 pour le jet suivant.

- E < jet < E + 5 Stationnaire

- jet \geq E+5 Aggravation :
 - passage d'état grave à coma léger,
 passage de coma léger à coma profond
 - si le personnage était déjà en coma
 profond il passe définitivement dans l'état 25 en ce qui
 concerne l'intelligence (une nouvelle aggravation
 amène à l'état 50 puis à l'état 75 puis à la mort).

Etat grave et coma profond sont provoqués par
 les blessures (voir règle avancées)

Un personnage tombe dans un coma profond s'il
 dépasse de 30 le seuil du coma léger et il est mort s'il
 dépasse ce seuil de 50 points de fatigue ou plus.

7. LA FAIM

Voir règles avancées

8. LA SOIF

Voir règles avancées

TABLEAU DI :

Récupération de la fatigue

DUREE	SOMMEIL	REPOS meditation	ASSIS parler, lire
30 mn	2	1	0
1 h	5	2	1
2 h	11	5	3
3 h	18	8	6
4 h	26	12	9
5 h	34	16	12
6 h	42	20	15
7 h	50	24	18
8 h	58	28	21
9 h	66	32	24
10 h	74	36	27
11 h	82	40	30
12 h	90	44	33
13 h	90	48	36
14 h	90	52	39
15 h	90	56	42
16 h	90	60	45
17 h	90	64	48
18 h	90	68	51
19 h	90	72	54
20 h	90	76	57
21 h	90	80	60
22 h	90	84	63
23 h	90	88	66
24 h	90	92	69

9. LA TEMPERATURE

Voir règles avancées

10. LES CHUTES

Lorsqu'un personnage tombe il peut se blesser : 5
 points de souffle par mètre de chute. La compétence
 "savoir chuter" peut permettre d'éviter tout ou partie
 des dommages.

Blessures provoquées par une chute : Voir règles
 avancées.

11. LE FEU ET LES CORROSIFS

Voir règles avancées

12. LE POISON

Voir règles avancées

13. LES DROGUES

Voir règles avancées

14. L'ELECTRICITE

Voir règles avancées

TABLEAU DII :

ADDITION DES ETATS

	0	25	50	75
0	0	25	50	75
25	25	50	50	75
50	50	50	75	75
75	75	75	75	x

0 : pas d'handicap

x : handicap total

Repas chaud : 5 pts en une heure
 (maximum = 3 repas par jour
 à 6 heures d'intervalle).

Le GRAND ART de La magie

1. DE LA NATURE DE LA MAGIE

A l'époque des légendes, la magie est encore une réalité tangible, peut-être parce qu'en ces temps l'homme possède une sensibilité particulière qui lui permet d'être en contact avec d'autres plans d'existence.

Détenir des pouvoirs magiques c'est être capable de faire passer de l'énergie d'un univers dans un autre et en contrôler (parfois imparfaitement) les conséquences.

La magie est un facteur de désordre ; le monde des légendes est donc en état de perpétuel bouleversement et voit de farouches opposants à l'utilisation de la magie.

2. DE LA PHILOSOPHIE DE LA MAGIE

Les magiciens sont non seulement les intellectuels de leur époque mais aussi les grands initiés des mystères de la Connaissance. Cette responsabilité fait d'eux des êtres éminemment sérieux, discrets dans l'utilisation de leur pouvoir, modérés dans l'enseignement de la connaissance, prudents dans le choix de leurs apprentis. Mais cette responsabilité les rend plus vulnérables aux désordres mentaux et aux faiblesses humaines. C'est parmi eux que peuvent se rencontrer les individus les plus maléfiques et les plus mégalo-manes.

NOTE : Le terme de magicien est utilisé dans le texte à des fins pratiques, il définit en fait tous les utilisateurs de la magie, comme les Druides et les Bardes chez les Celtes.

3. DE L'ACQUISITION DU POUVOIR

3.1. DE L'ORGANISATION DES SORTILEGES

Les sortilèges s'organisent en familles et se placent dans une structure semblable à un arbre généalogique que l'on appelle phyllum.

L'étude de chaque phyllum passe par la connaissance du sortilège d'origine, le plus simple, et se poursuit graduellement avec l'acquisition de sortilèges de plus en plus complexes.

Ainsi pour connaître un sortilège donné il est indispensable de savoir tous ceux qui le précèdent sur son phyllum.

EXEMPLE : Pour créer un "nuage de pollen" il faut apprendre en premier lieu le sortilège d'origine, "connaître les secrets du vent" et ensuite le sortilège "tourbillon de poussière" (voir *LEGENDES CELTIQUES*).

3.2. DE L'ORGANISATION DES SORTILEGES

Il existe deux formules bien distinctes de l'acquisition des sortilèges au début du jeu :

- Un personnage apprend des sortilèges seul. Il tire son enseignement d'informations recueillies de multiples façons sans aide particulière, ou bien dans quelques vieux grimoires si la civilisation concernée use de ce procédé. Dans cette formule l'acquisition est semblable à celle des compétences. L'apprentissage est ici très long.

Quand un personnage étudie seul, le coût en points d'achat d'un sortilège est égal au score de difficulté (DS) de ce même sortilège.

- Un personnage apprend auprès d'un Maître indépendant ou au sein d'un collège. Même si le premier cas demande un temps d'apprentissage plus long que le second, ils procèdent tous deux d'une même formule appelée : initiation à la magie.

Quand un personnage étudie auprès d'un Maître indépendant ou au sein d'un collège, il achète une initiation à la magie facilitant l'acquisition des sortilèges.

L'achat de cette initiation fait partie de celui des compétences. Les précisions concernant cette formule sont particulières à chaque civilisation et sont données dans le texte correspondant. Les durées d'apprentissage suivent le même principe. Le tableau du chapitre sur la magie des Légendes celtes permet de déterminer celles qui lui sont relatives.

En cours de jeu, la notion d'achat des sortilèges n'existe plus, seule reste la durée d'apprentissage nécessaire à chaque formule. Ces dernières dépendent du contexte choisi par le *MAITRE DES LEGENDES*.

3.3. DE LA MAITRISE DU POUVOIR

La maîtrise d'un sortilège (MS) dépend :

- Du pouvoir magique (PM) du personnage - c'est-à-dire initialement du don de magie et des caractéristiques d'intelligence, de santé d'esprit et de

volonté. Dans chaque civilisation, suivant les personnages, le don de magie ou d'autres dons sont valorisés. A titre d'exemple, chez les Celtes, les dons de Foi et Artistique peuvent avoir beaucoup d'importance. Aussi le calcul du pouvoir fait-il partie du livret sur la civilisation.

- De la connaissance de la magie (CM), somme des (DS) des sortilèges connus.

- De la difficulté du sortilège le plus complexe (DSM) connu.

- De la difficulté du sortilège (DS) envisagé. Cette donnée propre à chaque sortilège est précisée dans leur description.

- De l'expérience (EXP) acquise en cours de jeu.

Pour déterminer numériquement la **maîtrise d'un sortilège (MS) au début du jeu** il faut :

- consulter le tableau du calcul des pouvoirs dans le livret sur la civilisation concernée (pour l'exemple choisi, dans le livret des *LEGENDES CELTIQUES*; *tableau n° 2 de la magie*).

- consulter le *tableau n° EI* de détermination du score du sortilège.

3.3.1. Calcul du pouvoir :

- Noter les scores :

de magie (Mag)	} POUVOIR INITIAL
d'intelligence (I)	
de santé d'esprit (S)	
de volonté (V)	

et pour notre exemple se rapportant à une étude druidique Celte, le score de foi (F).

EXEMPLE: MAG=15, I=12, S=14, V=10, F=18

Noter le résultat obtenu dans chaque cas à l'intersection de la ligne du don ou de la caractéristique et de la colonne correspondant au score (*LEGENDES CELTIQUES*; *tableau n° 2 de la magie*).

EXEMPLE : MAG15→30, I12→36, S14→28, V10→10, F18→36

- Faire la somme de tous les résultats :

EXEMPLE : 30+36+28+10+36 = 140

- Diviser par 10, arrondir au résultat le plus proche si nécessaire :

EXEMPLE : 140 / 10 = 14

Le score ainsi détermine qualifie le pouvoir magique (PM) du personnage :

EXEMPLE : PM=14

3.3.2. Calcul du score d'un sortilège au début du jeu

Noter le résultat donné dans le *tableau n° EI* (PM) en face du score en pouvoir magique du personnage.

EXEMPLE : PM14 → 70

Faire la somme de tous les (DS) des sortilèges connus par le personnage. Cette somme est appelée connaissance de la magie (CM).

EXEMPLE :

- connaître les secrets du vent	(DS3)
- tourbillon de poussière	+(DS5)
- nuage de pollen	+(DS6)
- libérer la pluie	+(DS3)
- créer du brouillard	+(DS5)
- chutes de neige	+(DS6)
- grains de pluie	+(DS8)
- parler aux nuages	+(DS16)

somme des DS..... CM=52

Noter le résultat donné dans le *tableau n° EI* (CM) en face des 2 scores englobant la connaissance magique du personnage.

EXEMPLE : CM52 (49-55) → 7

Noter le résultat donné dans le *tableau n° EI* (DSM) en face des 2 scores englobant le DS du sortilège le plus complexe connu par le personnage.

EXEMPLE :

Parler aux nuages : DSM16(14-20) → 3

Faire la somme des 3 résultats obtenus ci-dessus.

EXEMPLE : 70 + 7 + 3 = 80

Ce résultat est utilisé dans le calcul du score de chaque sortilège au début du jeu.

Ainsi pour connaître ce score il suffit maintenant de soustraire à ce résultat 2 fois le DS du sortilège désigné.

EXEMPLE : Connaître les secrets du vent

80-(2x3)=74

parler aux nuages

80-(2x16)=48

Le score d'un sortilège divisé par 5, arrondi au résultat inférieur, donne le niveau de maîtrise (MS) dans ce même sortilège au début du jeu.

EXEMPLE : Connaître les secrets du vent

$$74 : 5 = 14,8 \rightarrow MS = 14$$

Parler aux nuages

$$48 : 5 = 9,6 \rightarrow MS = 9$$

Ce niveau de maîtrise de sortilège (MS) est le seul score défini jusqu'ici qui soit utilisé en pratique pendant le cours du jeu.

3.3.3. Calcul de l'expérience acquise en cours de jeu.

Au cours d'une aventure un magicien a souvent l'occasion d'utiliser son pouvoir, parfois dans des situations critiques. La réussite d'un sortilège dans ce cas précis doit être notée par le *MAITRE DES LEGENDES* ou par le joueur car elle sert à faire progresser le personnage dans son art de façon réaliste ; c'est son expérience dans la magie.

Une situation critique, pour un magicien n'a pas forcément les mêmes critères que pour un homme d'armes. C'est une situation suffisamment importante pour que l'intervention de la magie affecte de façon caractéristique le déroulement de l'aventure. La valeur de cette notion est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES*.

Le calcul de l'expérience se fait à la fin de l'aventure.

Il faut relever le nombre de réussites dans chaque sortilège, que l'on étudiera un par un.

Noter le score de base du sortilège.

EXEMPLE : Parler aux nuages
score 48

Noter le score d'intelligence (I) et du don caractéristique du personnage.

EXEMPLE : Personnage Druide Celte

Intelligence (I) 12

Foi (F) 18

Faire l'opération suivante :

$75 - \text{score} + \text{intelligence} + \text{don caractéristique}$

EXEMPLE : $75 - 48 + 12 + 18 = 57$

Ce score est un pourcentage de chances de gagner un nombre de points d'expérience égal à celui des réussites du sortilège dans des situations critiques.

EXEMPLE : Le nombre de réussites du sortilège "parler aux nuages" pendant l'aventure est de 4.

Les chances de gagner 4 points d'expérience sont de 57 %

Faire un tirage sur un dé à 100 faces :

- Le pourcentage est réalisé : Le personnage acquiert 4 points d'expérience qui s'ajoutent au score de base du sortilège.

Nouveau score du sortilège "parler aux nuages" :
 $48 + 4 = 52$

- Le pourcentage est dépassé. Le personnage n'a peut-être pas profité complètement de son expérience. Il effectue le tirage d'un dé au nombre de faces correspondant à celui des réussites du sortilège.

Le nombre de réussite est 4. le tirage se fait à l'aide d'un dé à 4 faces.

Résultat $\rightarrow 1$

Nouveau score du sortilège "parler aux nuages" :
 $48 + 1 = 49$

Le score d'un sortilège ayant évolué après expérience peut induire un nouveau niveau de maîtrise (MS).

EXEMPLE :

Pour les 2 résultats mentionnés ci-dessus :

$$52 : 5 = 10,4 \rightarrow MS = 10$$

$$49 : 5 = 9,8 \rightarrow MS = 9$$

NOTE : Quand le nombre de réussites d'un sortilège ne correspond à aucun dé il suffit souvent de "supprimer" une face de l'un d'eux pour obtenir ce que l'on désire. Par exemple, pour 5 réussites il faut prendre un dé à 6 faces et ne pas tenir compte du 6 !

La formule résumant le calcul du score d'un sortilège est :

SCORE D'UN SORTILEGE

$$= PM^* + CM^* + DSM^* - 2DS + EXP$$

* : Déductible du *tableau n° EI*

La formule du niveau de maîtrise d'un sortilège est alors :

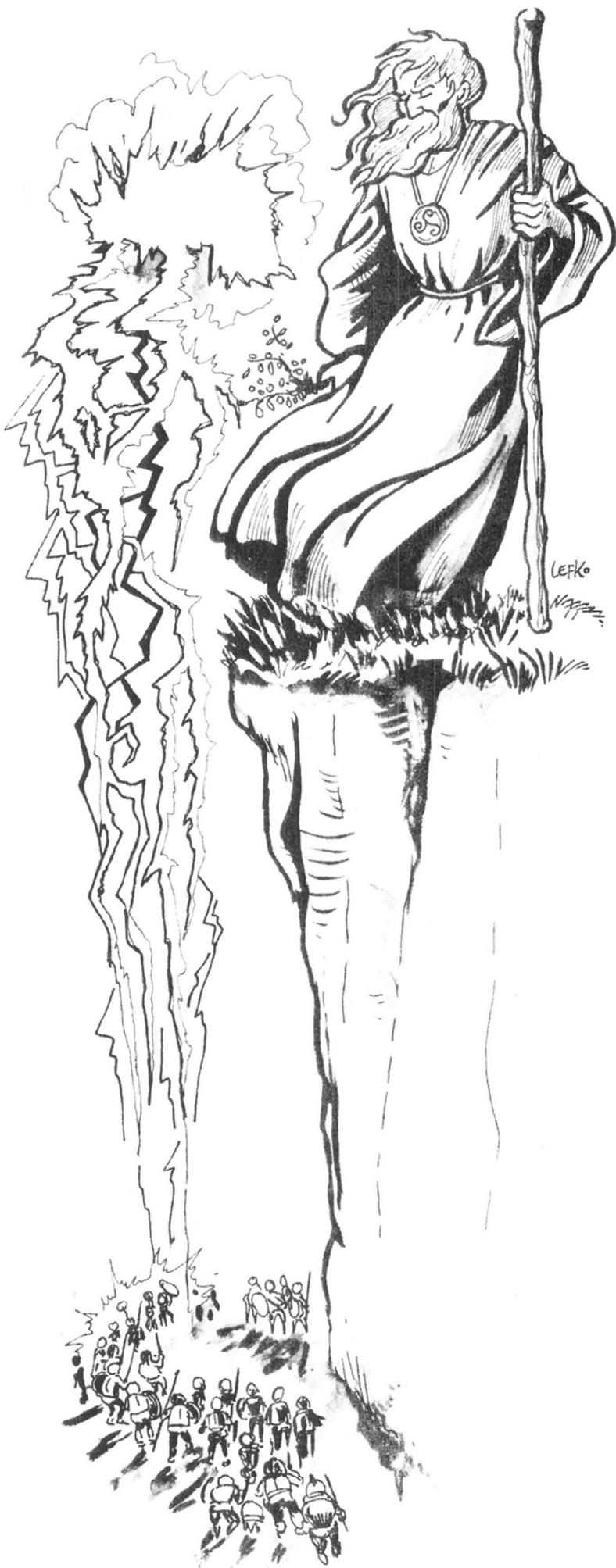
$$MS = \text{SCORE} : 5 \text{ (arrondi au chiffre inférieur)}$$

4. DE L'UTILISATION DU POUVOIR

Le magicien révèle son pouvoir lorsqu'il fait passer l'énergie d'un univers dans un autre, c'est-à-dire lorsqu'il utilise un sortilège.

A la base pour réussir ce transfert il faut faire le tirage d'un dé à 20 faces et réaliser un score égal ou inférieur au niveau de maîtrise du sortilège choisi (MS voir paragraphe 3.3).

Ce transfert peut être facilité ou gêné par différents facteurs qui modifient par un bonus ou un malus le score du MS. Dans les règles de base il ne sera question que d'un seul de ces facteurs et son application sera limitée.



Ainsi avant de lancer un sortilège le magicien doit :

- Se concentrer
- Préparer le sortilège (incantations, composantes et gestuel)

Les incantations sont des paroles au contenu magique qui facilitent l'appel d'énergie.

Les composantes sont les matières qui focalisent l'énergie vers le Maître du Sortilège.

Le gestuel consiste en un enchaînement de mouvements destiné à ordonner les forces mises en jeu.

Procéder à ce rituel nécessite un certain temps pendant lequel toute interruption provoque le reflux de l'énergie vers sa source.

Ce temps de rituel ou plus précisément ces durées de concentration et de préparation sont variables. Elles peuvent être minimales, normales, augmentées, prolongées et associées de toutes les façons possibles. Dans les règles de base le choix n'intervient qu'entre les formules suivantes :

Durée de concentration + durée de préparation

minimale	+	minimale	→	malus -9
normale	+	normale	→	0
augmentée	+	augmentée	→	bonus +4
prolongée	+	prolongée	→	bonus +7

La durée de chaque formule est elle même variable en fonction de la difficulté du sortilège (DS) entrepris.

Ces durées sont données dans le *tableau n° EII* de "durées de concentration et de préparation" à l'intersection des lignes du (DS) et des colonnes des formules.

NOTE : Le *tableau N° EIII* de "Durées de concentration et de préparation" donne quelques précisions utiles sur les différents facteurs de la préparation des sortilèges et quelques indications sur la répartition des bonus et malus de chaque formule.

Le *MAITRE DES LEGENDES* et les joueurs ne doivent pas négliger l'apport que peut avoir une utilisation précise des composantes matérielles au niveau de la simulation, et donc de l'intérêt du jeu.

Chaque spécimen de composante matérielle perd son potentiel magique après la première utilisation.

Le score du MS est aussi celui des chances de succès du sortilège (CDS). Ce score peut être modifié par les bonus ou malus inhérents aux durées de concentration et de préparation.

La réussite ou l'échec d'un sortilège, qui se révèle à l'instant où les durées de concentration et de préparation sont écoulées, se signale par le déclenchement ou l'absence d'effets.

EXEMPLE : Notre personnage *Druide celt* décide de "parler aux nuages" et d'augmenter les durées de concentration et de préparation afin d'avoir plus de chances de réussir ce sortilège.

Son niveau de maîtrise (MS) qui est dans ce cas 9 bénéficie d'un bonus de +4. Ses chances de succès (CDS) sont alors $9+4=13$

Le DS de ce sortilège est 16 et la formule est "augmentée + augmentée". La somme des durées de concentration et de préparation est : 5mn et 52s.

NOTE : Une formule de concentration et de préparation minimales n'est pas accessible à notre *Druide* car ses chances de réussite dans ce cas sont nulles.

L'effort nécessaire au déclenchement des effets d'un sortilège fatigue son créateur limitant ainsi l'utilisation du pouvoir.

La fatigue n'est comptée qu'au début des effets du sortilège.

Le nombre de points de fatigue dépensés au déclenchement des effets d'un sortilège est lié à ses chances de succès (CDS), soit :

$$(21-CDS) \times 5.$$

Un sortilège a quatre caractères :

- Durée ou niveau de durée du sortilège (NDS).

Tableau N° EIV

- Étendue ou niveau d'étendue du sortilège (NES). Tableau N° EV

- Portée ou niveau de portée du sortilège (NPS).

Tableau N° EVI

- Intensité ou niveau d'intensité du sortilège (NIS).

La durée est la période de temps pendant laquelle le pouvoir agit.

L'étendue désigne le domaine dans lequel prend effet le sortilège.

La portée représente la distance que le magicien met entre lui et les limites de l'aire d'effet du sortilège.

L'intensité mesure la puissance du sortilège.

NOTE : Ces descriptions sont les plus répandues mais n'écartent pas l'existence de cas particuliers.

Dans les règles de base le score pour chacun des niveaux mentionnés ci-dessus est égal à celui du niveau de maîtrise du sortilège (MS).

La détermination des trois premiers caractères se fait par lecture des tableaux correspondants, à l'intersection des lignes du (NDS), (NES) ou (NPS) et des colonnes du paramètre déterminé dans chaque description de sortilège et désigné par une lettre alphabétique.

La détermination du niveau d'intensité du sortilège (NIS) est incluse dans la description de chaque sortilège.

Les effets d'un sortilège sont fixés par les caractères. Le magicien ne peut les dissiper qu'en usant d'un sortilège spécifique.

EXEMPLE : Chez les Celtes, ce sortilège est : "reflux de la magie".

Quand un niveau de caractère ne donne aucune valeur le sortilège n'est pas réalisable, sauf dans le cas précis où une portée se rapporte à une ou plusieurs créatures. Le maître du sortilège doit alors toucher celles-ci pour que le pouvoir prenne effet.

Les valeurs de caractère peuvent être réduites mais uniquement au déclenchement des effets du sortilège et demeurent invariables jusqu'à la fin de celui-ci.



TABLEAU EI :

**DETERMINATION DU SCORE
DU SORTILEGE**

PM			CM	DSM
1	5	1- 6	0	1
2	10	7- 13	1	2
3	15	14- 20	2	3
4	20	21- 27	3	4
5	25	28- 34	4	5
6	30	35- 41	5	6
7	35	42- 48	6	7
8	40	49- 55	7	8
9	45	56- 62	8	9
10	50	63- 69	9	
11	55	70- 76	10	
12	60	77- 83	11	
13	65	84- 90	12	
14	70	91- 97	13	
15	75	98-104	14	
16	80	105-111	15	
17	85	112-118	16	
18	90	119-125	17	
19	95	126-132	18	
20	100	133-139	19	
		140-146	20	
		147-153	21	
		154-160	22	
		161-167	23	
		+ 7	+ 1	

TABLEAU EII : DUREE DE

	CONCENTRATION				PREPARATION			
	Min	Norm	Aug	Prol	Min	Norm	Aug	Prol
3	1s	6s	18s	1mn	2s	9s	30s	1mn30s
5	2s	10s	30s	1mn40s	3s	15s	50s	2mn30s
6	3s	12s	36s	2mn	3s	18s	1mn	3mn
8	4s	16s	48s	2mn40s	4s	24s	1mn20s	4mn
10	5s	20s	1mn	3mn20s	5s	30s	1mn40s	5mn
12	6s	24s	1mn12s	4mn	6s	36s	2mn	6mn
14	7s	28s	1mn24s	4mn40s	7s	42s	2mn20s	7mn
16	8s	32s	1mn36s	5mn20s	8s	48s	2mn40s	8mn
19	9s	38s	1mn54s	6mn20s	10s	57s	3mn10s	9mn30s
22	11s	44s	2mn12s	7mn20s	11s	1mn06s	3mn40s	11mn
25	12s	50s	2mn30s	8mn20s	13	1mn15s	4mn10s	12mn30s
28	14s	56s	2mn48s	9mn20s	14s	1mn24s	4mn40s	14mn
32	16s	1mn04s	3mn12s	10mn40s	16s	1mn36s	5mn20s	16mn
36	18s	1mn12s	3mn18s	12mn	18s	1mn48s	6mn	18mn
41	20s	1mn22s	4mn06s	13mn40s	21s	2mn03s	6mn50s	20mn30s
46	23s	1mn32s	4mn24s	15mn20s	23s	2mn18s	7mn40s	23mn
52	26s	1mn44s	5mn12s	17mn20s	26s	2mn36s	8mn40s	26mn
58	29s	1mn56s	5mn48s	19mn20s	29s	2mn54s	9mn40s	29mn

TABLEAU EIII :

DUREE DE CONCENTRATION ET DE PREPARATION

CONCENTRATION	PREPARATION	
MINIMALE - 2	INCANTATION MINIMALE PAS DE COMPOSANTE GESTUEL ABREGE	- 7
NORMALE 0	INCANTATION NORMALE COMPOSANTE MAJEURE GESTUEL COMPLET	0
AUGMENTEE + 1	INCANTATION AUGMENTEE COMPOSANTES MAJ+MINEURE GESTUEL REPETE	+ 3
PROLONGEE + 2	INCANTATION PROLONGEE COMPOSANTES MAJ+2MINEURES GESTUEL REPETE	+ 5

TABLEAU EIV :

DUREE ET TEMPS DE LATENCE

NDS/TL	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	1s	1s	1s	1mn	1mn	1mn	1mn	1mn	1mn
2	1s	2s	2s	1mn05s	2mn	15mn	2mn	15mn	2mn
3	1s	3s	5s	1mn10s	3mn	30mn	5mn	30mn	5mn
4	1s	5s	10s	1mn15s	5mn	45mn	15mn	1H	15mn
5	1s	10s	15s	1mn20s	10mn	1H	30mn	3H	30mn
6	1s	15s	30s	1mn30s	15mn	2H	1H	8H	1H
7	1s	20s	1mn	1mn40s	20mn	3H	6H	12H	6H
8	1s	30s	2mn	1mn45s	30mn	4H	12H	16H	12H
9	1s	45s	4mn	1mn50s	45mn	5H	18H	20H	18H
10	2s	1mn	5mn	2mn	1H	6H	1jour	1jour	1jour
11	2s	1mn15s	10mn	2mn10s	1H15mn	7H	2jours	3jours	7jours
12	2s	1mn30s	15mn	2mn20s	1H30mn	8H	3jours	7jours	14jours
13	2s	2mn	20mn	2mn30s	2H	9H	5jours	14jours	1mois
14	2s	2mn30s	25mn	2mn45s	2H30mn	10H	7jours	21jours	6mois
15	2s	3mn	30mn	3mn	3H	11H	10jours	1mois	9mois
16	2s	4mn	35mn	3mn10s	4H	12H	14jours	2mois	1an
17	3s	5mn	40mn	3mn20s	5H	15H	18jours	3mois	5ans
18	3s	5mn	45mn	3mn30s	7H	18H	21jours	6mois	10ans
19	3s	8mn	50mn	3mn45s	9H	21H	25jours	9mois	50ans
20	4s	10mn	1H	4mn	12H	1jour	28jours	1an	100ans



tableau EV :

PORTEE

NPS	A	B	C	D	E	F
1						1 m
2					1 m	10 m
3				1 m	2 m	50 m
4				2 m	5 m	100 m
5			1 m	3 m	10 m	200 m
6		1 m	2 m	4 m	15 m	600 m
7		5 m	4 m	5 m	25 m	1Km
8		9 m	6 m	10 m	50 m	5Km
9		15 m	8 m	25 m	75 m	10Km
10		21 m	10 m	50 m	100 m	20Km
11	1 m	27 m	15 m	60 m	150 m	30Km
12	2 m	34 m	20 m	70 m	250 m	40Km
13	3 m	41 m	30 m	80 m	500 m	60Km
14	4 m	48 m	40 m	100 m	750 m	80Km
15	5 m	56 m	50 m	250 m	1Km	100Km
16	6 m	64 m	70 m	500 m	1,5Km	120Km
17	7 m	72 m	100 m	600 m	2,5Km	140Km
18	8 m	81 m	200 m	700 m	5Km	160Km
19	9 m	90 m	500 m	800 m	7,5Km	180Km
20	10 m	100 m	1Km	1Km	10Km	200Km

tableau EVI :

ETENDUE (rayon)

POIDS : 1m = 1 Kg

NES	A	B	C	D	E	F
1						10cm
2				10cm	10cm	1m
3			10cm	1m	1m	10m
4		10cm	50cm	5m	7m	30m
5		20cm	1m	10m	15m	50m
6	10cm	40cm	1,5m	15m	30m	70m
7	15cm	60cm	2m	20m	50m	100m
8	20cm	80cm	3m	25m	70m	150m
9	25cm	1,1m	4m	30m	90m	200m
10	30cm	1,4m	5m	35m	120m	250m
11	35cm	1,7m	6m	40m	150m	300m
12	40cm	2m	7m	45m	180m	350m
13	45cm	2,5m	8m	50m	210m	400m
14	50cm	3m	9m	55m	240m	450m
15	55cm	3,5m	10m	60m	270m	500m
16	60cm	4m	12m	65m	300m	600m
17	70cm	5m	14m	70m	350m	700m
18	80cm	6m	16m	80m	400m	800m
19	90cm	8m	18m	90m	450m	900m
20	1m	10m	20m	100m	500m	1Km

Les non-humains

1. LES NON - HUMAINS

Il s'agit des humanoïdes, des animaux, et des monstres.

1.1 LES HUMANOÏDES

Les humanoïdes ont une morphologie proche de celle des humains. En général ils combattent comme eux, même s'ils peuvent avoir d'autres formes d'attaque.

Exemple: les Korrigans, les Fées, les Géants,...

1.2 LES ANIMAUX

Il s'agit de toutes les créatures animales vivantes ou ayant vécu sur terre.

Exemple: l'ours, le plésiosaure,...

1.2 LES MONSTRES

Les monstres rassemblent les créatures fantastiques.

Exemple : le Dragon, l'Hippogriffe,...

Les affrontements avec les monstres plongent les personnages en plein cœur de légendes ancestrales.

La plupart des règles du combat s'appliquent à ces trois catégories de non-humains. Les différences seront expliquées dans les chapitres qui vont suivre. Il existe en particulier quelques simplifications visant à faciliter le travail du *MAÎTRE DES LEGENDES*.

2. CARACTERISTIQUES DES NON HUMAINS

Les non-humains sont définis plus sommairement que les humains, leur description est principalement axée sur leurs interactions avec les personnages joués.

2.1 MORPHOLOGIE

On définit un certain nombre de formes de base à partir desquelles les non-humains peuvent être décrits.

- Type humanoïde (H) : Korrigans, Géants,...
- Type quadrupède (Q) : Chien, Cheval, Lézard,...
- Type aviforme (A) : Oiseaux,...
- Type insectiforme (I) : Insectes, Araignés, Homard,...
- Type serpentiforme (S) : Serpents, Vers,...
- Type pisciforme (P) : Poissons, Cétacés,...
- Type cellulaire (C) : Amibes,...

On peut bien entendu définir de nombreux types intermédiaires.

HA : Hommes oiseaux, Anges,...

HQ : Ours, Gorilles,...

QA : Dragons, Pégases,...

Etc...

Il s'agit uniquement de morphologie, cette classification n'a pas de signification zoologique.

2.2 GABARIT

Il représente la taille de la créature. Le gabarit d'un nouveau non-humain peut être déterminé par comparaison avec la liste ci-après.

- 1 : Souris
- 2 : Cobaye
- 3 : Lapin
- ...
- 5 : Chien
- ...
- 7 : Babouin
- ...
- 10 : Homme
- ...
- 12 : Gorille
- ...
- 14 : Cerf
- ...
- 18 : Cheval
- ...
- 20 : Taureau
- ...
- 22 : Gnou
- ...
- 30 : Girafe
- ...
- 50 : Eléphant
- ...

Ce chiffre représente aussi le dixième des points de fatigue que la créature peut perdre avant de mourir. Un taureau, par exemple, peut encaisser deux cent points de fatigue avant de trépasser.

Dans la description de l'animal le gabarit est suivi de deux séries de chiffres entre crochets. Il s'agit des différents seuils concernant la fatigue de la créature (état 25, état 50, état 75 et coma ou mort), et son souffle (état 25, état 50, état 75 et inconscience)

EXEMPLE : L'Ours G(14), Fat (50, 20, 10, 0), Sfl (20, 30, 40, 45)

Son gabarit est 14 il peut endurer 140 points de fatigue. Lorsque sa fatigue est entre :

140 et 51 : pleine forme

50 et 21 : état 25

20 et 11 : état 50

10 et 1 : état 75

0 et - : coma (mort si l'ours n'est pas soigné rapidement).

En général on ne se préoccupe pas de la fatigue mais plutôt du souffle, car lorsque les personnages réussissent à faire sombrer la créature dans l'inconscience elle est à leur merci et n'est plus dangereuse.

Lorsque l'ours a un niveau de souffle entre :

0 et 19 : pleine forme

20 et 29 : état 25

30 et 39 : état 50

40 et 44 : état 75

45 et + : inconscience

Les chances de succès d'une créature (attaque, compétence) diminuent en cas de handicap : -2 (état 25), -5 (état 50), -7 (état 75). Les autres chiffres ne varient pas.

2.3 ARMES

La plupart des créatures possèdent des armes naturelles. On les caractérise par leur nature et leur efficacité.

La liste ci-après donne quelques points de repères.

- Griffes (g) : souris (2), chat (10), guépard (20), tigre (30),...

- Dents (dt) : souris (2), chat (8), chien (15), tigre (35),...

- Pinces (p) : scorpion (1), homard (5),...

- Cornes (c) : vache (12), cerf (20),...

- Bec (b) : poule (5), faucon (10), aigle (16), condor (22),...

- Dard (d) : guêpe (2), raie manta (10), espadon (30),...

- Massue (m) : queue de crocodile (18),...

- Sabot (s) : cheval (15),...

- Ventouse (v) : pieuvre (12),...

Etc...

EXEMPLE : Ours dt25, 2xg15, 2xm30

Il peut donc mordre (dents, 25), griffer avec une de ses deux pattes antérieures (griffe, 15), ou se servir de ses pattes pour frapper (massue, 30).

2.4 BASE

Ce chiffre donne le nombre de secondes nécessaires à la créature pour porter une attaque. Lorsque les attaques sont très variées une base est donnée pour chacune.

2.5 VITESSES DE DEPLACEMENT

Elles sont importantes lorsque les personnages cherchent à rattraper ou au contraire à fuir une créature.

2.6 SURPRISE

L'attaque par surprise est le plus grand avantage des animaux et des monstres.

Chaque créature possède une capacité à attaquer par surprise, optimale dans son environnement naturel

En général plusieurs chiffres sont donnés, chacun correspondant à un milieu. Au chiffre de surprise de la créature on soustrait le facteur de surprise de la victime ; on obtient les chances sur 20 que la créature a de surprendre.

Le *MAITRE DES LEGENDES* jette un d20 ; si le jet est réussi (inférieur ou égal aux chances de surprendre) la créature peut porter une première attaque sans opposition, le personnage ne pourra réagir qu'à partir de la seconde suivante, et encore, s'il réussit un *jet de réflexe*. Si le *jet de surprise* est manqué le personnage peut réagir immédiatement (parade-réflexe, feinte de corps, esquive,...) s'il réussit un *jet de réflexe*.

3 COMBAT

3.1 MODE D'ATTAQUE

Si les humains utilisent des armes les non-humains disposent en général d'un certain nombre de modes d'attaques dont l'efficacité garantit leur survie.

3.1.1 La charge (CP)

Cette action est similaire à la charge percutante des humains (CP) (voir règles avancées, le combat 4.1.7). La créature, lancée, cherche à percuter sa victime de façon à la renverser et à éventuellement lui causer des dommages avec une arme naturelle (ex : le sanglier)

3.1.2 Le bond (BD)

Le bond est une attaque propre aux monstres : la créature bondit sur la victime en cherchant à la renverser et en visant en général la gorge (ex : tigre).



3.1.3 Le piqué (PP)

Un peu similaire au bond mais la créature se jette sur la victime depuis une position surélevée (exemple : aigle). L'équivalent existe chez les humains (voir règles avancées percussion en piqué, le combat 4.1.5)

3.1.4 Constriction (CO)

La créature tente d'attraper sa victime de façon à l'immobiliser et à lui causer des dommages (exemple : ours, pieuvre, serpent,...)

3.1.5 Armes naturelles (AN)

Lorsque la créature utilise ses armes naturelles dans des conditions normales (exemple : chien qui mord, pinces de homard,...).

3.1.6 Armes

Certains non-humains utilisent des armes comme les humains le font. Dans ce cas les armes sont indiquées.

3.2 NIVEAU D'ATTAQUE

Le niveau d'attaque d'un non-humain représente sa valeur au combat. Ce chiffre représente les chances de toucher de base qu'a la créature lorsqu'elle attaque.

Ces chances de toucher de base seront éventuellement modifiées par les conditions et la défense de l'adversaire. Lorsqu'une créature dispose de plusieurs modes d'attaque un niveau d'attaque est donné pour chacun des modes.

EXEMPLE : Ours : BD14, CO8, AN16. L'ours peut donc bondir (chances de toucher de base = 14), immobiliser sa victime avec ses pattes (chances de toucher de base = 8), utiliser simplement ses armes naturelles : dents, griffes, pattes (chances de toucher de base = 16).

3.3 DOMMAGES

Lorsque l'attaque de la créature est un succès on peut lire les dommages dans le tableau correspondant à l'attaque effectuée, à la colonne correspondant à la marge de réussite.

EXEMPLE : Un ours tente de donner un coup de patte à un guerrier celtique (m30, AN16). Chances de toucher de base = 16. Défense du guerrier = feinte de corps (FC=2). Chances de toucher finales : $16-2=14$. Le *MAITRE DES LEGENDES* jette un d20 : 6. Le coup a porté. Marge de réussite : $Mr=8(14-6)$. Sur la fiche de l'ours dans le tableau correspondant au coup de patte, et dans la colonne $Mr=8$ on peut lire les dommages : 24. Le guerrier celtique encaisse donc 24 points de souffle et se retrouve sérieusement ébranlé!...

3.4 DEFENSE

Il peut s'agir d'une parade si le non-humain utilise une arme. Dans ce cas le déroulement du combat est semblable à celui entre humains. Les autres créatures ne peuvent en général qu'essayer d'éviter les coups.

On considère dans un but de simplification, que la créature tente une feinte de corps ; elle n'a pas besoin de *jet de réflexe* pour y avoir droit.

3.5 PROTECTION

Certaines créatures sont protégées par une armure naturelle ou non. Lorsque c'est le cas, le chiffre à soustraire aux dommages causés à la créature est indiqué.

Si la protection n'est pas uniforme une protection moyenne sera donnée, suivie des protections concernant les zones particulières.

4 POUVOIRS SPECIAUX

Les non-humains peuvent avoir des pouvoirs spéciaux (magie, attaques spéciales, ...) auquel cas ceux-ci sont décrits sur la fiche de la créature.



La charte angoumoise

1. HISTORIQUE

Les recherches de Monsieur Noël Le Serfaut lui ont permis de retrouver, pour notre plus grand plaisir, cette table oubliée depuis la Renaissance (voir l'article de M. Le Serfaut dans *RUNES* n° 4). Cette charte a été utilisée par le Duc d'Angoulême pour simuler la Chasse à Courre, plaisir auquel il ne pouvait plus s'adonner depuis une malencontreuse chute de cheval. Cette table reste d'actualité, c'est pourquoi nous nous permettons de la réutiliser aujourd'hui dans le cadre du jeu *LEGENDES*.

2. PRESENTATION

La *Charte Angoumoise*, que nous appellerons aussi table multi-usages, est composée de 4 colonnes.

La première colonne comprend les nombres de 1 à 20.

La deuxième colonne est une suite d'appréciation de chances de succès (d'impossible à immanquable).

La troisième colonne est une liste d'appréciation de situations allant de cauchemardesque à fantastique.

La dernière colonne est constituée d'une suite de bonus/malus (de -9 ou moins à +9 ou plus).

3. UTILISATIONS

3.1 DETERMINER LA TOURNURE DES EVENEMENTS

Lorsque le *MAITRE DES LEGENDES* souhaite déterminer la tournure que vont prendre les évé-

nements, il peut jeter un d20. Il pourra lire une appréciation dans la colonne 3, sur la ligne correspondant au résultat du d20.

EXEMPLE : Les personnages, perdus dans une région qu'ils ne connaissent pas, viennent à croiser une douzaine de guerriers celtes d'une autre tribu. Si le *MAITRE DES LEGENDES* n'a pas prévu à l'avance une réaction pour les guerriers, il peut lancer un d20.

Imaginons que le résultat soit :

1 = Cauchemardesque : le *MAITRE DES LEGENDES* peut considérer que les guerriers ne supportent aucune intrusion sur leur territoire : ils attaquent sans même prendre le temps de discuter.

8 = Plutôt défavorable : sans doute discuteront-ils avant d'attaquer, si les personnages sont convaincants peut être que le combat n'aura pas lieu.

13 = Plutôt favorable : les guerriers indiqueront aux personnages comment retrouver leur chemin mais leur demanderont de partir sans trop traîner.

20 = Fantastique : les personnages seront les invités d'honneur du grand festin de ce soir au village des guerriers.



3.2 DETERMINATION DES CHANCES DE SE SORTIR D'UNE SITUATION

Lorsque le *MAITRE DES LEGENDES* a apprécié une situation et qu'il souhaite en déduire des chances de succès, il se reporte colonne 3 à son appréciation et lit sur la même ligne de la colonne 20 les chances de réussir.

EXEMPLE : Les personnages participent à une grande bataille. Le *MAITRE DES LEGENDES* et les joueurs ne souhaitant pas détailler les combats, ils s'en remettent à la Charte Angoumoise. Le *MAITRE DES LEGENDES* apprécie les forces en présence : la bataille se présente sous un angle "favorable" pour les troupes dont font partie les personnages. "Favorable" (colonne 3) correspond à 14 (colonne 1). Les chances que la bataille soit un succès sont de 14 sur 20.

3.3 DETERMINATION DES CHANCES DE SUCCES D'UNE TACHE

Il peut arriver que le *MAITRE DES LEGENDES* ait besoin de déterminer les chances de succès d'une tâche particulière, non quantifiées par un chiffre. Il choisit colonne 2 le terme qui lui paraît le mieux qualifier la difficulté de la tâche et il lit sur la même ligne de la colonne 1 les chances de succès sur 20.

EXEMPLE : Deux personnages ont dissimulé en travers du chemin une corde qu'ils s'apprêtent à tendre lorsque passera l'Ogre qui les poursuivait. Le *MAITRE DES LEGENDES* pèse le pour et le contre. L'Ogre n'est pas très intelligent ; il court vite mais les personnages n'ont pas eu le temps de dissimuler parfaitement la corde. Le *MAITRE DES LEGENDES* juge que cette tentative est "plutôt difficile." Elle a donc 7 chances sur 20 de réussir.

3.4 DETERMINATION D'UN BONUS OU D'UN MALUS

Les chances de succès qui sont chiffrées le sont en général pour une difficulté moyenne. Les conditions dans lesquelles s'effectue cette tâche peuvent influencer sur les chances de la mener à bien. Il est parfois possible de faire l'inventaire précis des facteurs qui interviennent et des bonus/malus qu'ils apportent. Toutefois, ce calcul peut être long et fastidieux sans même apporter toute la précision voulue. Si c'est le cas le *MAITRE DES LEGENDES* juge en quoi la tâche est

plus facile ou plus difficile que la moyenne, se reporte à un terme de la colonne 2 et lit un bonus/malus sur la même ligne de la colonne 4.

EXEMPLE : Un personnage tente de lancer un boulet de fronde sur un adversaire situé à une portée moyenne, en partie masqué par la végétation et se déplaçant rapidement vers la gauche ; de plus il pleut ce qui gêne quelque peu la vision. Le *MAITRE DES LEGENDES* juge la tâche "très difficile" et octroie donc un malus (-6) aux chances de toucher du personnage.

3.5 AIDE A L'INTERPRETATION D'UN RESULTAT

Lorsqu'un d20 a été lancé pour déterminer si une tâche a été menée à bien le *MAITRE DES LEGENDES* peut utiliser la marge de réussite ($Mr = \text{chances de succès} - \text{jet}$) pour interpréter le résultat. Il repère Mr colonne 4 (les chiffres négatifs correspondent à un échec) et se reporte à la même ligne de la colonne 3 où il trouve un terme qui peut lui servir de base à l'interprétation du résultat.

EXEMPLE : Reprenons l'exemple des deux compères qui cherchaient à faire trébucher l'Ogre. Les chances de réussir étaient de 7 sur 20. Le jet d'un d20 a donné un résultat de 3. La marge de réussite est $Mr = 4(7-3)$. Le résultat est donc "assez bon" et l'Ogre s'est étalé de tout son long. Toutefois, il ne s'est pas vraiment fait mal.

EXEMPLE: Un personnage utilise la compétence "Eloquence" pour rallier un auditoire à sa cause. Ses chances de succès sont 12 sur 20. Envisageons plusieurs cas pour le jet du d20 :

3 : Marge de réussite = 9 (12-3) : Fantastique
L'auditoire est enthousiaste.

9 : Marge de réussite = 3 (12-9) : Favorable.
L'auditoire accepte sans trop discuter.

12 : Marge de réussite = 0 (12-12) : Neutre.
L'auditoire a tendance à accepter sans conviction.

15 : Echec = -3 (12-15) : Défavorable.
L'auditoire n'est pas d'accord.

20 : Echec = -8 (12-20) : Catastrophique. Le personnage s'est totalement fourvoyé, l'auditoire est furieux, l'orateur sera-t-il malmené ?

CHARTE ANGOUMOISE

1	2	3	4
1	IMPOSSIBLE	CAUCHEMARDESQUE	-9
2	PRESQUE IMPOSSIBLE	CATASTROPHIQUE	-8
3	EXTREMEMENT DIFFICILE	EXTREMEMENT MAUVAIS	-7
4	TRES DIFFICILE	TRES MAUVAIS	-6
5	DIFFICILE	MAUVAIS	-5
6	ASSEZ DIFFICILE	ASSEZ MAUVAIS	-4
7	PLUTOT DIFFICILE	DEFAVORABLE	-3
8	A PEINE DIFFICILE	PLUTOT DEFAVORABLE	-2
9	UN PEU MOINS QUE MOYEN	A PEINE DEFAVORABLE	-1
10	MOYEN	NEUTRE	0
11	MOYEN	NEUTRE	0
12	UN PEU MIEUX QUE MOYEN	A PEINE FAVORABLE	+1
13	A PEINE FACILE	PLUTOT FAVORABLE	+2
14	PLUTOT FACILE	FAVORABLE	+3
15	ASSEZ FACILE	ASSEZ BON	+4
16	FACILE	BON	+5
17	TRES FACILE	TRES BON	+6
18	EXTREMEMENT FACILE	EXCELLENT	+7
19	PRESQUE IMMANQUABLE	PARFAIT	+8
20	IMMANQUABLE	FANTASTIQUE	+9

Les Déplacements

Nombreux sont les chemins que devront emprunter les personnages en quête d'aventures. Les déplacements jouent un rôle important dans certains scénarii, c'est pourquoi un chapitre leur est consacré.

1. LES DIFFERENTS MODES DE DEPLACEMENT

1.1 SPRINT (S)

Déplacement aussi rapide que possible. Le personnage ne doit ni être encombré ni être gêné par des obstacles. Il est pratiquement impossible de sprinter plus d'une minute.



1.2 COURSE (C)

Mouvement rapide, le personnage ne doit pas être encombré. D'un rythme moins soutenu que le sprint la course peut être prolongée au delà d'une heure.

1.3 PAS DE COURSE (PC)

Déplacement en petites foulées, assez rapide bien qu'il ne permette pas d'être trop chargé. Le rythme peut être maintenu plusieurs heures.

1.4 MARCHE ACCELEREE (Ma)

Plus lent que le pas de course, bien qu'il soit presque aussi fatigant, ce rythme est plus adapté lorsque le personnage est chargé.

1.5 MARCHE NORMALE (Mn)

Le meilleur mode de déplacement pour couvrir de longues distances sans trop d'effort.

1.6 PROMENADE (P)

Rythme lent mais absolument pas fatigant. Il permet même de reprendre son souffle.

2. LES VITESSES DE DEPLACEMENT

Dans les règles de bases les vitesses de déplacement sont fixées pour tous les personnages :

- Sprint : 7 m/s (7 mètres par seconde)
- Course : 4 m/s , 240 m/mn (240 mètres par minute)
- Pas de course : 220 m/mn, 13 km/h
- Marche accélérée : 130 m/mn, 7,5 km/h
- Marche normale : 100 m/mn, 6 km/h
- Promenade : 50 m/mn, 3 km/h

Dans les règles avancées les vitesses de déplacement des personnages sont fonction de leur rapidité (voir règles avancées)

3. SOUFFLE ET FATIGUE

Certains modes de déplacement font atteindre un niveau de souffle permanent (voir le chapitre sur le souffle, 2.3)

3.1 SPRINT

Souffle : $sfl = 1 \text{ pt} / 3 \text{ s}$ (1 point toutes les 3 secondes)
Fatigue : $fat = 1 \text{ pt} / 3 \text{ s}$

Souffle et Fatigue évoluent simultanément.

3.2 COURSE

Souffle : $sfl = 1 \text{ pt} / 20 \text{ s}$ jusqu'à 15 (5 minutes) puis essoufflement permanent :

$Sfl-p = 15$

Fatigue : $fat = 1 \text{ pt} / 20 \text{ s}$ jusqu'à 15 (5 minutes) puis $1 \text{ pt} / 2 \text{ mn}$ (soit 30 pt/heure).

Donc Souffle et Fatigue évoluent ensemble pendant 5 minutes moment où le rythme de croisière est établi et où le niveau de souffle devient permanent.

EXEMPLE: Brennus court 35 minutes : au bout de 5 minutes le niveau d'essoufflement permanent est atteint $Sfl-p = 15$, la Fatigue est alors de 15. Au bout de 35 minutes, c'est à dire 30 minutes plus tard, l'essoufflement est toujours $Sfl-p = 15$ mais la fatigue se chiffre à 30 (15 pour les 15 premières minutes puis 15 pour les 30 minutes qui suivent ($1 \text{ pt} / 2 \text{ mn}$, 30 mn)).

3.3 PAS DE COURSE

Souffle : $sfl = 1 \text{ pt} / \text{mn}$ jusqu'à 10 (10 minutes) puis $sfl-p = 10$

Fatigue : $fat = 1 \text{ pt} / \text{mn}$ jusqu'à 10 (10 minutes) puis $1 \text{ pt} / 6 \text{ mn}$ (soit 10 pt/heure)

3.4 MARCHE ACCELEREE

Souffle : $sfl = 1 \text{ pt} / 2 \text{ mn}$ jusqu'à 5 (10 mn) puis $sfl-p = 5$

Fatigue : $fat = 1 \text{ pt} / 2 \text{ mn}$ jusqu'à 5 (10mn) puis $1 \text{ pt} / 6 \text{ mn}$ (soit 10 pt/heure)

3.5 MARCHE NORMALE

Souffle : $sfl = 0$

Fatigue : $fat = 7 \text{ pt} / \text{heure}$

3.6 PROMENADE

Souffle : on récupère des points de souffle au rythme de $1 \text{ pt} / 10 \text{ secondes}$.

4 NATURE DU TERRAIN

La nature du terrain joue un rôle sur la vitesse de déplacement et sur la fatigue (voir tableau D)

5. ENCOMBREMENT

L'encombrement joue un rôle sur la vitesse de déplacement et sur la fatigue (voir règles avancées, chapitre AA 3.13).

6. DEPLACEMENT EN COMBAT

Alors qu'un personnage est en train de se battre il peut se déplacer d'un mètre par seconde. Lorsque les différents adversaires souhaitent se déplacer, les mouvements sont simultanés. Si deux adversaires se retrouvent trop éloignés pour porter un coup, il n'y a pas d'attaque possible.

Les déplacements en combat doivent être cohérents avec la tactique de combat employée (ne pas reculer en portant une attaque normale (AN),...etc..).

TABLEAU HI :

INFLUENCE DU TERRAIN SUR LES DEPLACEMENTS

CHEMIN : x 0,75

FORET EPAISSE, COLLINE, DESERT : x 0,5

FORET VIERGE, JUNGLE, MONTAGNE : x 0,25

EBOULIS : x 0,2

DE NUIT SANS LUMIERE : x 0,5

PLUIE FORTE : x 0,75

NEIGE : x 0,25

FATIGUE : x 1,5

FATIGUE : x 2

FATIGUE : x 2,5

FATIGUE : x 2

Les effets de l'âge

Même si votre personnage a eu la chance d'arriver intact au bout de plusieurs années d'aventures, il y a une réalité à laquelle il ne peut échapper : la vieillesse.

Lorsqu'un personnage atteint un certain âge, l'usure du temps commence à se faire sentir. Pour simuler les effets du vieillissement on utilise la "table du vieillissement".

Le personnage va voir ses caractéristiques diminuer progressivement : elles passeront de façon irréversible dans un état 25, puis 50, puis 75, l'étape suivante étant la mort.

La caractéristique utilisée pour juger des effets du vieillissement est le chiffre de fatigue (FAT) (voir à Création du personnage, 3.4).

Quand le personnage manque un jet de vieillesse, c'est à dire lorsqu'il fait plus que FAT avec un d20, sa caractéristique passe de façon irréversible dans l'état d'handicap suivant.

Pour chaque caractéristique il est exigé un jet de vieillesse à partir de l'âge indiqué par une croix. Un nouveau jet est nécessaire tous les 5 ans.

L'âge le plus avancé que l'on peut atteindre avant de subir un handicap donné est indiqué dans le tableau du vieillissement.

EXEMPLE : La Force passe au plus tard dans un état 25 à 55 ans. Par contre si le personnage a manqué un jet de vieillesse pour la force à 40 ans, 45 ans et 50 ans, sa force est déjà dans un état 75. Un nouvel échec à 55 ans signifierait qu'il vient de passer dans l'Autre Monde.

Rappelons qu'au début du jeu l'âge d'un personnage est fonction du temps qu'il a passé à acquérir des compétences. Il peut arriver qu'un personnage débute le jeu avec un ou plusieurs handicaps.

TABLEAU II :

TABLE DE VIEILLISSEMENT

AGE	→	35	40	45	50	55	60	65	70	75
FORCE	F		X			25		50		75
RAPIDITE	R	X			25			50		75
COORDINATION	C				X		25		50	75
ENDURANCE	E		X				25		50	75
VOLONTE	V				X			25	50	75
INTELLIGENCE	I			X				25	50	75
SANTE D'ESPRIT	S				X			25	50	75







Legendes

S. DAUDIER
J.M. MONTEL
P. MERCIER
G. ROHMER
M. DELADERRIERE

Règles optionnelles

AVERTISSEMENT

Dans ce livret vous sont proposées des règles avancées, ou règles optionnelles, conçues pour "affiner" la simulation de certaines situations. En aucun cas et surtout si le nombre de joueurs est élevé, l'ensemble de ces règles ne doit être utilisé.

Vous constaterez que la numérotation des chapitres et des paragraphes est discontinue. La raison est que seuls les chapitres et les paragraphes du livret des règles donnant un renvoi aux règles avancées sont mentionnés ici.

"Le grand Art de la Magie" ne se réfère pas aux indications précédentes. Les règles du premier livret sont une initiation qui, avec les règles avancées, forment l'ensemble de la magie.

Dans tous les cas, le *MAITRE DES LEGENDES* décidera des points des règles avancées qui seront joués.

Les règles avancées présentent des formules à calculer, les symboles suivants signifient :

(.../...)o → arrondir au plus proche le contenu des parenthèses,

(.../...)- → arrondir au chiffre inférieur le résultat,

(.../...)+ → arrondir au chiffre supérieur.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

2.4.4 Vivacité d'Esprit (VES)

Pour différencier l'intelligence de la vivacité d'esprit on détermine cette dernière comme suit:

- On jette 5d10
- On lit dans le *tableau AAI* le résultat en fonction de la somme des d10 et de l'intelligence.

3.1 LES DIFFERENTS FACTEURS

- Facteur de bravoure (FB)

Il dépend de la volonté (V), de l'aptitude au combat (Cbt) et du hasard, on le détermine par la lecture du *tableau AAI*

- Facteur de surprise (FS)

Il dépend de l'intelligence (I) mais aussi de la perception (Per), on le détermine par lecture du *tableau AAI*.

3.5 TAILLE ET POIDS (T et P)

Ces caractéristiques sont déduites de la force et de la rapidité à l'aide du *Tableau AAIII*, la *table AAIV* des correspondances permet d'obtenir la taille et le poids en mètres et en kilogrammes à partir des chiffres trouvés dans le *tableau AAIII*.

Nous distinguerons les **chiffres de taille et poids T** et P, de la **taille t** en mètres et du **poids p** en kilogrammes.

EXEMPLE :

Brennus a une force de 18 et une rapidité de 12, on trouve dans le *tableau AAIII* T=17 et P=21. La *table AAIV* nous donne ; taille : t=1,85 m et poids : p=110 Kg.

Un chiffre, issu du poids est utile dans certaines forme de combat : (p/20) o.

3.6 BEAUTE (B)

Ce chiffre est déterminé aléatoirement mais le maximum possible est fonction de la taille et du poids. Le *tableau AAV* donne ce maximum et les dés à jeter pour trouver B.

EXEMPLE :

Brennus a T=17 et P=21, son maximum de beauté, lu dans le *tableau AAV* est 18. On jette 5d4 (sachant que le résultat ne pourra excéder 18); résultat : B=13.

3.7 AMBIDEXTRIE (AMB)

C'est à vous de choisir si votre personnage est gaucher ou droitier. L'Ambidextrie caractérise la plus ou moins grande facilité à utiliser la seconde main.

L'Ambidextrie dépend de la coordination (C), de la volonté (V) et du hasard (qui traduit le fait que le personnage a plus ou moins eu l'occasion d'utiliser sa seconde main).

Le *tableau AAI* permet de déterminer l'Ambidextrie.

EXEMPLE :

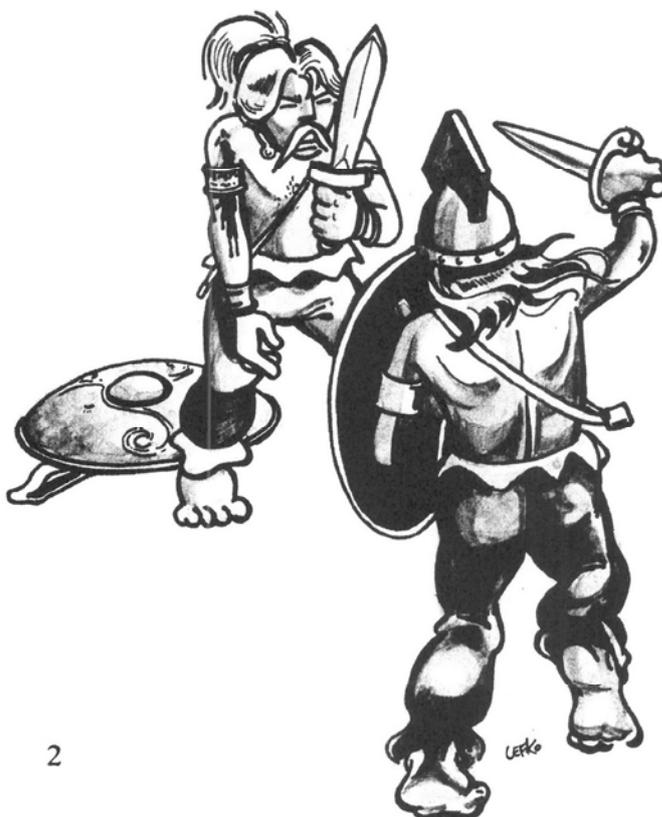
Brennus a une coordination de 14 (→ 56) et une volonté de 14 (→ 28), jet de 4d20 : 56.

Total : 56 + 28 + 56 = 140, divise par 10 = 14. Amb=14

L'ambidextrie intervient lorsque le personnage tente une action avec sa seconde main.

EXEMPLE :

Brennus (droitier) qui est blessé au bras droit doit se battre en tenant son arme de la main gauche. S'il réussit un jet de d20 (*jet d'Ambidextrie*) inférieur ou égal à **AMB Brennus** pourra frapper de la main gauche avec ses chances habituelles. S'il fait plus que **AMB** son attaque a échoué à cause de son manque d'aisance avec la main gauche.



3.8 LES SENS (OUI, VUE, GOU, ODO, TOU, SIX)

Dans la création du personnage nous avons déterminé la perception (Per) ; ce don regroupe les 6 sens. Si l'on souhaite dissocier les sens on procède comme suit :

- Les 5 sens ouïe, vue, goût, odorat et toucher ont un score de base de 5, le 6ème sens a un score de base de - 25.

- Un capital de points de 6Per (6 fois la perception) est à répartir sur les 6 sens. Le maximum possible dans chaque sens est 20.

Ces chiffres sont utiles lorsque le personnage utilise l'un de ses sens dans un but bien précis :

- apercevoir une forme au loin (Vue)
- écouter un léger bruit (Ouïe)
- reconnaître un liquide par sa saveur (Goût)
- reconnaître un monstre par son odeur (Odorat)
- reconnaître une forme dans l'obscurité (Toucher)
- s'apercevoir d'une présence surnaturelle (6ème sens)

...



Dans la plupart des cas le *MAITRE DES LEGENDES* pourra jeter un d20 (en accordant éventuellement un bonus ou un malus suivant la difficulté de la tâche ; voir Charte Angoumoise) pour déterminer si le sens du personnage s'est avéré utile.

Le résultat du d20 modifié par le bonus / malus doit être inférieur ou égal au chiffre du sens considéré pour signifier un succès.

EXEMPLE :

Brennus (VUE=20), face au soleil essaye de discerner une forme qui s'approche au loin sur le chemin.

Le *MAITRE DES LEGENDES* estime les conditions comme étant "difficiles", la Charte Angoumoise donne un malus de -5.

Jet du d20 : 13, c'est moins que $20-5=15$, par conséquent le *MAITRE DES LEGENDES* signale que la forme est un guerrier Gaulois qui s'approche.

Si la réussite avait été meilleure (c'est-à-dire si l'écart entre le chiffre à faire et le chiffre obtenu par le jet de dé avait été plus grand) la description du *MAITRE DES LEGENDES* aurait été plus détaillée.

3.9 LES PERFORMANCES (Ar, Lv, Bg, EC0, EC4, SHs, SLa)

3.9.1 Poids soulevé à l'arracher (Ar)

Un personnage peut soulever à l'arracher (c'est-à-dire en un seul mouvement et au dessus de sa tête) un poids en Kg égal à :

$$Ar = (((3F + E) \times (p + 120)) / 100) \circ$$

Soulever un poids allant jusqu'au 2/3 de cette valeur ne pose aucun problème. Pour un poids supérieur il faut jeter un d20 pour voir si le personnage arrive à tenir le coup ; les chances de tenir sont à la première seconde de 19 puis elles diminuent de 1 à chaque seconde suivante (18 puis 17...) jusqu'à ce que le personnage relâche son effort ou ne soit plus en mesure de tenir. Souffle nécessaire : 1point/seconde.

3.9.2 Poids levé (Lv)

Il ne s'agit plus d'amener le poids au dessus de sa tête mais simplement de le soulever du sol. Le maximum de poids en Kg que le personnage peut lever est :

$$Lv = 3Ar$$

Pour un poids compris entre Ar et Lv on jette un d20 toutes les secondes comme au 3.9.1. Souffle : 1point/seconde.

3.9.3 Poids bougé (Bg)

Utile lorsqu'un personnage tente de déplacer un gros poids en le faisant rouler ou glisser. Le maximum possible est :

$$Bg = 5Ar$$



Pour un poids compris entre Bg et Lv on jette un d20 toutes les secondes comme au 3.9.1. Souffle: 1point/seconde.

Dans les trois cas (Ar, Lv, Bg) le *MAITRE DES LEGENDES* peut accorder des malus au chances de réussites si l'objet a un poids proche des limites que le personnage peut atteindre.

3.9.4 EC0

Premier pallier d'encombrement :
 $EC0 = (Ar/20)o$
 Voir aussi au 3.13

3.9.5 EC4

Maximum d'encombrement :
 $EC4 = (2Ar/3)o$
 Voir aussi au 3.13

3.9.6 Les sauts (SHs,SHa,SLs,SLa)

Les sauts sans élan (en hauteur : SHs, en longueur : SLs) correspondent à des sauts effectués à pieds joints, sans course d'élan préalable.

Les sauts avec élan (en hauteur : SHa, en longueur : SLa) nécessitent une course d'au moins 5 m pour la hauteur et d'au moins 15 m pour la longueur.

$$SHs = (5F \times T) / (90 + p) \text{ mètres}$$

$$SHa = (8F + 2C + R)t / (90 + p) \text{ mètres}$$

$$SLs = (4F(2 + t) / (90 + p) + 0,5) \text{ mètres}$$

$$SLa = ((7F + 10R + 2C)(2 + t) / (90 + p)) \text{ mètres}$$

t est la taille en m, p le poids en Kg, F la force, C la coordination, R la rapidité.

Les performances Ar, Lv, Bg, EC0, EC4, SHs, SHa, SLs, SLa doivent être calculées pour un état normal puis pour les états 25, 50 et 75.

3.12 INTUITION (ITU)

Un peu comparable au "flair". C'est grâce à elle qu'un personnage va se tourner à la dernière seconde alors qu'un adversaire arrive dans son dos. Elle est en quelque sorte l'équivalent du 6ème sens pour les cas ni magiques, ni surnaturels.

L'intuition dépend de la perception (Per) et de l'intelligence (I). Elle se détermine par lecture du *tableau AAI*.

3.13 ENCOMBREMENT

Le matériel qu'un personnage porte sur lui peut finir par le gêner. Le *MAITRE DES LEGENDES* est laissé juge en ce qui concerne les objets encombrants, non par leur poids mais par leur volume.

En ce qui concerne le poids on définit 5 valeurs limites :

$$\begin{aligned} EC4 &= (2/3Ar)o \\ EC3 &= (3/4EC4)o \\ EC2 &= (1/2EC4)o \\ EC1 &= (1/4EC4)o \\ EC0 &= (1/20Ar)o \end{aligned}$$

Ces poids en Kg caractérisent les limites à partir desquelles se font sentir un surcroit de fatigue ainsi qu'un handicap concernant la rapidité, la coordination et la force (R, C, F).

- De 0 à EC0 : aucun effet négatif
 - A : de EC0 à EC1 : sprint impossible, fatigue doublée pour la course, le combat, la natation, ... état 25 pour les sauts.

- B : de EC1 à EC2 : sprint impossible, fatigue triplée pour la course, le combat, l'escalade, la natation, ... fatigue doublée pour le pas de course, état 50 pour les sauts, état 25 pour F, C et R.

- C : de EC2 à EC3 : sprint impossible, fatigue triplée pour la course, le combat, l'escalade, la natation, ... et le pas de course, fatigue doublée pour les autres actions physiques, état 75 pour les sauts. état 50 pour F, C et R.

- D : de EC3 à EC4 : sprint, course, pas de course impossibles, fatigue triplée pour toutes les actions physiques. sauts impossibles. état 75 pour F, C et R.

Le *MAITRE DES LEGENDES* devra décider quelles sont les actions entreprises à considérées comme faisant partie de la catégorie combat, escalade, natation, ...

L'effet de l'encombrement s'ajoute aux effets du souffle ou de la fatigue (voir tableau de l'encombrement sur la feuille de personnage). Les chiffres de ce tableau (25, 50, 75) concernent les états à appliquer à R, C et F. Une croix (x) dans le tableau signifie que la charge est impossible à transporter. Les lettres A, B, C, D correspondent aux effets liés aux quatre échelons de charge.

Le poids de certains objets est donné. Pour les autres on procédera par comparaison.

Comme points de repère vous pouvez utiliser les chiffres indiqués ci-dessous :

bois de hêtre = 0,7 g/cm³
 eau, corps humain, cuir, bois d'if = 1 g/cm³
 pierre = 2,5 g/cm³
 diamant = 3,5 g/cm³
 cuivre = 8 g/cm³
 bronze = 9 g/cm³
 argent = 10,5 g/cm³
 or = 19,5 g/cm³

Pour l'encombrement du matériel : le joueur doit indiquer sur une feuille où sont placés les différents objets qu'il porte sur lui (poche, ceinture, sac, ...). Ce rangement doit bien sûr être réaliste. Dans le cas contraire le *MAITRE DES LEGENDES* doit pénaliser le personnage ou même l'obliger à se séparer de certains objets encombrants.

TABLEAU AAV :

MAXIMUM DE BEAUTE

		P O I D S																										
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
T A I L L E	20	11	11	12	12	13	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	18	18	17	17	16	16	Dés à lancer suivant le maximum de beauté : 17 à 20 : 5 d4 13 à 16 : 4 d4 9 à 12 : 3 d4 5 à 8 : 2 d4					
	19	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	19	18	18	17	17	16						
	18	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	19	19	18	18	17	17						
	17	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	19	19	18	18	17	17	16						
	16	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16						
	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15						
	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14						
	13	15	16	16	17	17	18	18	19	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13						
	12	15	15	16	16	17	17	18	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12						
	11	15	16	16	17	17	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11						
10	15	15	16	16	17	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10							
9	15	16	16	17	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9							
8	15	15	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	10	9	9	8	8							
7	15	16	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7							
6	15	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6							
5	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5							

TABLEAU AAI :

Vivacité d'esprit
(VES)

état 25 = -2, état 50 = -5, état 75 = -7

5d10	intelligence (I)															
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
05-09	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
10-14	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
15-19	3	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13
20-24	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14
25-29	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15
30-34	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	16
35-39	4	5	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
40-44	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18
45-49	5	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
50	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

TABLEAU AAI :

Facteur de bravoure (FB)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
	V					5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
	Cbt		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
+1d10, total à / 10 arrondi au plus proche											état 25 = -1, état 50 = -2, état 75 = -3															
Facteur de surprise (FS)	I					3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10					
	Per		0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40			
	total à / 10 arrondi au plus proche											état 25 = -1, état 50 = -2, état 75 = -3														
Ambidextrie (AMB)	C					20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80					
	V					10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40					
	+4d20, total à / 10 arrondi au plus proche																									
Intuition (ITU)	Per					0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
	I					25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
	total à / 10 arrondi au plus proche											état 25 = -2, état 50 = -5, état 75 = -7														

TABLEAU AAIII :

R A P I D I T E



		T ou P →																
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
F O R C E	T P	20	20/25	19/24	19/23	18/22	17/21	16/20	16/21	17/22	17/21	17/20	18/21	18/20	19/21	19/20	19/19	20/20
	19	19/25	19/24	18/23	18/21	17/20	16/20	16/21	17/21	17/21	17/19	18/20	18/20	19/20	17/17	18/18	19/19	
	18	19/24	18/23	18/22	17/21	16/20	16/19	16/20	17/21	17/20	17/19	17/19	18/19	16/16	17/17	18/18	19/18	
	17	18/23	18/22	17/21	16/20	16/19	15/19	16/20	16/20	16/20	17/18	17/18	15/15	16/16	17/17	18/17	18/16	
	16	18/22	17/21	17/20	15/17	15/17	16/17	15/17	16/16	15/15	14/14	14/14	15/15	16/16	17/16	17/15	18/14	
	15	17/21	16/20	16/19	15/17	15/16	15/16	14/15	14/14	13/13	13/13	14/14	15/15	16/15	16/14	17/13	17/12	
	14	16/20	16/19	15/18	14/16	14/15	13/14	12/13	13/13	12/12	13/13	14/14	15/14	15/13	16/12	16/11	17/10	
	13	15/19	15/18	14/16	14/16	13/15	12/14	12/12	12/12	12/12	12/12	13/12	14/12	15/11	15/10	16/10	16/9	
	12	11/18	11/17	13/15	13/15	12/14	12/13	12/12	12/12	12/12	11/11	12/11	12/10	13/9	14/9	15/9	15/8	
	11	10/18	10/18	10/17	13/15	12/14	11/13	12/12	11/11	12/11	11/11	10/10	10/9	11/9	12/9	13/8	14/8	
	10	9/18	9/18	9/17	9/17	11/13	11/12	10/10	13/12	12/11	11/10	10/10	9/9	9/8	10/8	11/7	13/7	
	9	8/19	8/18	8/18	9/18	9/18	12/18	14/12	13/11	12/10	11/10	10/9	9/9	8/8	8/7	9/7	11/7	
	8	7/19	7/19	8/18	8/18	9/18	11/17	15/11	14/10	12/9	11/9	10/9	9/8	8/8	7/7	7/6	9/6	
	7	6/19	6/19	7/19	8/18	9/18	10/16	15/10	14/9	13/9	12/8	10/8	9/7	8/7	7/7	6/6	7/6	
	6	5/19	6/19	7/19	8/18	9/18	16/10	16/9	15/9	14/8	12/8	10/7	9/7	8/6	7/6	6/6	5/5	
	5	5/20	6/19	7/19	8/18	9/18	17/9	16/9	15/8	14/8	12/7	10/7	9/6	8/6	7/5	6/5	5/5	

TABLEAU AAIV :

		T ou P →																				
		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
H O M M E S	Taille (m)	1,5	1,55	1,60	1,62	1,65	1,67	1,70	1,72	1,75	1,77	1,80	1,82	1,85	1,90	1,95	2,00	(2,10)	(2,20)	(2,30)	(2,40)	(2,50)
	Poids (Kg)	50	54	58	59	61	63	65	67	70	72	75	77	80	86	93	100	110	120	135	150	170
F E M M E S	Taille (m)	1,40	1,45	1,50	1,52	1,55	1,57	1,60	1,62	1,65	1,67	1,70	1,72	1,75	1,77	1,80	1,85	(1,90)	(2,00)	(2,10)	(2,20)	(2,30)
	Poids (Kg)	42	46	50	51	53	54	56	57	59	61	63	64	66	68	70	75	80	90	100	115	130

Les compétences

3. UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE

Un personnage peut toujours utiliser son **DON** directeur comme score dans une compétence, même s'il n'a pas acquis cette compétence. On déduit de ce score ses chances de succès. Les réussites ainsi basées sur le **DON** n'apportent pas d'expérience.

5. LE PERFECTIONNEMENT

Lorsqu'un personnage rencontre un expert, ce dernier peut l'aider à se perfectionner. Pour être expert, un personnage (joué ou non joué) doit avoir un **CDS d'au moins 18** dans la compétence considérée.

Les chances de progresser sont fonction du **Don** directeur de l'élève pour la compétence, du **don** de communication (**Com**) de l'expert, du score de l'expert et de celui de l'élève:

$$(\text{Don directeur de l'élève}) + \text{Com}(\text{expert}) + \text{Score}(\text{expert}) - \text{Score}(\text{élève})\%$$

Si le pourcentage est réussi l'élève ajoute à son score :

$$((\text{Score expert}) - (\text{Score élève}))/4 \text{ arrondi au plus proche.}$$

La durée et le coût éventuel d'une telle opération doivent être déterminés par le **MAITRE DES LEGENDES** en se basant sur la durée et le coût de l'apprentissage dans la compétence.



Le combat

3.3.3. Viser (VIS)

Les chances de toucher de base avec une arme considèrent que la cible est de taille humaine. Si le personnage souhaite atteindre une cible plus petite ou une zone précise de l'adversaire, il se voit octroyer des malus (voir tableau CIV). Ces malus peuvent être annulés en partie ou même en totalité si le personnage a atteint un très bon niveau avec son arme. En effet, les personnages dont le score dans une arme est compris entre 100 et 200 ont un chiffre pour viser (VIS). On peut lire ce chiffre dans le tableau CI. Ce chiffre ne peut servir qu'à annuler un malus issu de la petitesse d'une cible. **En aucun cas VIS ne doit être considéré comme un bonus aux chances de toucher.** Il est à noter que si le malus apporté par la cible, même compensé en partie par VIS, fait descendre les chances de toucher finales en dessous de 1, il est **impossible** de viser.

3.3.4. Désarmer (DES) :

La possibilité de désarmer l'adversaire est aussi réservée aux personnages qui ont un très bon score dans une arme (entre 100 et 200). Les chances de désarmer (DES) sont liées au score. On peut les lire dans le tableau CI voir paragraphe 4.3.3.

4.1.3. L'empoignade (EM) : 1 Base*

Les chances de toucher de base sont issues de la compétence "Empoignade"(EMP). Si le personnage cherche uniquement à utiliser ce type d'attaque pour frapper l'adversaire (poings, pieds, genoux, tête....) on se reporte à la table ACI donnant les dommages en fonction de la force et de la marge de réussite.

Cette attaque peut avoir d'autres buts : causer des dommages par constriction, désarmer, immobiliser, déséquilibrer, projeter,...

Les défenses possibles face à une telle attaque sont:

- Esquive(ES), Feinte de corps(FC), Feinte de corps-riposte(FCR).

- Parade avec une arme. Si la parade est réussie l'agresseur est touché avec une marge de réussite égale à la marge d'échec de son attaque.

- Essayer d'empoigner l'adversaire. Les deux attaques sont menées simultanément. Si les deux adversaires aboutissent à des prises incompatibles, c'est celle qui a la plus grande marge de réussite qui passe.



4.1.3.1 Résultat d'une empoignade

Lorsque l'agresseur cherche à agripper la victime, il doit choisir la zone qu'il attaque.

Pour une créature humanoïde : tronc, jambes, bras ou tête.

Le résultat de l'attaque varie suivant la zone choisie et la marge de réussite Mr (voir tableau ACII).

Il faut adapter ces tables de résultat à l'attaquant et à l'attaque. Elles ont seulement pour but de donner une idée concernant les effets de la tentative. En particulier si l'agresseur ne peut couvrir toutes les zones auquel il a droit ; il faut s'en tenir à un résultat plus réaliste.

Les tables donnent aussi les possibilités qui sont offertes à l'agresseur pour poursuivre son attaque. Une action de base (1 Base*) s'écoule entre le moment où l'attaque initiale a été portée et celui où elle se poursuit. Les possibilités sont détaillées dans le tableau ACIII.

4.1.3.2 Réaction de la victime

Si la victime est suffisamment libre de ses mouvements, elle peut attaquer avec une arme.

- Main libre : état 75 a la force pour la détermination des dommages.

- Bras libre : chances et dommages normaux

Briser l'étreinte (constriction, strangulation,...): nécessite une action de base (1 Base)

Les chances sont :

face à un humain :

$(F + Cbt)_{\text{défenseur}} - (Ec0 + EMP)_{\text{agresseur}}$

face à un monstre :

$(F + Cbt)_{\text{défenseur}} - ((G/2) + CO)_{\text{monstre}}$

Avec un malus égal à la marge de réussite de la prise dont on cherche à se libérer.

Se défaire d'une prise : nécessite une action de base (1 base)

Les chances sont égales à celles de l'empoignade (EMP) mais avec un malus égal à la marge de réussite de la prise dont on cherche à se libérer.

4.1.4. L'attaque en plongeant sur l'adversaire (AP) : 1 Base*

Le personnage attaque un adversaire situé au moins un mètre en contre-bas. Le coup est porté dans le mouvement, l'agresseur évite de heurter la victime autrement qu'avec son arme. Les chances de succès d'une telle attaque sont :

$$CDS = AR - 2.$$

Si l'attaque est réussie la marge de réussite est agrandie en fonction de la hauteur de chute :

1à2m=1, 2à3m=+2, 3à4m=+3, 4m ou plus=+4

L'attaquant doit réussir un jet sous la compétence "savoir chuter" pour ne pas subir les conséquences de la chute (voir chapitre D. 10, les chutes).

4.1.5 L'attaque de percussion en piqué (PP) : 1 Base*

Le personnage attaque un adversaire situé au moins un mètre en contre-bas.

La différence avec AP est que dans ce cas l'attaquant percute le défenseur. Les chances de succès dépendent d'une compétence spéciale : le "piqué" (PIQ). Si l'attaque est réussie on cumule les dégâts dus à l'arme d'estoc éventuellement utilisée et ceux dus à la percussion :

$$Dmg = (((p/20)o \times Mr) / 10)o.$$

L'attaquant doit réussir un jet sous la compétence "savoir chuter" pour ne pas subir les conséquences de la chute (voir chapitre D.10, chutes).

Si le défenseur s'est placé en position de réception (RC, chapitre C 4.2.5) il inflige des dommages :

- $Dmg = ((EC0 + ffbouclier) / 10)o$ si l'attaque est réussie.

- $Dmg = (Me \times (EC0 + ffbouclier) / 10)o + \text{dégâts dus à l'arme du défenseur}$ (avec une marge Me) si l'attaque échoue.

Même si l'attaque échoue le défenseur prend $(p/20)o$ de dommages (p est le poids en Kg de l'attaquant).



4.1.6 L'attaque en chargeant (AC) : 1 Base*

Le personnage charge en direction de son adversaire et lui assène un coup dans le mouvement. L'agresseur évite de heurter la victime autrement qu'avec son arme. Pour charger il est nécessaire de prendre au moins 10 mètres d'élan.

Les chances de réussir une telle attaque sont :
CDS=AR-1

Si l'attaque est réussie, la marge de réussite est augmentée en fonction de la vitesse de déplacement : +1(pas de course), +2(course), +4(sprint).

4.1.7. La charge percutante (CP) : 1 Base*

Le personnage charge en direction de l'adversaire avec au moins 10 mètres d'élan. La différence avec AC est que cette fois-ci l'attaquant percute le défenseur.

Les chances de réussite dépendent d'une compétence spéciale "la percussion" (PCS).

Si l'attaque est réussie on cumule les dégâts dus à l'arme d'estoc éventuellement utilisée à ceux dus à la percussion :

Dmg percussion=(Mr x (EC0 + ffbouclier)/10)o

Si le défenseur s'est placé en position de réception (RC, chap C, 4.2.5) il inflige des dégâts :

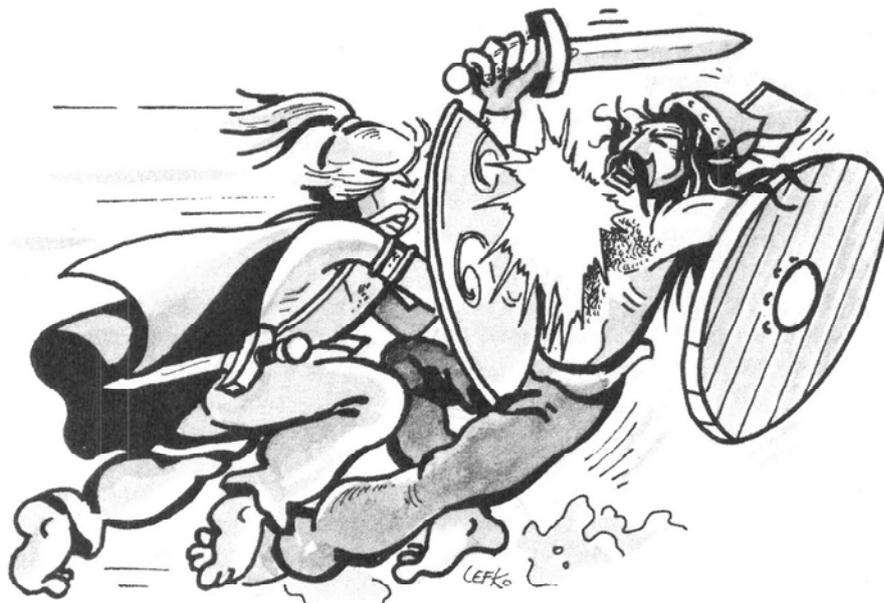
- **Dmg percussion=(2(EC0 + ffbouclier)/10)o** si

l'attaque est réussie.

- **Dmg percussion = (Me x (EC0 + ffbouclier)/10)o + dégâts dus à l'arme du défenseur** (avec une marge Me) si l'attaque échoue.

Même si l'attaque échoue le défenseur encaisse (p/10)o de dégâts.

Si le défenseur s'est lui aussi lancé dans une charge percutante on traite les deux attaques simultanément, les dégâts éventuels se cumulant.



4.1.8. Attaques simultanées avec deux armes

En cas d'attaque en plongeant sur l'adversaire avec deux armes (AP2) les chances de succès sont :

CDS=AR-5 et CDS=ar-5

En cas d'attaque en chargeant avec deux arr (AC2) les chances de succès sont :

CDS = AR -4 et CDS = ar -4

Les bonus en fonction de la hauteur de chute ou de la vitesse de déplacement s'appliquent.

Il est possible de frapper deux adversaires différents s'ils sont suffisamment proches et situés de part et d'autre de l'attaquant.

NOTES SUR LES CHARGES :

Un personnage qui commence une charge doit choisir s'il porte une attaque dans le mouvement (AC) ou s'il percute l'adversaire (CP). Il peut changer d'avis au dernier moment s'il réussit un jet de réflexe.

La parade n'apporte rien en défense face à une attaque en percussion.

La réception n'apporte rien en défense face à une attaque dans le mouvement.

4.3 LES ACTIONS SPECIALES

4.3.1 La feinte de corps-riposte (FCR) : 1 Base

Le personnage se prépare à faire une feinte de corps contre la prochaine attaque de l'adversaire. Il se place donc sur la défensive pour la durée d'au moins une action de base (1 base) mais si sa feinte de corps marche, il peut riposter par une attaque rapide (AR). Cette attaque rapide débutant à l'instant où a lieu la feinte de corps, le personnage gagne une seconde.

4.3.2. Les différentes formes de parade-riposte (PR1,PR2) : 1 Base

Le personnage envisage de placer une riposte après avoir paré la prochaine attaque de l'adversaire. Il se place donc sur la défensive pour la durée d'au moins une action de base mais si sa parade marche, il peut riposter par une attaque rapide (AR).

Cette attaque rapide étant un enchaînement de la parade, le personnage gagne une seconde. Si la parade est tentée avec l'arme qui doit servir à riposter (PR1) la valeur défensive est égale à PR. Si la parade est tentée avec une autre arme ou un bouclier (PR2) la valeur défensive est égale à pn (parade avec la 2ème arme) ou à BN (parade avec le bouclier).

4.3.3 Désarmer (DS) : 2 Base

Le personnage ne cherche pas à blesser l'adversaire mais à le priver de son arme. Ses chances de réussite sont égales à DES (voir paragraphe 3.3.4). Tenter



de désarmer un adversaire prend 2 Base. Les conditions et la défense de l'adversaire interviennent de la même façon que pour une attaque classique.

Si le personnage réussit, l'arme de son adversaire tombe au sol à (Mr/4)+ mètres de lui.

6. FATIGUE DUE AU COMBAT

On peut décider de tenir compte de l'essoufflement des personnages dû aux actions qu'ils entreprennent en combat.

Les points de souffle dépensés peuvent être lus dans le *tableau ACIV*.

Ce tableau, fonction du temps en secondes, a 5 colonnes qui correspondent respectivement à un personnage utilisant des outils de combat d'un ff total inférieur, égal ou supérieur de 1, 2 ou 3 au sien.

7.6.1.2 Attaque parée

Une attaque a été parée si la marge d'échec est inférieure ou égale à la parade du défenseur (**Me** <= **Def**)

On peut alors considérer qu'il y a eu choc : soit entre l'arme de l'attaquant et celle du défenseur, soit entre l'arme de l'attaquant et le bouclier du défenseur

Dans le cas d'une parade avec deux outils (PN2) : l'attaque a été parée par la deuxième arme si la marge d'échec est plus petite ou égal au potentiel de défense issu de cette deuxième arme ; sinon l'attaque a été parée par l'arme principale. L'attaque a été parée par le bouclier si la marge d'échec est plus petite ou égale au potentiel de défense issu du bouclier ; sinon l'attaque a été parée par l'arme principale.

- Choc de deux armes :

Une arme a une résistance (ra). Pour connaître l'effet du choc il faut calculer l'impact de l'arme d'attaque (imp). On additionne la marge d'échec (Me) à la résistance de l'arme d'attaque (raa) et on retranche la résistance de l'arme défensive (rad) :

$$\text{imp} = \text{Me} + \text{raa} - \text{rad}$$

Trois cas se présentent :

imp > 0 : imp représente les chances sur rad que l'arme du défenseur ait cédé.

imp = 0 : une chance sur raa que l'arme de l'attaquant ait cédé. Une chance sur rad que l'arme du défenseur ait cédé.

imp < 0 : -imp représente les chances sur raa que l'arme de l'attaquant ait cédé.

En pratique il faut donc jeter un dé à ra faces. Une arme cassée n'a en général plus d'utilité offensive ou défensive. Lorsque l'arme du défenseur casse on considère que l'attaquant a en fin de compte réussi son attaque avec une marge de réussite égale à imp ($\text{Mr} = \text{imp}$). On procèdera donc dans ce cas à la détermination des dommages avec $\text{Mr} = \text{imp}$.

- Choc sur un bouclier :

Un bouclier a un seuil de pénétration (sp) et un seuil de destruction (sd). Lorsqu'un bouclier est heurté, on détermine les dommages en utilisant la marge d'échec (Me).

Si les dommages sont inférieurs à (sp), le bouclier a encaissé le choc ($\text{dmg} < \text{sp}$).

Si les dommages sont compris entre (sp) et (sd), l'arme est fichée dans le bouclier ($\text{sp} < \text{dmg} < \text{sd}$).

Si les dommages dépassent le (sd), le bouclier est hors d'usage, l'arme est passée au travers ($\text{dmg} > \text{sd}$).

Même si le propriétaire a la chance de ne pas voir son bouclier détruit, celui-ci est quand même abîmé. Son seuil de pénétration et son seuil de destruction sont diminués d'une valeur égale au dixième des dommages qu'il vient d'encaisser :

$$\text{nouveau sp} = \text{sp} - (\text{dmg}/10) \circ$$

$$\text{nouveau sd} = \text{sd} - (\text{dmg}/10) \circ$$

Si le bouclier résiste, l'arme de l'attaquant a une chance sur ra de se briser.

Si l'arme de l'attaquant est fichée dans le bouclier, il faut réussir un jet de force pour l'en extraire (ceci nécessite 1 Base).

Tant que l'arme est dans le bouclier le poids de l'arme s'ajoute au poids porté par le défenseur. Le bouclier

voit son ff augmenté de celui de l'arme : cette augmentation intervient uniquement en gêne de maniement pour le défenseur. Le chiffre de parade du bouclier est diminué du ff de l'arme.

Si le bouclier est détruit sous le choc, le défenseur encaisse des dommages égaux à : $\text{sfl} = \text{dmg} - \text{sd}$.

7.6.2.1 Point d'impact d'une attaque réussie

Si le personnage a visé une zone particulière de l'adversaire et qu'il a touché, le point d'impact est situé dans cette zone.

Lorsque le personnage a uniquement cherché à toucher l'adversaire, sans viser un endroit particulier on lance un d100 de localisation. On peut éventuellement modifier ce jet par des bonus/malus suivant la longueur de l'arme, la position des deux adversaires...

Le résultat (jet du d100 éventuellement modifié) donne la zone touchée par lecture de la table de localisation (*tableau ACV*).

7.6.2.2.4. Blessures

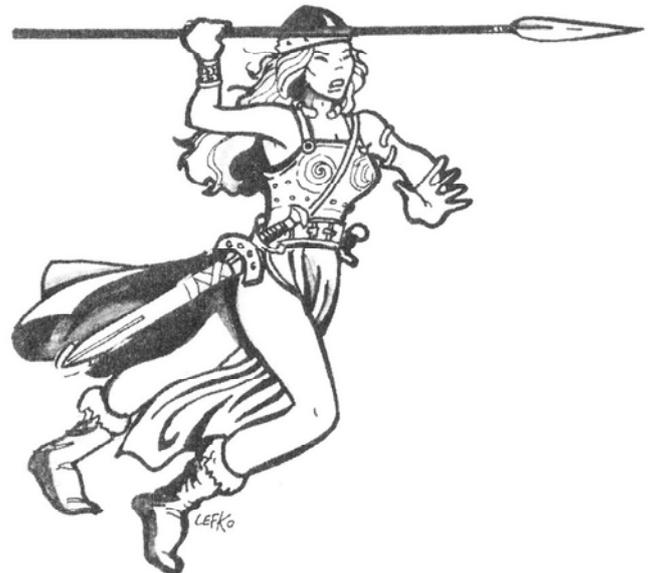
On utilise le tableau correspondant aux types de dommages de l'arme (t, e, c) et la partie du corps touchée (1 à 20). Il faut se reporter à la ligne qui correspond aux dommages causés. On jette alors un d10 et suivant ce résultat on se retrouve dans une colonne déterminant un état de blessure (0 à V). Voir les tableaux de blessures :

arme de taille : *tableau ACVI*

arme d'estoc : *tableau ACVII*

arme contondante : *tableau ACVIII*

Les blessures et leurs conséquences sont détaillées dans le chapitre AD 5.



8.4 ARMES DE LANCER IMPROVISEES

Les hasards de l'aventure peuvent obliger un personnage à se servir d'un projectile inhabituel (pierre, tabouret, épée,...).

Les chances de succès de base sont:

$$\text{CDSb} = ((2\text{Cbt} + 2\text{C} + \text{F}) / 10) \circ$$

Elles ne progressent pas avec l'expérience car rares sont ceux qui s'entraînent à lancer des tabourets ou des épées.

Pour pouvoir effectuer un lancer de ce type il faut un minimum d'espace : distance minimale = 2m.

La limite supérieure de portée efficace (pef) est en mètres :

$$\text{pef} = (2 \times \text{EC0} / \text{pob}) \circ$$

pob est le poids de l'objet en Kg.

Lorsque l'objet est difficile à lancer ou n'est pas aérodynamique on divise pef par 3. S'il n'est ni aérodynamique ni facile à lancer on divise pef par 4.

On déduit les portées, les bonus / malus aux chances de succès de base et l'état de F à employer pour le calcul des dommages :

de 2m à (pef/2)°	: portée courte	+3 F normale
de (pef/2)° à pef	: portée efficace	0 F normale
de pef à (3pef/2)°	: portée longue	-2 F état 25
de (3pef/2)° à 3pef	: portée maximum	-5F état 50
de 3pef à 5pef	: portée extrême	-7F état 75

En général les dommages infligés sont de type contondant (type c). Le *MAITRE DES LEGENDES* peut éventuellement accorder des chances à une arme d'estoc lancée de venir toucher sa cible avec la pointe et d'infliger ses dommages normaux.

Pour les armes contondantes les dommages sont déterminés normalement.

Pour les autres objets lancés on peut utiliser :

$$\text{dmg} = (\text{Mr} \times \text{F} \times \text{coeff} / 10) \circ$$

Le coefficient (coeff) varie avec la nature de l'objet et son poids :

$$\text{bois} : \text{coeff} = 0,2 + 0,1/\text{Kg}$$

$$\text{pierre} : \text{coeff} = 0,3 + 0,1/\text{Kg}$$

$$\text{métal} : \text{coeff} = 0,4 + 0,1/\text{Kg}$$

Ces chiffres sont donnés à titre indicatif.

8.7. OBSTACLES MOBILES

Des créatures peuvent se trouver entre le tireur et la cible. S'il prend soin de les éviter ses chances de toucher sont réduites (en général : -1 par créature de taille humaine) mais en cas d'échec le projectile n'en touche aucune. S'il ne s'en préoccupe pas ses chances de réussite ne sont pas modifiées mais en cas d'échec le projectile peut avoir atteint un des obstacles :

On en détermine un aléatoirement et le personnage relance un d20 d'attaque contre l'obstacle.

S'il réussit il aura touché l'obstacle, s'il échoue il n'aura eu ni sa cible ni un des obstacles.

Dans le premier cas on détermine les dommages pour l'obstacle de façon normale avec la Mr du deuxième jet.



9. COUP PARFAIT ET ECHEC CRITIQUE

Cette règle s'adresse aux résultats naturels de 1 et de 20 obtenus avec un d20 en combat. On appelle 1 naturel (ou 20 naturel) un 1 (ou un 20) obtenu effectivement sur le d20, sans qu'une modification n'ait encore été apportée

9.1. "1" NATUREL

Deux possibilités se présentent suivant la valeur des chances de toucher finales (CTf).

9.1.1 Chances de toucher finales positives (CTf >= 1)

La marge de réussite est pour l'instant :

$$\text{Mr} = \text{CTf} - 1$$

On rejette le d20 mais cette fois-ci on compare le second jet aux chances de toucher de base (CTb). Si le jet (j2) échoue, rien de plus n'est gagné ni perdu. Si le jet est réussi on augmente la marge de réussite de : $CTb - j2$

La marge de réussite finale est donc :

$$Mr = (CTf - 1) + (CTb - j2)$$

Si le second jet (j2) est à nouveau un 1 on recommence l'opération... et ainsi de suite pour chaque nouveau 1 naturel.

9.1.2 Chances de toucher finales négatives ou nulles (CTf <= 0)

Les chances de toucher finales sont négatives ou nulles du fait de conditions défavorables, de la défense de l'adversaire,...

Le jet d'un 1 naturel signifie que le personnage a pu s'affranchir de ces facteurs défavorables. Il rejette donc un d20 et cette fois-ci il le compare à ses chances de toucher de base (CTb). Cela fournira la marge de réussite (ou éventuellement la marge d'échec). Si le nouveau jet est un 1 naturel on se reportera au cas précédant (9.1.1).

9.2. "20" NATUREL

Deux cas se présentent suivant la valeur des chances de toucher finales (CTf).

9.2.1 Chances de toucher finales supérieure à 20 (CTf > 20)

On jette à nouveau le d20 mais cette fois-ci on le compare aux points au dessus de 20 du CTf augmenté du chiffre de visée (VIS) qu'a éventuellement le personnage dans l'arme :

$$CTf - 20 + VIS.$$

En cas de succès de ce second jet la marge d'échec de l'attaque sera nulle ($Me = 0$). Si le second jet est manqué sa marge d'échec sera celle de l'attaque.

En cas de nouveau "20" naturel au second jet le personnage aura commis une maladresse. Le *MAITRE DES LEGENDES* peut décider des conséquences en relation avec la situation ou se référer à la table des maladresses (*tableau ACIX*).

9.2.2 Chances de toucher finales inférieures ou égales à 20 (CTf <= 20)

La marge d'échec est pour le moment :

$$Me = 20 - CTf$$

On jette à nouveau le d20(j2) mais cette fois-ci on compare le résultat aux chances de toucher de base (CTb). En cas de réussite de ce second jet la marge d'échec demeure inchangée ($Me = 20 - CTf$). Par contre si le deuxième jet est manqué, sa propre marge d'échec se rajoute à la précédente :

$Me = (20 - CTf) + (j2 - CTb)$ et le *MAITRE DES LEGENDES* peut décider des conséquences en relation avec la situation ou se référer à la table des maladresses. En cas de nouveau "20" naturel on recommence le processus.

9.3. UTILISATION DE LA REGLE DU COUP PARFAIT ET DE L'ECHEC CRITIQUE

Le *MAITRE DES LEGENDES* est seul juge en ce qui concerne l'utilisation de cette règle. Il peut décider qu'une réussite parfaite donne un résultat inespéré ou qu'un échec critique a des conséquences catastrophiques. Il peut par contre tempérer la situation et n'accorder que peu de cas à ces jets qu'ils soient parfaits ou critiques.

Cette règle peut être réutilisée pour d'autres simulations que celle du combat, lorsqu'elles sont réglées par des d20 (ex : les compétences,...).

10.1.4 Rigidité (S, SR, R)

L'armure peut être souple (S), semi-rigide (SR) ou rigide (R). Une armure souple ne protège pas contre l'écrasement (constriction).

Une armure semi-rigide divise de tels dommages par 2. Une armure rigide ne transmet aucun dommage sauf si elle ne résiste pas. Sa résistance est appelée rigidité (rig), voir le *tableau ACIII* à constriction.

L'armure à considérer est bien entendu celle de la zone soumise à la constriction.

10.1.5 Etanchéité

Ce chiffre caractérise la protection offerte contre les fluides (pluie d'acide, gaz, souffle de dragon,...)

Si on ne localise pas les dommages, il faut alors calculer une étanchéité moyenne en procédant comme pour la protection globale (chap C, 10.2.1)

Si on localise les blessures, les dommages ne sont comptabilisés qu'une fois (en utilisant l'étanchéité moyenne) mais, par contre, on envisage les blessures zone par zone. Les blessures seront donc plus graves dans les zones plus exposées.

10.2.2. Dommages localisés

Au lieu de retrancher la protection globale on retranche la protection de la pièce d'armure qui se trouve à l'endroit touché.

12 REcul SOUS LE CHOC

La victime peut reculer sous le choc dans quatre cas principaux :

- Percussion
- Coup infligé à l'aide d'une arme (naturelle ou non)
- Coup paré par le bouclier
- Choc provoqué par un missile ou par une arme lancée.

12.1 CHANCES DE RECULER SOUS LE CHOC (CRC)

Elles dépendent :

- des dommages (dmg),
- de l'agresseur (2EC0 pour un humain, G pour une créature) sauf pour missiles et lancers,
- de la victime (2 (p/20) o pour un humain, G pour une créature).

Elles sont égales à :

CRC = dmg + 2EC0agresseur - 2(p/20) victime
avec un bonus de +1 pour une percussion ou une arme contondante.

Certaines armes naturelles non contondantes peuvent se voir attribuer un bonus car les chances de déséquilibrer sont importantes (ex : cornes de taureau)

12.2 RESULTAT

Il dépend de la marge de réussite :

- pour le recul
- Mr = 0-2 : la victime recule légèrement
- 3-4 : la victime recule d'un mètre
- 5-8 : la victime recule de 2 mètres
- 9+ : la victime recule de 3 mètres
- pour les effets
- Mr = 0-3 : rien
- 4-6 : la victime se retrouve ; jet d'un d10
- 1-4 : à genoux, 5-8 : sur son séant, 9-10 : au sol
- 7-10 : la victime se retrouve ; jet d'un d10
- : à genoux, 2-5 : sur son séant, 6-10 : au sol
- 11+ : la victime se retrouve au sol avec des chances (sur 20) d'être sonnée égales à CRC-10.

Si la victime était en mouvement rapide (sprint, course) :

- Mr = 0-2 : peu d'effet
- 3-4 : elle passe à une vitesse inférieure (pas de course, marche)
- 5+ : elle est stoppée et on regarde les résultats des deux tables ci-dessus en prenant la marge de réussite diminuée de 5.

TABLEAU ACI :

EMPOIGNADE (DEGATS)

		Mr →																				
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
F O R C E	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	4	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
	5	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
	6	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	7	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5
	8	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5
	9	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6
	10	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7
	11	0	0	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8
	12	0	0	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	8
	13	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
	14	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
	15	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	11
	16	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
	17	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12
	18	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13
	19	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	13
	20	0	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13	13	14

Ce tableau s'applique pour les coups portés avec les pieds, poings, genoux, ...
Les dommages sont de type contondant.

TRONC	POSSIBILITES :
<p>Mr : 0 Tronc</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Tronc et un bras 2 Tronc, un bras et sa main 3 Tronc et les 2 bras 4 Tronc, les 2 bras, une main 5 Tronc, les deux bras, les deux mains 6 Tronc, les deux bras, les deux mains, une jambe 7 + Tronc, les deux bras, les deux mains, les deux jambes. 	<p>Améliorer la prise Dommages par constriction Soulever la victime et la projeter Amener la victime au sol Immobilisation réussie pour Mr >= 3</p>
JAMBES	POSSIBILITES
<p>Mr : 0-1 Une prise sur une jambe</p> <ol style="list-style-type: none"> 2-3 Deux prises sur une jambe 4 + Deux prises sur les deux jambes 	<p>Améliorer la prise Dommages par constriction Faire tomber la victime en la soulevant</p>
BRAS	POSSIBILITES
<p>Mr : 0 Une prise sur le bras gauche (droit si la victime est gauchère)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Une prise sur le bras droit (gauche si la victime est gauchère) 2 Deux prises sur le bras gauche 3 Deux prises sur le bras droit 4 Une prise sur le bras gauche et une au cou 	<p>Améliorer la prise Dommages par constriction Désarmer la victime Faire tourner la victime et la projeter Immobilisation réussie pour Mr >= 4 auquel cas : strangulation amener la victime au sol si Mr >= 5 Tordre le bras si Mr >= 6 Rompre le cou</p>
TETE	POSSIBILITES
<p>Mr : 0-1 Une prise au cou</p> <ol style="list-style-type: none"> 2-3 Deux prises au cou 4 Une prise au cou et au bras droit 5 + Une prise au cou et au bras droit 	<p>Améliorer la prise Strangulation Amener la victime au sol Amener la victime au sol Immobilisation réussie pour Mr >= 4 auquel cas : Desarmer Si Mr >= 5 Tordre le bras Si Mr >= 6 Rompre le cou</p>

TABLEAU ACIII :

POURSUITE DE L'EMPOIGNADE

Pour les créatures : remplacer ECO par (G/2)+ et F par G

AMELIORER LA PRISE (1 base *)

Jeter un nouveau d20 d'attaque :

Echec :

Me = 3+ La marge de réussite de la prise diminue de 2

Me = 1-2 La marge de réussite de la prise diminue de 1

Réussite :

Mr = 0-2 La marge de réussite de la prise est inchangée

Mr = 3+ La marge de réussite de la prise progresse de 1

Si la marge de réussite :

. Augmente on peut :

- garder la même prise en augmentant la "force"

- passer à une prise supérieure

. Diminue on peut :

- diminuer la "force" de la prise s'il est possible de la conserver

- passer à une prise moins complète ou même lâcher la victime

CONSTRICTION et STRANGULATION (1 seconde)

Pour les monstres les dommages causés par constriction sont indiqués, on les applique à chaque seconde où la créature continue à serrer sa victime.

Pour un humain les dégâts sont fonction de la Force : à chaque seconde —>

F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
sfl	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4

Tronc : 0 Jambes : -3
Bras : -3 Tête : +3

- Les armures souples (S) transmettent les dommages

- semi-rigides (SR) transmettent la moitié des dommages (SR)

- rigides (R) :

sfl >= rig l'armure cède : double dommages pendant 1s puis dommages normaux

rig > sfl > (rig/2) à chaque seconde : (2sfl - rig) chances sur 20 que l'armure cède

(rig/2) > sfl pas de dégat Les dégâts à considérer pour le rôle de l'armure sont ceux non modifiés par la zone

rig est le chiffre de rigidité de l'armure.

SOULEVER LA VICTIME ET LA PROJETER (1 base)

L'agresseur soulève la victime au-dessus de sa tête et la projette avec violence. Le poids de la victime avec son équipement ne doit pas excéder le chiffre d'arraché (Ar) de l'attaquant.

Les chances de réussir une telle manœuvre sont : (ECO + 10) attaquant - (p/20) o victime. p en Kg

On jette un d20:

échec : l'attaquant a lâché prise

réussite : Mr : 0-2 : incomplet, la victime retombe sur ses pieds

3-6 : la victime se retrouve au sol, pas de dommage

7-9 : au sol, sfl=(Mr/2)+ si un jet de "réception de chute" est manqué

10+ : au sol, sfl=(Mr/2)+

La victime peut être projetée jusqu'à : 1 m (Mr = 3-6)

2 m (Mr = 7-9)

3 m (Mr = 10+)

Si la victime percute quelqu'un on traite ce cas comme une attaque de percussion en piqué (PP).

AMENER LA VICTIME AU SOL (1 base)

Les chances d'y parvenir sont : (2 ECO) victime

Avec les bonus suivants : victime immobilisée : +2

Mr de la prise : 3-5 = +1

6-8 = +2

9+ = +3

On jette un d20 : échec : l'attaquant a lâché prise.

réussite : Mr = 0-1 : la victime est au sol l'attaquant a lâché prise

2-8 : la victime est au sol et la prise est maintenue

9+ : la victime est au sol et immobilisée.

IMMOBILISER

En général une marge de réussite minimum est exigée pour que l'immobilisation ait lieu. Pour des créatures non humaines ce seuil peut nécessiter d'être élevé ou abaissé. L'immobilisation peut permettre à une créature d'utiliser d'éventuelles armes naturelles (ex : dents) avec des chances de succès augmentées de la marge de réussite de la prise.

Une autre personne peut profiter que la victime est immobilisée pour la ligotter en une dizaine de secondes.

FAIRE TOMBER LA VICTIME EN LA SOULEVANT (1 Base)

L'agresseur, qui tient la victime par les membres inférieurs, la soulève pour la déséquilibrer.

Les chances de réussir cette manœuvre sont : $(ECO + 5)$ attaquant - $(P/20)$ o victime P en kg
avec les bonus suivants : Mr de la prise ≥ 6 : +1

les deux jambes prises : +3

On jette un d20 : échec : l'attaquant a lâché prise

réussite : Mr = 0-1 la victime est déséquilibrée (jet d'équilibre ou tombe)

Mr = 2-8 la victime tombe : jet de "réception de chute" ou $sfl = (Mr/4) +$

Mr = 9+ la victime tombe et prend les dommages : $sfl = (Mr/4) +$

DESARMER (1 Base)

Les chances de réussir à désarmer la victime sont : $(F + 5)$ attaquant - (F) victime
avec les bonus suivants : immobilisation réussie : +2

choc sur le bras : +3

Mr prise $\geq 5+$: +1

On jette un d 20 : échec : la victime conserve son arme

réussite : la victime lâche son arme

FAIRE TOURNER LA VICTIME AUTOUR DE SOI ET LA PROJETER (1 Base)

L'agresseur tient sa victime par un (ou deux) bras, la fait tourner autour de lui avant de la lâcher.

Les chances de réussir sont : $(ECO + R/2)$ attaquant - $(P/20)$ o victime P en kg

On jette un d20 : échec : l'attaquant a lâché prise

réussite : Mr = 0-1 la victime est déséquilibrée (jet d'équilibre ou tombe)

2-8 tombe : jet de "réception de chute" ou $sfl = (Mr/2) +$

9 + tombe en prenant les dommages : $sfl = (Mr/2) +$

La victime peut être projetée jusqu'à : 3m (Mr = 0-5)

4m (Mr = 6-10)

5m (Mr = 11+)

Si la victime vient heurter quelqu'un, traiter ce cas comme une charge percutante (CP).

TORDRE UN BRAS (1 Base)

Les chances de réussir sont : $(F + 8)$ attaquant - (F) victime

On jette un d20 : échec : la victime résiste

réussite : Mr = 0-6 épaule déboitée (blessure type III)

Mr = 7+ fracture du bras (blessure type IV)

ROMPRE LE COU (1 Base)

Les chances de réussir sont : $(F + 5)$ attaquant - (F) victime

On jette un d20 :

échec :

Me = 5+ l'attaquant lâche prise

Me = 1-4 la victime résiste

réussite :

Mr = 0-8 fracture des vertèbres (blessure type IV)

9+ mort.

TABLEAU ACIV :

ESSOUFLEMENT DU AU COMBAT

temps	ff<FF	ff=FF	ff=FF+1	ff=FF+2	ff=FF+3
1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	2
5	1	1	1	2	2
6	1	1	1	2	2
7	1	1	2	2	3
8	1	1	2	2	3
9	1	1	2	3	3
10	1	1	2	3	4
11	1	2	2	3	4
12	1	2	2	3	4
13	1	2	3	4	5
14	1	2	3	4	5
15	1	2	3	4	5
16	2	2	3	4	6
17	2	2	3	5	6
18	2	2	3	5	6
19	2	2	4	5	7
20	2	2	4	5	7
21	2	3	4	6	7
22	2	3	4	6	8
23	2	3	4	6	8
24	2	3	4	6	8
25	2	3	5	7	9
26	2	3	5	7	9
27	2	3	5	7	9
28	2	3	5	7	10
29	2	3	5	8	10
30	2	3	5	8	10

1 : ff<FF : 4/mn 1/15s
 2 : ff=FF : 6/mn 1/10s
 3 : ff=FF+1 : 10/mn 1/6s
 4 : ff=FF+2 : 15/mn 1/4s
 5 : ff=FF+3 : 20/mn 1/3s

temps	ff<FF	ff=FF	ff=FF+1	ff=FF+2	ff=FF+3
31	3	4	6	8	11
32	3	4	6	8	11
33	3	4	6	9	11
34	3	4	6	9	12
35	3	4	6	9	12
36	3	4	6	9	12
37	3	4	7	10	13
38	3	4	7	10	13
39	3	4	7	10	13
40	3	4	7	10	14
41	3	5	7	11	14
42	3	5	7	11	14
43	3	5	8	11	15
44	3	5	8	11	15
45	3	5	8	12	15
46	4	5	8	12	16
47	4	5	8	12	16
48	4	5	8	12	16
49	4	5	9	13	17
50	4	5	9	13	17
51	4	6	9	13	17
52	4	6	9	13	18
53	4	6	9	14	18
54	4	6	9	14	18
55	4	6	10	14	19
56	4	6	10	14	19
57	4	6	10	15	19
58	4	6	10	15	20
59	4	6	10	15	20
60	4	6	10	15	20

ES,FC : 1
 AC,CP : suivant armes + mouvement
 AP,PP : suivant armes + chute
 RC : suivant armes
 EM : 2

TABLEAU ACV :

TABLE DE LOCALISATION

01 - 05	1	
06 - 10	2	
11 - 15	3	
16 - 17	8	
18	8A	
19 - 20	4	
21 - 23	5	
24 - 25	9	
26	9A	
27 - 28	8	
29 - 31	4	
32 - 33	5	
34 - 35	9	
36 - 37	10	
38	10A	
39 - 40	6	
41 - 43	7	
44 - 45	11	
46	11A	
47 - 48	10	
49 - 51	6	
52 - 53	7	
54 - 55	11	
56 - 57	12	
58	12A	
59 - 61	14	
62 - 63	13	
64 - 65	12	
66 - 67	14	
68	13A	
69 - 70	13	
71 - 72	16	
73 - 75	15	
76 - 78	16	
79 - 80	15	
81 - 82	18	
83	18A	
84 - 85	17	
86	17A	
87 - 88	18	
89 - 90	17	
91 - 92	20	
93	20A	
94 - 95	19	
96	19A	
97 - 98	20	
99 - 00	19	

TABLEAU ACVI:

ARMES DE TAILLE							temps de récupération	interprétation
1-2 TETE								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-5	6-10						
3-4	1-3	4-8	9-10					
5-6	1-2	3-5	6-8	9-10				
7-8		1-4	5-7	8-10				
9		1-2	3-6	7-9	10			
10			1-5	6-8	9-10			
11			1-3	4-7	8-9	10		
12-20			1	2-5	6-8	9-10	10 / 15	0 = rien
21-40				1-4	5-6	7-10	15 / 20	I = rien
41+				1	2-4	5-10	20 / 40	II = coupure légère
								III = coupure grave, cerveau intact
								IV = crâne fracturé, cerveau atteint
								V = tête tranchée
3 COU								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-7	8-10						
3-4	1-5	6-10						
5-6	1-4	5-9			10			
7	1-3	4-8			9-10			
8	1-2	3-7			8-10			
9		1-4			5-8	9-10		
10		1-3			4-7	8-10		
11		1-2			3-7	8-10		
12-20		1			2-6	7-10		
21-40					1-4	5-10	20 / 30	0 = rien
41+					1-2	3-10		I = risque sonné
								IV = coupure
								V = tête tranchée
8A-9A-14 EPAULES, HANCHES								
	0	I	II	III	IV	V		
1-3	1-5	6-9	10					
4-5	1-3	4-8	9-10					
6-7	1-2	3-7	8-10					
8-9		1-6	7-9	10				
10-12		1-3	4-7	8-9	10			
13-20			1-4	5-8	9	10		
21-40			1-2	3-7	8-9	10	10 / 20	I = coup violent, douloureux
41+				1-2	3-4	5-10	20 / 30	II = coupure légère
								III = coupure grave sans atteinte articulaire
								IV = articulation atteinte, tendons coupés
								V = membre coupé
8-9-10-11-15-16-17-18 BRAS - JAMBES								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-4	5-9	10					
3-6	1-3	4-8	9-10					
7-8	1-2	3-7	8-9	10				
9		1-4	5-7	8-9	10			
10		1-3	4-5	6-8	9-10			
11-12		1	2-4	5-6	7-8	9-10		
13-20			1-3	4-5	6-7	8-10		
21-40			1	2-3	4-5	6-10	10 / 15	0 = rien
41+				1-2	3-4	5-10	15 / 20	I = coup douloureux, risque de chute ou de lâcher son arme
								II = coupure légère
								III = coupure profonde
								IV = membre fracturé
								V = membre coupé

							temps de récupération	interprétation
4-5 TORSE								
	0	I	II	III	IV	V		
1 - 3		1-7	8-10					0 = rien
4 - 6		1-4	5- 8	9-10				I = coup douloureux, risque d'avoir le souffle coupé
7 - 8		1-3	4- 7	8- 9	10			II = coupure légère
9 -10		1	2- 5	6- 8	9-10		10/15	III = coupure grève
11-12			1- 3	4- 7	8- 9	10	15/30	IV = coupure grève, les organes sont atteints
12-17			1	2- 5	6- 7	8-10	40/60	V = torse perfore, risque de mort
18-25				1- 4	5- 6	7-10		
26-40				1- 3	4- 5	6-10		
41+				1	2- 4	5-10	70/90	
6-7 ABDOMEN								
	0	I	II	III	IV	V		
1 - 2		1-5	6-10					0 = rien
3 - 4		1-4	5- 8	8-10				I = coup douloureux, risque d'avoir le souffle coupé
5 - 6		1-3	4- 7	8- 9	10			II = coupure légère
7		1	2- 4	5- 7	8-10			III = coupure grève
8			1- 3	4- 8	7- 8	9-10		IV = coupure grève, les organes sont atteints
9			1	2- 4	5- 7	8-10	10/15	V = abdomen perforé, risque de mort
10				1- 3	4- 6	7-10	15/30	
11-12				1	2- 5	6-10	40/60	
21-40					1- 4	5-10		
41+					1- 2	3-10	70/90	
12-13-19-20 MAINS - PIEDS								
	0	I	II	III	IV	V		
1 - 2	1-5	6-9	10					0 = rien
3 - 4	1-4	5-8	9-10					I = coup douloureux, risque de chuter ou de lâcher son arme
5	1-2	3-6	7- 8	9-10				II = coupure à la main ou au pied
6	1	2-4	5- 7	8- 9		10		III = main ou pied cassé
7		1-2	3- 4	5- 8		9-10		V = main ou pied coupé
8			1- 3	4- 7		8-10		
9			1	2- 6		7-10		
10-20				1- 4		5-10	10/15	
21-40				1- 3		4-10	20/30	
41+				1- 2		3-10		
12A-13A-19A-20A-11A-10A-17A-18A ARTICULATIONS								
	0	I	II	III	IV	V		
1 - 2	1-6	7-10						0 = rien
3 - 4	1-4	5- 8	9-10					I = coup douloureux, risque de chuter ou de perdre son arme
5 - 6	1-2	3- 6	7- 8		9-10			II = coupure légère
7 - 8		1- 4	5- 7		8-10			IV = coupure profonde, tendons atteints
9		1- 3	4- 6		7- 9	10		V = membre coupé
10		1	2- 5		6- 7	8-10		
11-12			1- 4		5- 6	7-10		
13-20			1- 2		3- 5	6-10	10/20	
21-40			1		2- 4	5-10	40/60	
41+					1- 2	3-10		

tableau ACVII :

ARMES D'ESTOC							temps de récupération	interprétation
1-2 TETE								
	0	I	II	III	IV	V		
1- 3	1-7	8-10						
4- 5	1-5	6- 8	9-10					
6- 7	1-2	3- 7	8- 9	10				
8		1- 3	4- 7	8- 9	10			0 = rien
9		1	2- 4	5- 8	9-10			I = coup douloureux, risque d'être évanoui
10			1- 3	4- 7	8- 9	10	5/10	II = piqure légère
11-20			1	2- 6	7- 8	9-10	15/20	III = piqure profonde
21-40				1- 4	5- 6	7-10	40/60	IV = perforation de la boîte crânienne
41+				1- 2	3- 5	6-10		V = mort
3 COU								
	0	I	II	III	IV	V		
1- 3	1- 6	7-10						
3- 4	1- 5	6- 8	9-10					
5- 6	1- 4	5- 7	8-10					
7	1- 2	3- 6	7- 9		10			
8	1	2- 4	5- 8		9-10			
9		1- 3	4- 7		8- 9	10		0 = rien
10		1	2- 6		7- 8	9-10		I = coup douloureux, risque d'être sonné
11-20			1- 5		6- 7	8-10	10/15	II = piqure légère à la gorge
21-40			1- 3		4- 5	6-10	20/30	IV = piqure profonde à la gorge
41+			1- 2		3- 4	5-10		V = mort
8A-9A-14 EPAULES, HANCHES								
	0	I	II	III	IV	V		
1- 3	1- 6	7-10						
4- 5	1- 4	5- 8	9-10					
6- 7	1- 2	3- 7	8- 9	10				
8- 9	1	2- 6	7- 8	9-10				
10		1- 4	5- 7	9- 9	10		7/10	0 = rien
11		1- 3	4- 6	7- 8	9-10		10/15	I = coup douloureux, risque de lâcher son arme ou de chuter
12-20		1	2- 5	6- 7	8-10			II = piqure légère
21-40			1- 4	5- 6	7-10			III = piqure profonde sans atteinte de tendons
41+			1- 2	3- 4	5-10		30/40	IV = piqure profonde ayant atteint l'articulation
8-9-10-11-16-17-18-19 BRAS, JAMBES								
	0	I	II	III	IV	V		
1- 3	1- 5	6-10						
4- 5	1- 3	4- 8	9-10					
6- 7	1- 2	3- 6	7- 9	10				
8	1	2- 5	6- 8	9-10				
9		1- 4	5- 7	8-10				
10		1- 3	4- 6	7-10				
10-20		1	2- 5	6-10				
21-40			1- 4	5-10			5/10	0 = rien
41+			1- 2	3-10			10/15	I = coup douloureux, risque de lâcher son arme et de tomber
								II = piqure peu profonde
								III = piqure profonde

							temps de récupération	interprétation
4-5 TORSE								
	0	I	II	III	IV	V		
1-4	1-5	6-10						
5-7	1-3	4-8	9-10					
8		1-6	7-9	10				0 = rien
9		1-4	5-8	9-10				I = risque d'avoir le souffle coupé
10		1-2	3-7	8-9	10		7/10	II = piqure légère
11			1-6	7-8	9-10		30/40	III = piqure ayant dérapé donnant une large coupure
12-20			1-4	5-7	8-9	10		IV = perforation de la cage thoracique
21-40			1-3	4-6	7-8	9-10	60/90	V = empalé
41+			1	2-4	5-7	8-10	100/120	
6-7 ABDOMEN								
	0	I	II	III	IV	V		
1-3	1-4	6-10						
4-5	1-3	4-7	8-9	10				
6	1	2-6	7-8	9-10				0 = rien
7		1-5	6-7	8-9	10			I = risque d'avoir le souffle coupé
8		1-4	5-6	7-8	9-10		7/10	II = piqure légère
9		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	15/20	III = piqure ayant dérapé
10			1-3	4-5	6-7	8-10	60/80	IV = piqure endommageant les organes internes
11-12				1-4	5-6	7-10		V = empalé
13+					1-3	4-10	100/120	
12-13-19-20 PIEDS ET MAINS								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-5	6-10						
3-4	1-4	5-9	10					
5-6	1-3	4-8	9-10					
7	1	2-7	8-9		10			0 = rien
8		1-6	7-8		9-10			I = coup douloureux, risque de lâcher son arme, ou de tomber
9		1-4	5-6		7-10			II = piqure
10-20		1-2	3-4		5-10			IV = main ou pied empalé
21-40			1-3		4-10		15/20	
41+			1		2-10		60/90	
13A-19A-20A-11A-10A-17A-18A- ARTICULATIONS								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-5	6-10						
3-4	1-4	5-8	9-10					
5	1-2	3-7	7-10					
6	1	2-5	6-8		9-10			0 = rien
7		1-4	5-7		8-10			I = coup douloureux, risque de lâcher arme ou de tomber
8		1-2	3-5		6-10			II = piqure
9		1	2-4		5-10			IV = articulation endommagée par la blessure
10			1-3		4-10		15/20	
11+			1		2-10		60/90	

TABLEAU ACVIII:

ARMES CONTONDANTES							temps de récupération	interprétation
1-2 TETE								
	0	I	II	III	IV	V		
1-3	1-7	8-10						
4-5	1-4	5-10						
6-7	1-3	4-8		9-10				
8-9	1	2-7		8-9	10			
10		1-4		5-7	8-10			
11		1-2		3-6	7-9	10		
12		1		2-5	6-8	9-10		
13				1-3	4-7	8-10		0 = rien
14-16				1	2-6	7-10		1 = coup douloureux
17-20					1-5	6-10	10/15	III = coup violent, traumatisme
21-30					1-3	4-10	100/150	IV = fracture du crâne, enfoncement de la boîte crânienne
31-40					1-2	3-10		V = mort
41 +					1	2-10		
3 COU								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-7	8-10						
3-4	1-8	7-8		9-10				
5	1-5	6-7		8-10				
6-7	1-3	4-6		7-9		10		
8	1	2-4		5-7		8-10		
9-10		1-3		4-6		7-10		0 = rien
11		1		2-4		5-10		I = coup douloureux, risque d'être sonné
12-20				1-3		4-10		III = traumatisme
21-40				1-2		3-10	5/10	V = mort
41 +				1		2-10		
8A-9A-14 EPAULE - HANCHE								
	0	I	II	III	IV	V		
1-4	1-7	8-10						
5-6	1-5	6-8		9-10				
7-8	1-3	4-7		8-10				
9	1	2-5		6-8	9-10			
10		1-4		5-7	8-10			0 = rien
11-20		1-2		3-6	7-10			I = coup douloureux (hématome)
21-40				1-5	6-10			III = entorse
41+				1-2	4-10		15/20 20/30	IV = fracture
8-9-10-11-15-16-17-18- BRAS, JAMBES								
	0	I	II	III	IV	V		
1-3	1-7	8-10						
4-5	1-5	6-8	9-10					
6-7	1-3	4-7	8-10					
8	1	2-5	6-8		9-10			
9		1-4	5-7		8-10			
10		1-2	3-5		6-10			0 = rien
11-20		1	2-4		5-10			I = hématome
21-40			1-2		3-10		10/15	II = écrasement musculaire
41+			1		2-10		20/35	IV = fracture

							temps de récupération	interprétation
4-5 TORSE								
	0	I	II	III	IV	V		
1-3	1-5	6-10						
4-5	1-3	4-8		9-10				
6-7	1-2	3-7		8-10				
8-9		1-5		6-8	9-10			
10-11		1-4		5-7	8-10			0 = rien
12		1-2		3-6	7-10			I = coup dans la poitrine, risque d'avoir le souffle coupé
12-20		1		2-5	6-10			III = côte fêlée
21-42				1-4	5-10			IV = cage thoracique enfoncée
41+				1-2	3-10			
							10/15 30/40	
6-7 ABDOMEN								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-7	8-10						
3-4	1-5	6-9		10				
5-6	1-3	4-8		9-10				
7	1-2	3-7		8-9	10			
8	1	2-6		7-8	9-10			
9		1-5		6-7	8-10			0 = rien
10		1-3		4-6	7-10			I = coup dans le ventre, risque d'avoir le souffle coupé
11		1		2-5	6-10			III = traumatisme
12-20				1-4	5-10			IV = coup violent entraînant des lésions des organes internes
21-40				1-2	3-10			
41+				1	9-10			
							10/15 30/40	
12-13-19-20 PIEDS ET MAINS								
	0	I	II	III	IV	V		
1-3	1-5	6-10						
4-5	1-4	5-9		10				
6-7	1-2	3-7		8-10				
8-9	1	2-5		6-8	9-10			
10		1-4		5-7	8-10			0 = rien
11		1-3		4-6	7-10			I = hématome
12		1		2-5	6-10			III = traumatisme, fracture sans déplacement
21				1-4	5-10			IV = main ou pied écrasé
41+				1-3	4-10			
							20/30 40/60	
12A-13A-19A-20A-11A-10A-17A-18A- ARTICULATIONS								
	0	I	II	III	IV	V		
1-2	1-4	5-10						
3-4	1-2	3-8		9-10				
5-6	1	2-6		6-9	10			
6-7		1-4		5-8	9-10			
8		1-2		3-8	8-10			
9		1		2-5	6-10			
10				1-4	4-10			0 = rien
11-20				1-3	4-10			I = coup douloureux
21-40				1-2	3-10			III = entorse
41+				1	2-10			IV = fracture
							25/30 60/80	

tableau ACIX :

TABLE DES MALADRESSES jetez un d20

d20	conséquences et effets de la maladresse
01 - 02	déséquilibré, perte de 1 seconde pour se rétablir
03 - 04	l'attaquant glisse, jet d'équilibre : réussi = perte de 1 seconde échoue = chute (voir 05-06)
05 - 06	jet de compétence "savoir chuté" : réussi = perte de 1 seconde échoue = 5 points de souffle, 1 base* pour se relever
07 - 08	l'arme frappe un mur, le sol ,... : 1 chance sur ra de casser l'arme si arme de lancer : un obstacle est touchée ‡
09 - 10	l'arme échappe des mains, jet d'habileté : réussi = perte de 1 seconde, arme rattrapé échoue = arme lâchée (voir 11-12)
11 - 12	arme lâchée à d4 mètres (1d12 donne direction)
13 - 14	la poignée du bouclier lâche, un morceau de l'armure (ou le casque) tombe. si arme de lancer : 5 points de souffle, blessure type 1 au bras
15 - 16	touche un camarade avec Mr = Me pour les dégats ‡ si cela est impossible (voir 17-18)
17 - 18	se blesse lui-même avec Mr = Me pour les dégats
19 - 20	perte de 1 seconde, rejetez le d20

‡ : dans le cas d'un personnage ayant pris l'option de réduire son CDS pour éviter de toucher un camarade (chapitre AC 8.7) la maladresse est évitée.

La santé

3.3 FATIGUE DUE A L'EVEIL

Le simple fait de rester éveillé fatigue les personnages

On compte le nombre d'heures d'éveil depuis la dernière période de sommeil d'au moins 6 heures. Le *tableau ADI* "fatigue due à l'éveil" donne le nombre de points de fatigue que coûte chaque heure d'éveil supplémentaire (au-delà de 12 heures). Cette fatigue se compte au début de l'heure.

3.4 RECUPERATION DE LA FATIGUE

Un repas chaud permet de récupérer 5 points en 1 heure. Pas plus de 3 repas chauds par jour!

3.5 FATIGUE PERMANENTE

Un personnage peut se retrouver dans un état de fatigue permanente à cause de blessures, malnutrition, ... Lorsque c'est le cas, il a un maximum possible de points de fatigue (Fat-max) qu'il ne peut dépasser tant que ce qui l'a mis dans cet état n'est pas éliminé. Les personnages victimes de fatigue permanente récupèrent les points de fatigue de façon un peu spéciale : les premières heures de sommeil servent à "récupérer" fictivement un nombre de points égal à $100 - (\text{Fat-max})$. Il ne récupère véritablement de points qu'à partir du moment où son temps de repos lui a permis de récupérer les points fictifs.

EXEMPLE : Un personnage, en raison de blessures, a un Fat-max de 70. De plus, à cause de ses activités de la journée il est arrivé à un niveau de fatigue Fat = 40.

Il se couche pour se reposer. Il doit d'abord récupérer fictivement $100 - \text{Fat-max} = 100 - 70 = 30$ points. Ceci demande près de 5 heures de sommeil. En fait il dort 8 heures.

Au lieu de récupérer 58 points il récupère $58 - 30 = 28$ points. Il se réveille donc avec un niveau de fatigue Fat = 68, c'est-à-dire tout près de son maximum possible (Fat-max = 70).

5 LES ETATS LOCALISES

5.1 DEFINITION

Ils concernent l'état dans lequel se trouve chaque partie du corps. Le joueur doit tenir à jour la silhouette de personnage placée sur sa feuille de santé. Elle comporte pour chaque partie du corps une case

dans laquelle le joueur doit inscrire l'état de la zone correspondante ainsi que les effets d'une blessure éventuelle.

5.2 DESCRIPTION GENERALE

5.2.1 Etat 0

La zone est saine

5.2.2. Etat I

Une blessure de type I est bénigne. Elle est en général douloureuse mais n'occasionne jamais de plaie.

Elle peut faire lâcher une arme, crier de douleur, chuter ou provoquer un état sonné.

5.2.3 Etat II

Blessure relativement peu sérieuse. Plaie légère, superficielle, qui, si elle ne réclame pas de soins immédiats, ne peut être laissée indéfiniment sans soin sous peine de voir la blessure s'infecter. Soigner un Etat II ne nécessite pas de compétence particulière.

5.2.4 Etat III

Blessure grave. En général les organes internes ne sont pas atteints. Elle peut provoquer l'évanouissement. Un Etat III doit être soigné en moins de 4 minutes (avec la compétence "Premiers soins" sinon le personnage tombe en coma léger).

5.2.5 Etat IV

Blessure très grave. Les organes internes sont touchés, les os brisés, les tendons arrachés. La victime peut tomber dans le coma et elle risque des séquelles. Les premiers soins doivent être apportés dans les 4 minutes sinon le personnage tombe dans le coma léger. Des soins plus élaborés devront être administrés par la suite pour permettre la guérison et éviter les séquelles.

5.2.6 Etat V

Gravité exceptionnelle : membre tranché, poitrine perforée, ... Le personnage a de fortes chances de tomber dans un coma profond et même d'être mort sur le coup. De toute façon si le personnage n'a pas reçu les premiers soins dans les 60 secondes il est mort.

5.3 FATIGUE MAXIMUM EN FONCTION DES ETATS LOCALISES

Un personnage blessé ne peut remonter à son état de forme maximum (100 points de fatigue). On décompte un certain nombre de points par blessure : type II = 10 type III = 20 type IV = 30 type V = 50.

EXEMPLE : BRENNUS a une blessure type III au bras droit et une blessure type II à la jambe gauche. Son état de forme maximum est : 100 - 20 - 10 = 70 Fat-max = 70, même s'il se repose. Il ne peut dépasser Fat-max tant que ses blessures ne sont pas guéries.

5.4 ADDITION DES BLESSURES INFLIGÉES DANS LA MEME ZONE

Lorsqu'une zone précédemment atteinte est une nouvelle fois touchée on procède comme suit :

- Si la nouvelle blessure est moins grave que la précédente, la zone garde son état.

- Si la nouvelle blessure est plus grave, la zone passe dans le nouvel état.

Dans ces deux cas les effets secondaires de la nouvelle blessure s'appliquent normalement.

- Si les deux blessures sont de même ordre, la zone passe à l'état immédiatement supérieur et on n'applique pas les effets secondaires de la blessure infligée mais ceux d'une blessure de même nature et de gravité immédiatement supérieure, voir *tableau ADII*.

5.5 RECUPERATION DES ETATS LOCALISES

Le temps de récupération est donné, en jours, dans les tables des blessures (*ACVI, ACVII, ACIII*). Le premier chiffre correspond à une convalescence dans les meilleures conditions possibles (repos dans une maison sûre, nourriture saine et abondante,...). Le second correspond à une convalescence dans des conditions de bivouac. Le chiffre donné représente le nombre de jours pendant lequel la zone reste dans l'état indiqué. A la fin de cette période la zone passe dans l'état immédiatement inférieur, y reste pendant le temps nécessaire et ainsi de suite jusqu'à ce que l'état I soit atteint.

EXEMPLE : BRENNUS a une blessure de type III au bras droit (coupure). La table des blessures nous donne deux chiffres : 15 et 20. Il se repose au village, dans de bonnes conditions, et reste dans l'état III 15 jours. Son bras passe alors dans l'état II pour lequel nous avons encore deux chiffres : 10 et 15. il reste au village et l'état II dure 10 jours. Son bras passe alors dans un état I et peut être considéré comme guéri. Il aura fallu 25 jours.

5.6 TABLE DES ETATS LOCALISES

Cette table (*tableau ADIII*) donne de façon synthétique les effets instantanés des états localisés survenant brusquement à un individu. Au croisement de la colonne correspondant à l'état et de la ligne correspondant à la partie du corps on trouve une série d'abréviations symbolisant les conséquences de la blessure.

Explications des abréviations :

Mort : mort du personnage

Co : coma

Fo : folie

Cri : le personnage crie de douleur

Ev : évanoui

So : sonné

So < E : sonné sauf si le joueur réussit un jet sous son endurance

So < E/2 : sonné sauf si le joueur réussit un jet sous la moitié de son endurance.

Ch : chute

Lc : le personnage perd l'objet qu'il tenait à la main

Amp : amputation, le personnage perd le membre concerné

Séq : séquelles concernant la partie touchée

Cic 1/4 : le personnage a 1 chance sur 4 d'avoir une cicatrice sur la partie concernée

R - 25 : rapidité, amputé de 25%

R - 50 : rapidité, amputé de 50%

R - 75 : rapidité, amputé de 75%

F : force

C : coordination

il faut préciser que les modifications de force, rapidité, coordination, concernent uniquement le membre en question et non pas les caractéristiques générales du personnage. Ces affaiblissements se composent avec d'autres affaiblissements dus à d'autres causes, suivant la loi de composition des états (*tableau DII*). Par exemple un personnage est dans un état général 50, il subit au bras une blessure IV ; la table donne F - 50, C - 50, ceci se superpose avec l'état général ; le personnage se trouve donc réduit à 75 % pour le bras en force et coordination.

5.7. SEQUELLES

Les séquelles des blessures sont permanentes, elles dépendent des parties touchées.

1) — Aucune

2) — Jeter 1D20 :

- 1- 3 : 1 œil perdu, beauté — 5
- 4- 6 : le nez perdu, beauté — 7
- 7-10 : 1 oreille perdue, beauté — 4
- 11 : 2 yeux, beauté — 4
- 12-15 : machoire très abîmée, beauté — 4
- 16-20 : nuque raide

3) — Jeter 1D6 :

- 1- 2 : problème d'élocution, voie cassée
- 3 : muet
- 4- 6 : nuque raide

4-5-6-7) — Etat général (25)

8A, 9A) — Jeter 1d/10 :

- 1- 2 : Etat (25) en force dans le bras
- 3- 4 : Etat (25) en coordination dans le bras
- 5- 6 : Etat (25) en rapidité dans le bras
- 7 : Etat (25) en F et C
- 8 : Etat (25) en F et R
- 9 : Etat (25) en C et R
- 10 : Etat (25) en F, C et R

8-9-10-11) — Etat (25) force dans le bras

10a-11a) — Jeter 1d10 Etat (25) en :

- 1- 2 : F
- 3- 4 : C
- 5- 6 : R
- 7 : F, C
- 8 : F, R
- 9 : C, R
- 10 : F, C, R

12A-13A) — Jeter 1d 4 Etat (25) en :

- 1 : F
- 2 : C
- 3- 4 : F, C

12-13) — Jeter 1d4 Etat (25) en :

- 1 : F
- 2 : C
- 3- 4 : F, C

15-16-17) — Claudication, 1 jambe plus courte que l'autre, rapidité, force Etat (25).

18A-17A) — Claudication, R force Etat (25)

20A-19A) — Claudication, R, force Etat (25)

20-19) — Claudication, R Etat (25).

5.8 CICATRICE

Une cicatrice est un dommage bénin, mais :

- si c'est à la tête en zone 1, beauté -1
- si c'est à la tête en zone 2, beauté -3
- si c'est au cou en zone 3, beauté -1

Ceci n'est évidemment valable que si l'on voit la cicatrice. Dans le cas contraire, le *MAITRE DES LEGENDES* ne tiendra pas compte de celle-ci sauf si elle entraîne une modification importante de l'esthétique du personnage.

En aucun cas l'aura (AUR) du personnage ne se trouve modifiée.

Autres conséquences des blessures :

Il s'agit de conséquences qui vont durer tout le temps que la zone est maintenue dans un état quelconque.

Déplacement :

Toute blessure concernant les parties 14 à 20 limite le déplacement de la victime, suivant le tableau ci-dessous qui donne le temps maximum de déplacement et la période de repos qui doit le suivre

Voir tableau ci-dessous

	Promenade		Marche		Marche forcée		Pas de course		Course		Sprint	
	n	1h	n	20mn	n	30mn	n	15mn	n	20mn	10s	1mn
I	n		n		n		n		n		10s	1mn
II	1h	15mn	30mn	20mn	15mn	30mn	5mn	15mn	1mn	20mn	5s	3mn
III	10mn	15mn	5mn	20mn	1mn	30mn	30s	10mn	0		0	
IV	3mn	20mn	1mn	30mn	0		0		0		0	
IV	3mn	20mn	1mn	30mn	0		0		0		0	
V	30s	30mn	0		0		0		0		0	

n = aucune gêne

o = déplacement impossible

Port des armures :

La pièce d'une armure correspondant à la partie touchée ne peut être portée plus de :

- 3 heures pour un état II
- 20 mn pour un état III
- 5 mn pour un état IV

Si ces temps sont dépassés, l'état de la partie concernée s'aggrave immédiatement.

Modification des caractéristiques locales :

La table des états localisés indique les modifications à apporter à la force, la dextérité, ou la rapidité concernant la partie touchée, cette modification est permanente tout le temps que la zone touchée reste dans cet état.

Autres conséquences :

Toute latitude est laissée au *MAITRE DES LEGENDES* pour limiter les possibilités d'action des joueurs en raison de blessures.



6. LES ETATS GENERAUX

6.1 ETAT SONNE

Cela correspond à un "ko debout" qui fait le plus souvent suite à un choc sur le tronc ou la tête. Conséquences :

- . perception et sens amenés à 5
- . rapidité dans l'état 50 : R état 50
- . coordination dans l'état 50 : C état 50

L'état sonné dure 2 secondes par point de souffle du au choc.

6.2 ETAT EVANOU

Une blessure peut entraîner un état évanoui. Le personnage reste alors évanoui 20 secondes par point de souffle encaissé.

6.3 COMA

Une blessure grave peut provoquer un coma profond ou amener le niveau de fatigue (Fat) du personnage à 0.

L'état grave concerne les personnages atteints d'une blessure de type V (ou III à la tête ou au tronc) et qui ne sont pas tombés dans le coma.



7 INFLUENCE DE LA FAIM (option)

N nombre d'heures sans nourriture

Fat-Max seuil de fatigue maximum due au manque de nourriture

Sfl-p essoufflement permanent du au manque de nourriture.

N	Fat Max	Sfl-p
12	95	-
24	90	6
36	80	10
48	70	16
72	60	23

En cas de rationnement, on applique le procédé suivant : on fait le rapport $\text{rat} = 12 / P$ (P étant la période de temps pendant laquelle un personnage doit vivre avec une ration destinée normalement à 12 H).

si rationnement	Fat Max	Sfl per
$0,5 \leq \text{rat} < 1$	95	-
$0,33 \leq \text{rat} < 0,5$	90	6
$0,25 \leq \text{rat} < 0,33$	80	10
$0,17 \leq \text{rat} < 0,25$	70	16
$0,10 \leq \text{rat} < 0,17$	60	23
$\text{rat} < 0,10$	40	33

8 INFLUENCE DE LA SOIF (option)

La soif se manifeste par la perte de points de fatigue (voir tableau ADIV).

b représente le nombre de litres d'eau que doit boire un humain à l'issue de la période correspondante.

Un humain a besoin de boire 1,5 litre d'eau par jour s'il mange à sa faim et de 2,5 litres s'il ne mange pas.

Si un humain ne boit pas à sa soif on détermine rat b

$\text{rat b} = (\text{nombre de litres d'eau par 24 H}) / 1,5$, s'il mange

$\text{rat b} = (\text{nombre de litres d'eau par 24H}) / 2,5$, s'il ne mange pas

rat b permet de déterminer une Fat max et un Sflp suivant le climat (voir tableau ADV).

9 INFLUENCE DE LA TEMPERATURE

Le simple fait de n'être pas habillé de façon adaptée à la température est fatigant. Le tableau suivant donne le nombre de points de fatigue par heure suivant la classe de température, et la classe d'habillement.

Classes d'habillement	Classes de To
maillot de bain : 5	To >= 50 : 6
vêtement léger : 4	30 <= To < 50 : 5
vêtement moyen : 3	10 <= To < 30 : 4
vêtement épais : 2	0 <= To < 10 : 3
vêtement d'hiver : 1	-30 <= To < 0 : 2
(peau de bête)	To < -30 : 1

		CLASSE DE TEMPERATURE					
		1	2	3	4	5	6
CLASSE D'HABILLEMENT	1	0	0	1	3	5	9
	2	0	0	0	1	3	5
	3	5	0	0	0	1	3
	4	10	5	0	0	0	1
	5	20	15	5	0	0	0



11 LE FEU ET LES CORROSIFS

On peut être brûlé de différentes façons : par un corps chaud, par des flammes, par un fluide chaud.

11.1 CONTACT AVEC UN CORPS CHAUD

On distingue 5 catégories de températures :
1 : jusqu'à 50oc 2 : jusqu'à 100oc 3 : jusqu'à 400oc
4 : jusqu'à 1000oc 5 : plus de 1000oc

Si le corps chaud est en contact avec la peau nue la victime prends un nombre de point de souffle égal à la catégorie de température pour chaque seconde que dure le contact. Pour la détermination des blessures on se reporte au tableau des brûlures *Tableau ADVI*.

11.2 PRESENCE D'UN ISOLANT

Si la source de chaleur n'est pas en contact direct avec la peau c'est qu'il existe entre les deux une matière isolante qui va s'échauffer progressivement jusqu'à atteindre la même température que la source.

Le *MAITRE DES LEGENDES* doit apprécier le retardement de l'échauffement en fonction de la nature de l'isolant et de son épaisseur.

11.3 DOMMAGES PAR LES FLAMMES

Il existe plusieurs types de flammes (catégories 2 à 5 de température). Les dommages provoqués par les flammes sont égaux à 2 fois le type de la flamme pour chaque seconde dans les flammes.

11.4 FLUIDES CHAUDS

Lorsqu'un personnage est atteint par un fluide chaud les dommages sont fonction de la classe de température, du temps d'exposition, de l'étanchéité de l'armure.

Les dommages sont égaux à (la catégorie de température - étanchéité) par seconde d'exposition.

11.5 PRODUITS CORROSIFS

On définit pour un produit corrosif une catégorie de toxicité équivalente aux catégories de température. Le calcul des dommages a alors lieu comme pour un corps chaud.

12 LES POISONS

Tout poison est caractérisé par une virulence (VIR), définie par un score de 1 à 20 et déterminée par le *MAITRE DES LEGENDES*.

Les êtres humains possèdent une résistance au poison (RP) égal à leur facteur physique (FP).



La résistance (RP) des créatures non-humaines est donnée dans leur description.

Les chances qu'un poison (CDSp.) agisse sont :
 $CDSp. = VIR - RP.$

Les poisons peuvent être :

- ingestifs (ils doivent être placés dans la boisson ou la nourriture).
- insinuatifs (innoculés par une blessure)
- de contact (agissant au contact de la peau).

Ils ont aussi des effets variés : dommages en points de souffle, incapacité, euphorie, effet localisé...

Ils se présentent sous différentes formes : liquide, solide (en général de la poudre) ou gaz.

Les dommages en points de souffle que font certains poisons ainsi que leur durée de virulence sont à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES*.

NOTE : Les poisons sont rares car les créatures sachant les fabriquer sont peu nombreuses et la fabrication en est difficile.

Les effets des poisons qui ne font pas de dommages sont aussi à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES*.

NOTE : Un bonus/malus peut accompagner la quantité de poison utilisé

13. LES DROGUES

Au cours de leurs aventures les personnages peuvent avoir à consommer des drogues par force, par nécessité ou par plaisir.

Comme les poisons les drogues sont caractérisées par une virulence (Vir).

Les effets varient avec les types de drogues (excitants, sédatifs, euphorisants, hallucinogènes,...).

14. L'ELECTRICITE

Les effets de l'électricité sur le corps humain peuvent être : choc, brûlure, paralysie.

On distingue 5 classes de chocs électriques :

1 = 0 a 50 V décharge légère qui surprend

2 = 50 a 250 V décharge assez forte

3 = 250 a 500 V forte décharge

4 = 500 a 10 000 V violente décharge

5 = plus de 10 000 V décharge massive

V = volts.

Dommmages : 1 point de souffle pour 10 V (classes 1 à 3)

49 points + 1 point pour 500 V (classe 4)

68 points + 1 point pour 5000V (classe 5)

Effets :

Décharge type 1 : paralysie pour 1 seconde/10V

Décharge type 2 : idem et réussir un *jet d'endurance* ou évanouissement

Décharge type 3 : idem et *jet d'endurance* à -2 ou évanouissement

Décharge type 4 :

- paralysie 1 minute/500V

- *jet d'endurance* ou mort

- brûlures aux points de contact

Décharge type 5 :

- paralysie 1 minute/500V

- *jet d'endurance* à -5 ou mort

- brûlures aux points de contact.

TABLEAU ADI :

TABLE : FATIGUE DUE A L'EVEIL	
Nombre d'heures d'éveil depuis la dernière période de sommeil d'au moins 6 heures	
0 - 12	0
12 - 13	3
13 - 14	3
14 - 15	3
15 - 16	3
16 - 17	4
17 - 18	4
18 - 19	4
19 - 20	4
20 - 21	5
21 - 22	5
22 - 23	5
23 - 24	5
24 et plus	6

Fatigue horaire due à l'éveil

TABLEAU ADII :

ADDITION DES BLESSURES						
	0	I	II	III	IV	V
0	0	I	II	III	IV	V
I	I	II	II	III	IV	V
II	II	II	III	IV	V	V
III	III	III	III	IV	IV	V
IV	IV	IV	IV	IV	V	V
V	V	V	V	V	V	+
+ : MORT						

	I	II	III	IV	V
1	Cri < V, So < E	Cri < V/2, Ev < E, So < E/2 Cic: Isur10	Cri, Ev < E/2, So Cic: 2sur10	Co < E, Fo < (E+5)/2 Cri, Ev Cic: 5sur10	Mort < E, Co, Fo < (E+5)/4 Cic: 7sur10
2	Cri < V, So < E	Cri < V/2, Ev < E, So < E/2 Cic: 2sur10	Cri, Ev < E/2, So Cic: 4sur10	Co < E, Fo < (E+5)/2 Cri, Ev Séq: 2sur10, Cic: 6sur10	Mort < E, Co, Fo < (E+5)/4 Séq: 4sur10, Cic: 8sur10
3	Cri < V, So, E	Cri < V/2, Ev < E + 4, So < E/2 Cic: Isur20	Cri, Ev < E/2 + 4, So Cic: 2sur 20	Co < E Cri, Ev Séq: Isur20, Cic: 3sur20	Mort < E, Co Séq: Isur10, Cic: 2sur10
8A 9A	Cri < V, Lc < (V+C)/2 + 4 F -25, C -25	Cri < V/2, Lc < (V+C)/2 Cic: Isur20 F -25, c -25	Cri, Lc < (V+C)/4 Séq: Isur10, Cic: Isur10 F -50, C -25	Cri, Lc Séq: 2sur10, Cic: Isur8 F -75, C -50	Co < E Amp: 5sur10, Séq: 5sur10, Cic: 6sur10 F -75, C -75
8 9	Cri < V, Lc < (V+C)/2 + 6	Cri < V/2, Lc < (V+C)/2 Cic: Isur20	Cri, Lc < (V+C)/2 Cic: Isur10 F -25, C -25	Cri, Lc < (V+C)/4 Séq: Isur10, Cic: Isur8 F -50, C -50	Co < E Cri, Lc Amp: 6sur10, Séq: 4sur10, Cic: 3sur4 F -75, C -75
10A 11A	Cri < V, Lc < (V+C)/2 F -25, C -25	Cri < V/2, Lc < (V+C)/4 Cic: Isur20 F -25, C -25	Cri, Lc Séq: Isur6, Cic: Isur6 F -50, C -75	Cri, Lc Séq: Isur8, Cic: Isur8 F -50, C -75	Co < E Cri, Ev, Lc Amp: 5sur10, Séq: Isur4, Cic: 3sur4 F -75, C -75
10 11	Cri < V, Lc < (V+C)/2 + 6	Cri < V/2, Lc < (V+C)/2 Cic: Isur20	Cri, Lc < (V+C)/4 Séq: Isur20, Cic: Isur10 F -25, C -25	Cri, Lc Séq: Isur10, Cic: Isur8 F -50, C -50	Co < E Cri, Ev, Lc Amp: 5sur10, Séq: 3sur10, Cic: 3sur4 F -75, C -75
12A 13A	Cri < V, Lc < (V+C)/2 - 2 F -25, C -25	Cri < V/2, Lc < (V+C)/4 Cic: Isur20 F -25, C -25	Cri, Lc Séq: Isur10, Cic: Isur10 F -25, C -50	Cri, Lc Séq: Isur8, Cic: Isur8 F -50, C -75	Co < E Cri, Ev, Lc Amp: 4sur10, Séq: 5sur10, Cic: 3sur4 F -75, C -75
12 13	Cri < V, Lc < (V+C)/2 - 4 F -25, C -25	Cri < V/2, Lc < (V+C)/4 Cic: Isur 10 F -25, C -50	Cri, Lc Séq: Isur8, Cic: Isur8 F -25, C -75	Cri, Lc < (V+C)/4 Séq: Isur10, Cic: Isur10 F -25, C -50	Co < E Cri, Ev, Lc Amp: 5sur10, Séq: Isur4, Cic: Isur4 F -75, C -75
4 5	Cri < V + 4, So < E	Cri < V, So < E/2 Cic: Isur20	Cri < V/2, Ev < E, So Cic: Isur20	Cri, Ev < E/2, So Séq: Isur10, Cic: Isur10	Mort < E, Co Séq: Isur6, Cic: 4sur10
6 7	Cri < V + 4, So < E	Cri < V, So < E/2 Cic: Isur20	Cri < V/2, Ev < E, So Cic: Isur10	Cri, Ev < E/2, So Séq: Isur10, Cic: Isur8	Mort < E, Co Séq: Isur6, Cic: 4sur10
8	Cri < V, Ch < (V+R)/2 + 6 R -25	Cri < V/2, Ch < (V+R)/2 + 2 R -25	Cri, Ch < (V+R)/2 Cic: Isur10 R -50	Cri, Ch < (V+R)/4 Séq: Isur10, Cic: Isur8 R -75	Co < E Cri, Ev, Ch Séq: 4sur10, Cic: Isur4 R -75
15 16	Cri < V, Ch < (V+R)/2 + 4 R -25	Cri < V/2, Ch < (V+R)/2 Cic: Isur20 R -25	Cri, Ch < (V+R)/4 Cic: Isur10 R -25	Cri, Ch Séq: Isur10, Cic: Isur8 R -50	Co < E Cri, Ev, Ch Amp: 5sur10, Séq: 5sur10, Cic: Isur6
18A 17A	Cri < V, Ch < (V+R)/2 - 3 R -25	Cri < V/2, Ch < (V+R)/4 Cic: Isur20 R -50	Cri, Ch Séq: Isur10, Cic: Isur10 R -50	Cri, Ch Séq: Isur8, Cic: Isur8 R -75	Co < E Cri, Ev, Ch Amp: 7sur10, Séq: 3sur8, Cic: Isur6 R -75
18 19	Cri < V, Ch < (V+R)/2 + 2	Cri < V/2, Ch < (V+R)/2 Cic: Isur20 R -25	Cri, Ch < (V+R)/4 Cic: Isur10 R -50	Cri, Ch Séq: Isur10, Cic: Isur8 R -50	Co < E Ev, Ch Amp: 5sur10, Séq: 5sur10, Cic: Isur6 R -75
20A 19A	Cri < V, Ch < (V+R)/2 R -25	Cri < V/2, Ch < (V+R)/4 Cic: Isur20 R -25	Cri, Ch < (V+R)/4 Séq: Isur20, Cic: Isur10 R -50	Cri, Ch Séq: Isur10, Cic: Isur8 R -75	Co < E Ev, Ch Amp: 6sur10, Séq: Isur8, Cic: Isur10 R -75
20 19	Cri < V, Ch < (V+R)/2 R -25	Cri < V/2, Ch < (V+R)/4 Cic: Isur20 R -25	Cri, Ch < (V+R)/4 Séq: Isur20, Cic: Isur10 R -50	Cri, Ch Séq: Isur10, Cic: Isur8 R -50	Co < E Ev, Ch Amp: 5sur10, Séq: Isur6, Cic: Isur8 R -75

TABLEAU ADIV :

SOIF

climat	à partir de		compter	à partir de		compter	à partir de		compter
chaud sec	5h	0,31	2/heure	12h	0,75	4/heure	20h	1,25	10/heure
chaud humide	12h	0,75		24h	1,50		48h	3,00	
tempéré sec	8h	0,50	2/heure	15h	0,95	4/heure	24h	1,50	10/heure
tempéré humide	20h	1,25		48h	3,00		72h	4,50	
froid humide	30h	1,90	2/heure	36h	2,25	4/heure	48h	3,00	10/heure
froid sec	24h	1,50		48h	3,00		36h	2,25	

TABLEAU ADV :

rat b	chaud sec		chaud humide		tempéré sec		tempéré humide		froid sec		froid humide	
	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per
0,75 <= <1	80	40	90	20	85	30	95	10	90	20	95	5
0,50 <= <0,75	70	60	80	30	70	50	90	20	70	30	90	10
0,33 <= <0,50	60	80	70	40	60	70	80	30	60	40	80	20
0,25 <= <0,33	40	100	60	50	50	90	70	40	50	60	70	30
0,10 <= <0,25	30	130	50	70	40	110	60	50	40	80	60	50
<0,10	20	170	40	90	30	130	50	80	30	100	50	60

TABLEAU ADVI :

TABLEAU DES BRULURES						
dmg	0	I	II	III	IV	V
0-3	1-3	4-7	8-10			
4-6		1-5	6-8	9-10		
7-9		1	2-7	8-10		
10-11			1-6	7-8	9-10	
12-13			1-4	5-7	8-9	10
14-15			1-2	3-6	7-8	9-10
16-17			1	2-4	5-7	8-10
18-19				1	2-6	7-10
20+					1-5	6-10

0 : rien
 I : quelques cloques
 II : cloques sur toute la zone
 III : début de carbonisation superficielle
 IV : carbonisation en profondeur

Le GRAND ART de La magie

1. DE LA NATURE DE LA MAGIE

2. DE LA PHILOSOPHIE DE LA MAGIE

3. DE L'ACQUISITION DU POUVOIR

3.1 DE L'ORGANISATION DES SORTILEGES

3.2 DE L'ACQUISITION DES SORTILEGES

3.2.1 Compétences requises

L'apprentissage de certains sortilèges demande une connaissance préalable d'une ou plusieurs compétences dans lesquelles un score minimum est requis. Ce sujet est précisé dans la description de chaque sortilège et récapitulé dans les tableaux des phyllums. Consultez le chapitre sur la magie de la civilisation concernée.

EXEMPLE:

"Parler aux nuages". L'apprentissage de ce sortilège d'étude druidique, de la civilisation Celte, réclame la connaissance préalable des compétences "prédire le temps" et "éloquence" avec respectivement des scores minimum requis de (35) et (20).

3.3 DE LA MAITRISE DES SORTILEGES

3.3.1 Calcul du pouvoir

3.3.2 Calcul du score d'un sortilège au début du jeu

3.3.3 Calcul de l'expérience acquise en cours de jeu

Réussir un sortilège dans des situations critiques permet d'acquérir de l'expérience.

En plus du score du sortilège, cette expérience peut augmenter le score des compétences (ou de la compétence) requises pour ce sortilège.

Pour le calcul de l'expérience des compétences consultez le livret des règles, chapitre B 4.

EXEMPLE :

Le nombre de réussites du sortilège "parler aux nuages" pendant l'aventure est 4.

- Premier cas :

Le personnage réalise le pourcentage de chances de gagner 4 points d'expérience. Il ajoute ces 4 points au score de base du sortilège. Cette réussite indique qu'il a profité pleinement de son expérience.

Aussi, au delà de cet acquis dans le domaine de la magie, va-t-il accroître sa connaissance des compétences requises pour ce sortilège, soit "prédire le temps" et "éloquence".

Il faut alors suivre la procédure de calcul de l'expérience des compétences et savoir que le score de chaque compétence ne peut être augmenté d'un nombre de points supérieur à celui des réussites du sortilège. Pour notre exemple ce nombre est 4.

- Deuxième cas :

Le personnage ne réalise pas le pourcentage de chances de gagner 4 points d'expérience. Il lance un d4 et obtient un nombre de points d'expérience correspondant au résultat. Il les ajoute au score de base du sortilège.

Cet échec indique qu'il n'a pas profité pleinement de son expérience et, malheureusement, n'a aucunement renforcé sa connaissance des compétences requises pour ce sortilège.

NOTE : Même si le résultat du d4 est 4, l'échec reste significatif.

4. DE L'UTILISATION DU POUVOIR

Avant de lancer un sortilège le magicien doit :

- se concentrer
- préparer le sortilège (incantations, composantes et gestuel)

Procéder à ce rituel nécessite un certain temps. Ce temps ou plus précisément ces durées de concentration et de préparation sont variables. Elles peuvent être minimales, normales, augmentées, prolongées et associées de toutes les façons possibles. Dans le livret des règles le choix n'intervenait qu'entre 4 formules données. Maintenant les 16 formules composant le *tableau No EII* de "durée de concentration et de préparation" sont utilisables. N'oubliez pas les bonus ou malus inhérents à chaque formule.

NOTE : Complément au *tableau No EIII* "de durée de concentration et de préparation".

Un magicien d'un niveau de maîtrise (MS) égal à 15 dans un sortilège, connaît l'utilisation d'une troisième composante matérielle mineure lors de la préparation "prolongée" de ce sortilège. La durée de préparation ne change pas et un bonus de (+1) est ajouté aux chances de succès (CDS) du sortilège.

Un magicien d'un niveau de maîtrise (MS) égal à 18 dans un sortilège, peut s'abstenir du gestuel lors de la préparation "minimale" de ce sortilège. La durée de préparation ne change pas et un malus de (-5) est retiré aux chances de succès (CDS) du sortilège.

Le ton sur lequel est prononcé l'incantation induit un nouveau facteur de modification aux chances de succès (CDS) du sortilège.

Incantation pensée	→ malus (-5)
Incantation murmurée	→ malus (-2)
Incantation parlée	→ 0
Incantation clamée	→ bonus (+1)

4.1 VARIATION DES CARACTERES

Un sortilège a 4 caractères.

- Durée ou niveau de durée du sortilège (NDS).
- Etendue ou niveau d'étendue du sortilège (NES).
- Portée ou niveau de portée du sortilège (NPS).
- Intensité ou niveau d'intensité du sortilège (NIS).

Dans le livret des règles le score pour chacun des niveaux mentionnés ci-dessus est égal à celui du niveau de maîtrise du sortilège (MS).

Dans le chapitre présent ce score peut être augmenté ou diminué pour chacun des caractères.

4.1.1 Procédure

Ce procédé affecte les chances de succès du sortilège (CDS) et la fatigue due au déclenchement de ses effets.

Il faut donc calculer en premier lieu les valeurs de base du (CDS) et de la fatigue.

EXEMPLE:

"Parler aux nuages". Voir *LEGENDES CELTIQUES*.

Le (MS) est égal à 9 mais les chances de succès (CDS) sont améliorées par une concentration et une préparation dont la formule est "normale + prolongée". En effet il y a un bonus de (+5) dans ce cas.

$$\text{CDS} = 9 + 5 = 14$$

La fatigue due au déclenchement des effets du sortilège est :

$$(21 - \text{CDS}) \times 5, \text{ soit } (21 - 14) \times 5 = 35 \text{ points de fatigue.}$$

EXEMPLE :

"Imposer le silence". Voir *LEGENDES CELTIQUES*.

Le (MS) est égal à 12 et les chances de succès (CDS) ne varient pas car la formule de concentration et de préparation est "normale + normale".

$$\text{CDS} = 12$$

La fatigue due au déclenchement des effets du sortilège est :

$$(21 - \text{CDS}) \times 5, \text{ soit } (21 - 12) \times 5 = 45 \text{ points de fatigue.}$$

Il faut ensuite :

- Noter la variation opérée sur tous les caractères qui interviennent dans le sortilège considéré.

NOTE :

Chaque augmentation d'un caractère diminue le (CDS) et accroît la fatigue de façon importante.

Chaque diminution d'un caractère augmente le (CDS) mais ne diminue la fatigue que faiblement.

EXEMPLE :

"Parler aux nuages"

Le (MS) de 9 induit que le (NDS), (NES), (NPS) et (NIS) sont au départ tous égaux à 9.

Les variations choisies s'établissent ainsi :

$$\text{NDS} = 6 \rightarrow \text{variation} = 6 - 9 = -3$$

$$\text{NES} = 7 \rightarrow \text{variation} = 7 - 9 = -2$$

$$\text{NPS} = 9 \rightarrow \text{variation} = 9 - 9 = 0$$

$$\text{NIS} = 15 \rightarrow \text{variation} = 15 - 9 = +6$$

EXEMPLE :

"Imposer le silence"

Le (MS) de 12 induit que le (NDS) et le (NES) sont égaux à 12. Il n'est pas tenu compte du (NPS) et du (NIS) car ils n'interviennent pas dans ce sortilège.

Les variations choisies s'établissent ainsi :

$$\text{NDS} = 2 \rightarrow \text{variation} = 2 - 12 = -10$$

$$\text{NES} = 14 \rightarrow \text{variation} = 14 - 12 = +2$$

- Noter le score équivalent à cette variation à l'aide du *tableau AEI* de "variations et scores équivalents".

EXEMPLE :

"Parler aux nuages"

NDS → variation = -3 → -3

NES → variation = -2 → -2

NPS → variation = 0 → 0

NIS → variation = +6 → +27

EXEMPLE :

"Imposer le silence"

NDS → variation = -10 → -12

NES → variation = +2 → +5

- Faire la somme des scores obtenus.

EXEMPLE :

"Parler aux nuages"

-3 -2 +0 +27 = +22

EXEMPLE :

"Imposer le silence"

-12 + 5 = -7

Ce résultat donne un nombre de points de fatigue qui affecte le nombre initial lié au déclenchement des effets du sortilège.

EXEMPLE :

"Parler aux nuages"

35 + 22 = 57 points de fatigue

EXEMPLE :

"Imposer le silence"

45 - 7 = 38 points de fatigue

Ce résultat "final" donne le nombre de points de fatigue dépensé avec le procédé de "variation des caractères" lors du déclenchement des effets du sortilège.

Cette fatigue peut entraîner une modification des chances de succès (CDS) du sortilège.

Il faut consulter le *tableau AEII* "points de fatigue et chances de succès du sortilège", et noter le résultat donné en face des 2 scores englobant le nombre de points de fatigue défini ci-dessus.

EXEMPLE :

"Parler aux nuages"

Fatigue = 57 (53 à 57) → CDS = 10, au lieu de : CDS = 14

EXEMPLE :

"Imposer le silence"

Fatigue = 38 (38 à 42) → CDS = 13, au lieu de : CDS = 12



4.1.2 Choc en retour

Lors de l'utilisation du procédé de "variation des caractères", dès que la fatigue "finale" est supérieure à la fatigue de base il y a un risque de "choc en retour".

En effet, quand un magicien dépasse un tant soit peu ses possibilités normales de contrôle d'un sortilège, et que ce sortilège échoue, l'énergie appelée reflue vers sa source en passant par le corps du magicien et peut lui infliger des dommages en points de fatigue.

Le facteur mental (FM) (voir chapitre A 3.1) est un facteur de résistance au "choc en retour".

Un choc en retour a lieu lorsque l'addition des chances de succès du sortilège (CDS) et du facteur mental (FM) du magicien donne un chiffre inférieur à celui qui a provoqué l'échec du sortilège.

EXEMPLE :

“Parler aux nuages”

CDS = 10

Facteur mental du druide celte

FM = 3

$$\text{CDS} + \text{FM} = 10 + 3 = 13$$

Si le résultat du d20 donne 12, le sortilège échoue ($12 > \text{CDS}$) mais le facteur mental (FM) du magicien l'a protégé des effets du “choc en retour”.

Si le résultat du d20 est 17, le sortilège échoue et le magicien subit le “choc en retour” ($17 > \text{CDS} + \text{FM}$).

Le score obtenu par l'addition du CDS et du FM est appelé CER

$$\text{CDS} + \text{FM} = \text{CER}$$

Pour connaître les dommages en points de fatigue causés par le “choc en retour” il faut :

- Connaître le MS du sortilège

EXEMPLE :

“Parler aux nuages”

MS = 9

- Connaître la marge d'échec (Mes) du sortilège, soit :

$$\text{Mes} = \text{résultat du d20} - \text{CER}$$

EXEMPLE :

“Parler aux nuages”

Mes = $17 - 13 = 4$

- Connaître la fatigue supplémentaire (F sup.) occasionnée par le procédé de “variation des caractères”, soit :

$$\text{F sup.} = \text{Fatigue "finale"} - \text{Fatigue de base}$$

EXEMPLE :

“Parler aux nuages”

F sup. = $57 - 35 = 22$ points de fatigue

La fatigue due au choc en retour est alors :

$$(21 - \text{MS}) \times \text{Mes} + \text{F sup.}$$

EXEMPLE :

“Parler aux nuages”

$(21 - 9) \times 4 + 22 = 70$ points de fatigue

NOTE : Notre druide ayant un CER (CDS + MS) de 13, peut échouer (Mes) de 7 au maximum, dans ce cas la fatigue due au choc en retour est :

$$(21 - 9) \times 7 + 22 = 106 \text{ points de fatigue !}$$

Le choc en retour est d'autant plus “dangereux” que le MS est faible.

4.2 TEMPS DE LATENCE

C'est la durée qui peut séparer la concentration et la préparation d'un sortilège du déclenchement de ses effets.

- Un seul sortilège à la fois peut bénéficier de cette formule.

- Le score du temps de latence est “invariablement” égal à celui du niveau de maîtrise du sortilège (MS).

- La valeur du temps de latence (TL) est définie dans le *tableau EIV* aux intersections des colonnes (TL) avec celles d'un paramètre désigné par une lettre alphabétique et précisé dans chaque description de sortilège.

- Dans cette formule la concentration et la préparation initiales sont obligatoirement de type “prolongée + prolongée” et l'incantation doit être “clamée”. Aucun bonus n'est accordé dans ce cas.

- Le contrôle du temps de latence a lieu dès que les durées de concentration et de préparation sont écoulées. C'est à cet instant précis que la fatigue inhérente à ce contrôle est comptée.

Le nombre de points de fatigue dépensés au contrôle du temps de latence d'un sortilège est lié à son niveau de maîtrise (MS) soit : $(21 - \text{MS}) \times 2$

- Pendant le temps de latence le magicien doit garder une certaine concentration et ne peut participer à aucune action ou réflexion nécessitant une attention particulière. La détermination de cette notion est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES*.

La valeur du temps de latence donne une durée maximum au delà de laquelle le pouvoir du sortilège est annulé. Bien sûr cette durée peut-être interrompue dès que le magicien désire déclencher les effets du sortilège.

Précédent le déclenchement des effets, une concentration et une préparation secondaire de type “minimale + minimale” est nécessaire mais n'entraîne aucun malus. Seuls les bonus ou malus accompagnant le ton sur lequel est prononcé l'incantation minimale sont applicables.

- Il y a donc dans cette formule 2 efforts fatigant le magicien. En premier lieu l'effort nécessaire à la prise de contrôle du temps de latence, et ensuite au déclenchement des effets du sortilège.

EXEMPLE :

Un druide voyageant seul doit à un moment donné traverser une forêt profonde et sauvage. Par mesure de sécurité il décide de s'arrêter un moment pour préparer à l'avance un sortilège qui pourrait lui être utile en cas de danger.

- Son choix se porte sur le sortilège "imposer le silence".

- Son niveau de maîtrise étant : MS = 12 → TL = 12.

- La description du sortilège donne : TL = E
TL veut dire temps de latence

E est un paramètre qui définit, avec le score du TL donne ci-dessus, la valeur du temps de latence.

Ainsi dans le *tableau EIV* aux intersections des colonnes TL = 12 et paramètre E, la valeur du temps de latence est indiquée, soit une durée de 1 H 30 mn.

- Au bout de 10 minutes, la concentration et la préparation initiales sont terminées. En effet le sortilège "imposer le silence" est d'une difficulté (DS) de 10 ; dans ce cas la formule de concentration et de préparation "prolongée + prolongée" a une durée de 10 mn.

- A cet instant notre personnage prend le contrôle du temps de latence, ce qui est un effort fatigant. La dépense en points de fatigue est ici : $(21 - 12) \times 2 = 18$

- Dans la forêt, alors qu'il marche depuis une demi-heure, des grognements se font entendre à quelques dizaines de mètres de lui.

- Sans perdre un instant il se concentre et se prépare à nouveau. Cette fois-ci la formule étant "minimale + minimale" cela ne lui prend que 8 secondes. Préférant être discret il murmure son incantation.

Ses chances de réussir le sortilège sont alors de : $12 - 2 = 10$, 2 étant le malus du à l'incantation murmurée.

- Le sortilège réussissant, la dépense en points de fatigue est : $(21 - 10) \times 5 = 55$ (la variation des caractères n'a pas été utilisé).

- La fatigue finale est alors : $18 + 55 = 73$ points de fatigue.

- Le silence s'installe et prend dans son ambiance magique un ours brun qui restera immobile, humant l'air avec précautions, pendant toute la durée d'action du sortilège. Notre aventurier, pendant ce temps, s'éloignera pour continuer sa route et trouver un endroit tranquille ou se reposer!

4.3 RESISTANCE AUX SORTILEGES

4.3.1 Facteurs de résistance

Il peut arriver qu'un être humain victime d'un sortilège, bénéficie d'une résistance naturelle intrinsèque. Celle-ci lui offre parfois la possibilité de s'opposer activement à l'influence magique, pour essayer de la briser.

Il existe plusieurs facteurs de résistance :

Facteur de force (FF), Facteur physique (FP), Facteur de bravoure (FB), Facteur de surprise (FS), Facteur mental (FM).

Ces 5 facteurs sont décrits dans le livret des règles, chapitre A.3, et déterminés par lecture du *tableau AII*.

A chaque sortilège correspond au plus un seul facteur de résistance. Celui-ci est indiqué dans la description du sortilège.

4.3.2 Vulnérabilité à la magie

Chaque être humain est, dans la plupart des cas, vulnérable à la magie. L'importance de cette vulnérabilité est liée au Don de magie (Mag).

Ainsi une personne douée en magie succombera plus facilement à ses effets.

La détermination de la vulnérabilité à la magie (VM) se fait grâce au tableau suivant:

Mag →	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
VM →																					

4.3.3 Facteur de résistance et vulnérabilité

La valeur du facteur de résistance moins celle de la vulnérabilité donne la "résistance au sortilège" (RS).

EXEMPLE :

Un druide celte essaie de "provoquer la peur" chez un guerrier ennemi.

- Le facteur de résistance à ce sortilège est le facteur de bravoure (FB). Le guerrier ennemi a un (FB) égal à 4. Le score de son Don de magie est 3, ce qui lui donne une vulnérabilité à la magie (VM) de 1.

- La résistance du guerrier au sortilège "provoquer la peur" est donc :

$$RS = FB - VM = 4 - 1 = 3$$

NOTE : Une résistance au sortilège négative est considérée comme nulle (ex: RS = -2 → RS = 0)

4.3.4 Marge de succès d'un sortilège

La marge de succès d'un sortilège (Mss) est égale au (CDS) moins le résultat obtenu sur le d20.

EXEMPLE :

Pour un CDS = 10, un résultat sur le d20 de 5 indique que la marge de succès est :
 $Mss = 10 - 5 = 5$

4.3.5 Résistance active

Une résistance active est possible lorsque la résistance (RS) au sortilège est supérieure à la marge de succès (Mss) obtenue pour ce sortilège. En termes de simulation, cela indique que la victime prend conscience de ses possibilités à lutter contre le sortilège.

EXEMPLE :

Un druide celte essaie de "provoquer la peur" chez un guerrier ennemi.

- Les chances de succès (CDS) du druide pour ce sortilège sont 15.
- La résistance (RS) du guerrier est 3.
- Le résultat du d20 étant 14 indique que le sortilège est réussi et que la marge de succès (Mss) est (15-14= 1).
- Dans ce cas, la résistance (RS) du guerrier est supérieure à la marge de succès du sortilège (RS = 3 > Mss = 1).
- Notre guerrier prend en un instant conscience qu'il est "proche" de succomber à une peur panique et qu'il lui faut réagir avec bravoure.

Lorsqu'une résistance active est possible, les chances de succès (CDS*) de briser l'influence du sortilège sur "soi-même" sont :

$$CDS^* = (RS - Mss) \times RS$$

NOTE : Un personnage obtenant un (CDS*) de 20 ou 25, n'a pas besoin d'opposer une résistance active au sortilège car il n'en subit pas l'influence.

EXEMPLE :

Les chances de succès (CDS*) du guerrier sont :
 $CDS^* = (3 - 1) \times 3 = 6$

La résistance active s'effectue, au maximum, en 4 phases.

- Première phase.

Si la résistance active est un succès, le personnage se soustrait à l'influence du sortilège et ne subit aucun de ses effets.

Si la résistance active est un échec, il se présente deux cas:

premier cas → les chances de succès (CDS*) de briser l'influence du sortilège sont inférieures aux chances de succès (CDS) du sortilège.

Le personnage succombe à l'influence du sortilège et en subit normalement les effets.

deuxième cas → les chances de succès (CDS*) de briser l'influence du sortilège sont supérieures ou égales aux chances de succès (CDS) du sortilège.

Le personnage se soustrait "momentanément" à l'influence du sortilège et pour l'instant n'en subit pas les effets. Il peut aussi agir "normalement", pendant un nombre de secondes égal au score du (CDS*).

NOTE: Quand le (NES) s'applique à une aire d'effet, il est possible de profiter de ce sursis pour échapper aux effets du sortilège.

EXEMPLE :

Notre guerrier ayant un (CDS* = 6), donc inférieur au (CDS = 15) du sortilège, succombera à l'influence magique si sa résistance active est un échec (résultat du d20 > 6).

Dans ce même cas d'échec, il aurait 6 secondes pour agir normalement si le (CDS) du sortilège était égal ou inférieur au (CDS* = 6).

Dans le deuxième cas, lorsque la période d'activité "normale" est dépassée, la victime a de nouvelles chances de briser l'influence magique. Ces nouvelles chances de succès sont égales à (CDS*-2).

Il s'agit alors de la deuxième phase de résistance active.

- Deuxième phase.

Cette phase suit le même processus que la précédente, mais avec (CDS*-2) au lieu du (CDS*) de base.

Si cette deuxième phase aboutit de nouveau au deuxième cas, il faut alors procéder à une "troisième phase" avec (CDS*-5) et si nécessaire à une "quatrième phase" avec (CDS*-7).

Un échec lors de la quatrième phase implique que la victime succombe immédiatement à l'influence du sortilège et en subit normalement les effets.

4.3.6 Essoufflement du à la résistance active

Chaque tentative de résistance active à un sortilège et chaque période d'activité "normale" intermédiaire entraîne la dépense d'un nombre de points de souffle égal à 20 moins le (CDS*) de chaque cas.

NOTE : L'essoufflement dû à une tentative de résistance active est compté dès qu'elle a lieu.

L'essoufflement dû à une période intermédiaire est compté dès qu'elle s'achève. Il peut aussi être réparti sur l'ensemble de la période si le *MAITRE DES LEGENDES* le désire.

EXEMPLE RECAPITULATIF DU PROCÉDE DE RESISTANCE ACTIVE

Un druide celte essaie de "provoquer la peur" chez trois personnages :

- Un guerrier → $RS = FB(5) - VM(0) = 5$
- Un marchand → $RS = FB(4) - VM(1) = 3$
- Un magicien → $RS = FB(3) - VM(5) = -2$ → $RS = 0$

Les chances de succès (CDS) du sortilège sont 8. Le résultat du d20 est 6 et donne un (Mss) de 2.

Le RS (5) du guerrier et le RS (3) du marchand sont supérieurs au Mss (2). Ces personnages peuvent avoir une résistance active.

Le RS (0) du magicien est inférieur au Mss (2) et ne lui permet aucune résistance active. Il subit les effets du sortilège.

Les chances de succès (CDS*) de briser l'influence du sortilège sont :

- Pour le guerrier → $CDS^* = (5-2) \times 5 = 15$
- Pour le marchand → $CDS^* = (3-2) \times 3 = 3$

- Le résultat du d20 pour le guerrier est 17. Sa résistance active est un échec ($17 > 15$), mais il est libre d'agir pendant 15 secondes car son (CDS*) est supérieur au (CDS) du sortilège ($15 > 8$). Avant toute action, sa résistance lui coûte 5 points de souffle ($20-15$).

- Le résultat du d20 pour le marchand est 12. Sa résistance active est un échec ($12 < 3$) et, succombant à l'influence magique, il subit les effets du sortilège. De plus sa tentative de résistance lui coûte 17 points de souffle ($20-3$).

Au terme des 15 secondes, qui lui coûte à nouveau 5 points de souffle, notre guerrier doit engager une nouvelle tentative de résistance active au sortilège.

NOTE : Il peut éventuellement mettre à profit ces 15 secondes pour combattre le druide ou d'autres ennemis, avec bien sûr, tout ce que cela comporte d'essoufflement supplémentaire.

Ses nouvelles chances de succès sont :

$$(CDS^*-2) \rightarrow 15-2 = 13$$

Le résultat du d20 pour cette deuxième phase est 15. La résistance active du guerrier est de nouveau un échec ($15 > 13$), mais son (CDS* - 2) est toujours supérieur au (CDS) du sortilège ($13 > 8$) et il peut agir librement pendant 13 secondes. Cette fois-ci sa résistance lui coûte 7 points de souffle ($20-13$) et son essoufflement total (pour le procédé de résistance active uniquement) est à cet instant : $5 + 5 + 7 = 17$ points de souffle.

Au terme des 13 secondes, qui lui coûtent encore 7 points de souffle, notre guerrier essaie une troisième fois de rompre l'influence magique.

Ses chances de succès sont alors :

$$(CDS^*-5) \rightarrow 15-5 = 10$$

Le résultat du d20 donne 8. La résistance active du guerrier est enfin un succès ($8 < 10$) mais lui coûte 10 points de souffle ($20-10$). Son essoufflement total est, au terme de cette lutte active contre le sortilège de : $5 + 5 + 7 + 7 + 10 = 34$ points de souffle !

Esperons pour notre guerrier que le druide, impressionné par tant de bravoure, conseillera à ses acolytes de cesser le combat et de parlementer !

4.3.7 Résistance aux sortilèges des non-humains

La résistance aux sortilèges des non-humains est donnée directement dans leur description.



4.4 LE 6eme SENS ET LA MAGIE

Lorsqu'un lieu, une créature, un objet est affecté par un sortilège, le 6eme sens permet parfois de les détecter, instinctivement ou en se concentrant. Dans ce dernier cas, un bonus de (+2) est accordé aux chances de succès (CDS) de la détection.

NOTE : Le *MAITRE DES LEGENDES* ne doit pas oublier la part instinctive du 6eme sens lorsque la situation se présente.

Une créature réussissant cette détection est peut-être capable de déterminer avec précision la direction et la portée qui la sépare de l'élément affecté par le sortilège ; elle doit pour cela se concentrer.

Il ne lui est pas possible, par contre, de savoir la nature de l'élément en question autrement que par analyse de la situation.

La détermination des chances de succès (CDS) de la détection se fait grâce au *tableau G1 (Charte Angoumoise)*.

- Notez le score de la difficulté du sortilège (DS) utilisé et divisez le par deux en arrondissant au chiffre supérieur. En situant ce score dans la colonne 1, déterminez le bonus/malus qui lui correspond dans la colonne 4.

NOTE : Si le (DS) du sortilège divisé par deux donne un score supérieur à 20, considérez le comme étant égal à 20.

EXEMPLE :

Un (DS) de 36 donne un score de 18. Dans la colonne 4 le bonus qui lui correspond est +7.

- Situez le score de 6^{ème} sens des créatures concernées dans la colonne 1 et déterminez le bonus/malus correspondant à chacune, dans la colonne 4.

EXEMPLE :

Un score de 6^{ème} sens égal à 14 donne un bonus de + 3.

- Ajoutez éventuellement le bonus de +2 dû à la concentration.

- Faire le total des bonus/malus.

EXEMPLE :

$7 + 3 + 2 = 12$

Le résultat obtenu donne les chances de succès (CDS) de la détection. Il permet aussi de déterminer la portée maximum d'efficacité du 6eme sens dans chaque cas. Pour cela il faut consulter le *tableau EV* à l'intersection de la ligne du score du (CDS = NPS) et de la colonne B.



NOTE : Un score ne donnant pas de valeur indique qu'il faut, soit se trouver dans le lieu magique, soit toucher la créature ou l'objet pour que la détection soit possible.

EXEMPLE :

Un score de 12 donne un (CDS) de 12 et une portée maximum de 34 mètres.

Si le lancer du d20 indique un résultat inférieur ou égal au (CDS) la détection est réussie.

Dans ce cas, il est possible aux créatures concernées de déterminer avec précision la direction et la portée qui les sépare de l'élément affecté par le sortilège.

- Il faut alors effectuer deux lancers avec le d20, un pour la direction et l'autre pour la portée. Le (CDS) déterminé précédemment indique les chances de succès dans chaque cas.

- Les créatures doivent être encore à portée de l'élément affecté par le sortilège et être concentrées pour déterminer ces données.

EXEMPLE :

Une réussite dans les deux cas pourrait indiquer une direction nord-est et une portée de 20 mètres.

4.5 DISPOSER DE LA MAGIE D'AUTRUI

L'utilisation d'un sortilège peut être séparée en deux parties :

- la concentration et la préparation
- le contrôle des effets

Pour chaque partie, le magicien est respectivement nommé :

- créateur du sortilège
- maître du sortilège

Un magicien peut devenir le maître d'un sortilège sans en être le créateur.

EXEMPLE : Une situation met en présence deux adversaires, un magicien et un druide. Le magicien, réagissant plus vite, commence la préparation du sortilège "provoquer la peur". Le druide reconnaît alors ce sortilège qui fait partie de sa propre connaissance de la magie, aussi décide-t-il d'attendre pour essayer d'en contrôler les effets, à la place du magicien.

Pour "reconnaître" un sortilège, il faut voir le gestuel ou les composantes matérielles utilisées, ou encore, entendre l'incantation.

NOTE : Quand la "perception" est l'objet d'un litige avec les joueurs, le *MAITRE DES LEGENDES* doit :

- noter le score du "don de perception" du ou des personnages concernés

- ajuster éventuellement ce score par un malus déterminé grâce au *tableau G1 (Charte Angoumoise)*, qualifiant la difficulté de la "perception".

- lancer un d20

- comparer le résultat obtenu, au score éventuellement ajusté de la "perception".

S'il lui est inférieur ou égal, la "perception" est réussie.

S'il lui est supérieur, la "perception" est un échec.

Pour "disposer de la magie d'autrui" il faut :

- connaître le sortilège considéré

- assister au moins aux "dernières secondes" de la préparation et être "concentré" pendant cette période précise.

- prononcer le mot d'ordre indispensable au contrôle des effets de ce sortilège.

NOTE : La condition de "dernières secondes" est remplie automatiquement au delà de 20 secondes. A 20 secondes ou en deça la "perception" intervient comme ci-dessus, chaque valeur en secondes (colonne 1) donnant un bonus/malus (ex : 14s. → +3)

La notion de "concentration" est à l'appréciation du *MAITRE DES LEGENDES*.

Prononcer le mot d'ordre prend un temps négligeable.

4.5.1 Procédure

- le créateur effectue la préparation du sortilège.

Premier cas → il réussit le sortilège ; sa fatigue est comptée mais pour "une fraction de seconde" il n'a pas encore libéré les effets.

Deuxième cas → il ne réussit pas le sortilège et ne se fatigue pas, à moins de subir un choc en retour "une fraction de seconde" plus tard.

- "Pendant cette fraction de seconde", celui qui veut devenir le maître du sortilège et bénéficier des effets prononce le mot d'ordre.

Ses chances de succès (CDS \pm) sont égales à son niveau de maîtrise (MS) dans le sortilège, affecté du bonus/malus du ton sur lequel est prononcé le mot d'ordre (voir AE 4, incantation).

Premier cas → il devient le maître du sortilège, se fatigue et utilise les effets selon ses désirs.

NOTE : La valeur de chaque caractère du sortilège est toujours déterminée par le créateur, mais se révèle instantanément à celui qui en devient le maître.

- Deuxième cas → il ne devient pas le maître du sortilège, ne se fatigue pas et ne peut que constater la réussite ou l'échec du créateur.

NOTE : Le fait qu'un sortilège soit contrôlé par un autre magicien évite à son créateur de subir un choc en retour si tel devait être le cas.

4.5.2 Fatigue

La fatigue du créateur (fat.c) du sortilège se calcule normalement :

$$\text{fat.c} = (21 - \text{CDS}) \times 5$$

La fatigue de celui qui devient maître du sortilège (fat.m), doit être d'abord calculée normalement :

$$\text{fat.m} = (21 - \text{CDS}\ddagger) \times 5$$

Par la suite si :

- (fat.m < ou égal à fat.c) → fat.m1 = fat.m
- (fat.m > fat.c) → fat.m2 = (fat.m x 2) - fat.c

EXEMPLE : Suite à l'exemple précédent, notre magicien réussit le sortilège mais, pendant la "fraction de seconde" précédant la mise en place des effets, entend avec effroi le druide "clamer" un mot d'ordre. Ce dernier arrive à "disposer de la magie" de son adversaire, à le déposséder en quelque sorte, et choisi d'en faire sa victime ! Notre magicien écarquille les yeux et pris de panique, s'enfuit à toutes jambes....

NOTE : La résistance aux sortilèges est aussi applicable dans ce cas.

- Le magicien a un (CDS) de 13 et dépense 38 points de fatigue.

- Le druide a un (MS) de 15 et ayant "clamé" le mot d'ordre ajoute 1 au score du (MS) :

$$\text{CDS}\ddagger = 15 + 1 = 16 \rightarrow \text{CDS}\ddagger > \text{CDS}$$

Sa dépense en points de fatigue est :

$$\text{fat.m1} = (21 - 16) \times 5 = 25$$

En modifiant la valeur du (MS) attribuée au druide :

- Le druide a un (MS) de 7 :

$$\text{CDS}\ddagger = 7 + 1 = 8 \rightarrow \text{CDS}\ddagger < \text{CDS}$$

Sa dépense en points de fatigue est alors :

$$\text{fat.m} = (21 - 8) \times 5 = 65$$

$$\rightarrow \text{fat.m2} = (65 \times 2) - 38 = 92 !$$



TABLEAU AEI :

VARIATIONS ET SCORES EQUIVALENTS

VARIATIONS	SCORES EQUIVALENTS
-19	- 43
-18	- 39
-17	- 35
-16	- 31
-15	- 27
-14	- 24
-13	- 21
-12	- 18
-11	- 15
-10	- 12
- 9	- 10
- 8	- 8
- 7	- 7
- 6	- 6
- 5	- 5
- 4	- 4
- 3	- 3
- 2	- 2
- 1	- 1
0	0
+ 1	+ 2
+ 2	+ 5
+ 3	+ 9
+ 4	+ 14
+ 5	+ 20
+ 6	+ 27
+ 7	+ 35
+ 8	+ 44
+ 9	+ 54
+10	+ 65
+11	+ 77
+12	+ 90
+13	+104
+14	+119
+15	+135
+16	+152
+17	+170
+18	+189
+19	+209

TABLEAU AEII :

POINTS DE FATIGUE ET CHANCES DE SUCCES DU SORTILEGE

POINTS DE FATIGUE	C D S
98 à 100	1
93 à 97	2
88 à 92	3
83 à 87	4
78 à 82	5
73 à 77	6
68 à 72	7
63 à 67	8
58 à 62	9
53 à 57	10
48 à 52	11
43 à 47	12
38 à 42	13
33 à 37	14
28 à 32	15
23 à 27	16
18 à 22	17
13 à 17	18
8 à 12	19
1 à 7	20

ENSEMBLE DES ABREVIATIONS DE LA MAGIE

CER	:	Score au dela duquel un choc en retour à lieu	chap.AE.4.1.2.
CM	:	Connaissance de la magie	chap.E.3.3.
DS	:	Difficulté du sortilège	chap.E.3.2.
DSM	:	DS du sortilège le plus complexe connu	chap.E.3.3.
Fsup.	:	Fatigue supplémentaire	chap.AE.4.1.2.
Mag	:	Aptitude à la magie, don	chap.A.1.2.2.
MS	:	Maitrise du sortilège	chap.E.3.3.
Mes	:	Marge d'échec du sortilège	chap.AE.4.1.2.
Mss	:	Marge de succès du sortilège	chap.AE.4.3.4.
NDS	:	Niveau de durée du sortilège	chap.E.4.
NES	:	Niveau d'étendue du sortilège	chap.E.4.
NIS	:	Niveau d'intensité du sortilège	chap.E.4.
NPS	:	Niveau de portée du sortilège	chap.E.4.
PM	:	Pouvoir magique	chap.E.3.3.
RS	:	Résistance au sortilège	chap.AE.4.3.3.
T2	:	Temps de latence	chap.AE.4.2.
VM	:	Vulnérabilité à la magie	chap.AE.4.3.2.

Les déplacements

2. VITESSES DE DEPLACEMENT

Elles dépendent de la rapidité du personnage. on peut les lire dans les tables de vitesse (*tableau AH*).

On considère qu'il y a 3 classes de déplacement :

- 1 = Promenade, marche normale
- 2 = Marche accélérée, pas de course
- 3 = Sprint, course.

On peut alors tenir compte de l'accélération et de

la décélération.

Depuis l'arrêt il faut se déplacer au moins 1 seconde à une vitesse de classe 1 puis au moins 1 seconde à une vitesse de classe 2 avant de pouvoir se déplacer à une vitesse de classe 3. Inversement il faut se déplacer au moins 1 seconde à une vitesse de classe 2 et 1 seconde à une vitesse de classe 1 avant de pouvoir s'arrêter quand on se déplaçait à une vitesse de classe 3.

TABLEAU DES ABREVIATIONS 4

BN	:	Parade avec un bouclier	chap.AC.4.3.2.
Coeff.	:	Coefficient	chap.AC.8.4.
CTf	:	Chances de toucher finales	chap.AC.9.1.
Fat-max.	:	Points de fatigue maximum possible	chap.AD.3.5.
imp	:	Impact/arme	chap.AC.7.1.6.2.
j2	:	Deuxieme jet de dé	chap.AC.9.1.1.
pef	:	Limite supérieure de portée efficace	chap.AC.8.4.
pob	:	Poids d'un objet en Kg	chap.AC.8.4.
ra	:	Résistance d'une arme	chap.AC.7.1.6.2.
rat	:	Rationnement	chap.AD.7.
rig	:	Rigidité/armure	chap.AC.10.1.4.
RP	:	Résistance aux poisons	chap.AD.12.
sd	:	Seuil de destruction d'un bouclier	chap.AC.7.1.6.2.
Sfl-p	:	Essoufflement permanent	chap.AD.7.
SLs	:	Saut en longueur sans élan	chap.AA.3.9.6.
sp	:	Seuil de destruction d'un bouclier	chap.AC.7.1.6.2.
To	:	Température	chap.AD.9.
VES	:	Vivacité d'esprit	chap.AA.2.4.4.

TABLEAU AH

DEPLACEMENTS SPRINT		ls	6s	1'
20	10	60	500	
19	9.5	58	480	
18	9	55	460	
17	8.5	53	440	
16	8.5	52	430	
15	8	50	420	
14	8	49	410	
13	8	48	400	
12	7.5	47	390	
11	7.5	46	380	
10	7	44	370	
9	7	43	360	
8	6.5	41	340	
7	6	38	320	
6	6	36	300	
5	5.5	34	280	

DEPLACEMENTS COURSE		ls	6s	1'	10'	1h
20	5.5	35	350	3 500	21 000	
19	5.5	34	340	3 400	20 000	
18	5	32	320	3 200	19 000	
17	5	31	310	3 100	18 500	
16	5	30	300	3 000	18 000	
15	5	30	300	3 000	17 500	
14	4.5	29	290	2 900	17 000	
13	4.5	28	280	2 800	16 500	
12	4.5	27	270	2 700	16 000	
11	4	25	250	2 500	15 000	
10	4	24	240	2 400	14 000	
9	3.5	22	220	2 200	13 000	
8	3.5	20	200	2 000	12 000	
7	3.5	19	190	1 900	11 000	
6	2.5	17	170	1 700	10 000	
5	2.5	15	150	1 500	9 000	

DEPLACEMENTS PROMENADE		valable pour une rapidité de 5 à 20			
ls	6s	1'	10'	1h	
1-20	0.5	5	50	500	3 000

DEPLACEMENTS PAS DE COURSE		ls	6s	1'	10'	1h
20	4.5	27	270	2 700	16 000	
19	4	27	270	2 700	16 000	
18	4	26	260	2 600	15 500	
17	4	26	260	2 600	15 500	
16	4	25	250	2 500	15 000	
15	4	25	250	2 500	15 000	
14	4	25	250	2 500	14 500	
13	4	25	250	2 500	14 500	
12	4	24	240	2 400	14 000	
11	3.5	23	230	2 300	13 500	
10	3.5	22	220	2 200	13 000	
9	3	20	200	2 000	12 000	
8	3	20	200	2 000	11 500	
7	3	18	180	1 800	10 500	
6	2.5	16	160	1 600	9 500	
5	2	14	140	1 400	8 000	

DEPLACEMENTS MARCHÉ ACCELEREE		ls	6s	1'	10'	1h
20	2.5	17	170	1 700	10 000	
19	2.5	17	170	1 700	10 000	
18	2.5	16	160	1 600	9 500	
17	2.5	16	160	1 600	9 500	
16	2.5	15	150	1 500	9 000	
15	2.5	15	150	1 500	9 000	
14	2.5	15	150	1 500	8 500	
13	2.5	15	150	1 500	8 500	
12	2	14	140	1 400	8 000	
11	2	14	140	1 400	8 000	
10	2	13	130	1 300	7 500	
9	2	12	120	1 200	7 000	
8	1.5	11	110	1 100	6 500	
7	1.5	10	100	1 000	6 000	
6	1.5	10	100	1 000	5 500	
5	1.5	8	80	800	4 500	

DEPLACEMENTS MARCHÉ		ls	6s	1'	10'	1h
8-20	1.5	10	100	1 000	6 000	
7	1	8.5	85	850	5 000	
6	1	7	70	700	4 000	
5-1	0.5	5	50	500	3 000	

TABLEAU DES ABREVIATIONS I

Art	:	don artistique	chap. A1.2.3.
AUR	:	Aura, cara. secondaire	chap. A3.2
AMB	:	ambidextrie, cara. secondaire	chap AA3.7
Ar	:	poids soulevé à l'arraché	chap AA3.9.1.
AR	:	attaque rapide	chap C3.3.3.1. et C4.1.1.
AN	:	attaque normale	chap. C3.3.1. et C4.1.2.
Ap	:	attaque en plongeant sur l'adversaire	chap. AC4.1.5.
AC	:	attaque en chargeant	chap. AC4.1.6.
an	:	deuxième attaque normale	chap. C4.1.8.
ar	:	deuxième attaque rapide	chap. C4.1.8.
AC2	:	attaque en chargeant avec 2 armes	chap. AC4.1.8.
AN2	:	attaque normale avec 2 armes	chap. C4.1.8.
AP2	:	attaque en plongeant avec 2 armes	chap. AC4.1.8.
AR2	:	attaque rapide avec 2 armes	chap. C4.1.8.
B	:	beauté, cara. secondaire	chap. AA3.6.
Base	:	durée d'une action de base	chap. A3.11
Bg	:	poids bouge	chap. AA3.9.3.
BN	:	parade avec bouclier	chap. C4.2.6.
Bmc	:	bonus/malus de condition	chap. C7.3.
BD	:	bond, attaque non humaine	chap. F3.1.2.
C	:	coordination, caractéristique	chap A2.2.3.
Cbt	:	aptitude au combat, don,	chap. A.1.2.1.
Com	:	don de communication,	chap A1.2.4.
CP	:	charge percutante, attaque,	chap. AC4.1.6.
CTb	:	chance de toucher de base	chap C7.1.
c	:	arme contondante	chap. C7.6.2.2.
C	:	course	chap H1.3.
CDS	:	chance de succès	
CRC	:	chance de recul sous le choc	chap. AC11.1.
CM	:	connaissance de la magie	chap. E3.3.
CO	:	constriction attaque non-humaine	chap F3.1.4.
Ctf	:	chance de toucher finales	chap. C75
DES	:	chiffre désarmer	chap AC3.3.4.
Def	:	défense de l'adversaire	chap C7.4.
dmg	:	dommages	chap C.7.6.2.2.2.
DS	:	désarmer (attaque)	chap. AC4.3.3.
DS	:	difficulté de sort magie	chap E3.2.

TABLEAU DES ABREVIATIONS 2

DSM	:	DS du sortilège le plus complexe connu	hap E3.3.
E	:	endurance, caractéristique	chap A2.2.4.
ES	:	esquive, cara.secondaire	chap. A.3.10 et C4.2.2.
ECO,1,2,3,4	:	paliers d'encombrement	chap. AA3.13
EMP	:	empoignade, compétence	chap C3.2.
EM	:	empoignade, attaque	chap. AC4.1.3.
e	:	arme d'estoc	chap. C7.6.2.2.1.
EXP	:	expérience	chap. E3.3.3.
F	:	force, caractéristique	chap A2.2.1.
Foi	:	don de foi	chap A1.2.8.
FF	:	facteur de force personnage, cara. secondaire,	chap. A3.1.
FP	:	facteur physique	chap A3.1.
FB	:	facteur de bravoure, cara. secondaire	chap A3.1. chap AA
FS	:	facteur de surprise, cara. secondaire	chap A3.1. chap.AA
FM	:	facteur mental, cara. secondaire	chap. A3.1.
FAT	:	chiffre de fatigue, cara. secondaire	chap. A3.2.
FC	:	feinte de corps, cara. secondaire	chap A3.10 et C4.2.1.
ff	:	facteur de force d'un outil	chap. C5.
fat	:	point de fatigue	chap. D3.2.
FCR	:	feinte de corps-riposte	chap. AC4.3.1.
G	:	gabarit d'un non humain	chap F2.2.
GOU	:	goûter, cara.secondaire	chap AA3.8.
I	:	intelligence, caractéristique	chap. A2.2.6.
ITU	:	intuition	chap. AA3.12.
Lv	:	poids levé	chap. AA3.9.3.
Mag	:	aptitude à la magie, don,	chap. A12.2.
Mec	:	don pour la mécanique,	chap. A1.2.6.
Mr	:	marge de réussite d'un jet de dés	chap C7.6.
Me	:	marge d'échec d'un jet de dés	chap. C7.6.1.1.
MS	:	maîtrise d'un sortilège	chap E3.3.
Ma	:	marche accélérée	chap. H1.4.
Mn	:	marche normale	chap H1.5.
Nat	:	sensibilité à la nature	chap A1.2.6.
NDS	:	niveau de durée d'un sortilège	chap E4
NES	:	niveau d'étendue d'un sortilège	chap. E4
NPS	:	niveau de portée d'un sortilège	chap E4.
ODO	:	odorat, carac. secondaire	chap. AA3.8.

TABLEAU DES ABREVIATIONS 3

OUI	:	ouïe, cara. secondaire	chap. AA3.8.
p	:	poids du pesonage en Kg	chap AA3.5.
P	:	chiffre de poids, cara. secondaire	chap AA3.5.
P	:	promenade	chap. H1.6.
PIQ	:	percussion en piqué, compétence	chap. C3.2.
PCS	:	charge percutante, compétence	chap C3.2.
PN	:	parade normale	chap C3.3.2. et C.4.2.4.
PR	:	parade réflexe	chap. C3.3.2. et C 4.2.3.
PP	:	attaque percussion en piqué	chap. Ac4.1.5.
pn	:	2ème parade	chap. C4.2.6.
PN2	:	défense avec 2 outils	chap. C4.2.6.
PR1-PR2	:	parades riposte	chap AC4.3.2.
PM	:	pouvoir magique	chap. E3.3.
PC	:	pas de course	chap. H1.3.
R	:	rapidité, caractéristique	chap A2.2.2.
RC	:	réception	chap. C4.2.5.
R	:	armure rigide	chap. AC10.1.4.
S	:	armure souple	chap AC10.14
SR	:	armure semi-rigide	chap AC10.14.
S	:	santé d'esprit caractéristique	chap. A2.2.7.
S	:	sprint	chap. H1.1.
SIX	:	6ème sens, cara.secondaire	chap AA3.8.
SHs	:	saut hauteur sans élan	chap. aA3.9.6.
SHa	:	saut hauteur avec élan	chap. A3.9.6.
SLa	:	saut longueur avec élan	chap AA3.9.6.
SFL	:	chiffre de souffle, cara.secondaire	chap. A3.3. et chap. D1.1.
SFI	:	niveau de souffle	chap. C7.6.2.2.3.
sfl	:	essoufflement	chap D2.2.
Sfl-p	:	essoufflement permanent	chap. D2.3.
t	:	taille du personnage en mètre	chap AA3.5.
t	:	arme de taille	chap C7.6.2.2.1.
T	:	chiffre de taille, cara.secondaire	chap AA3.5.
TOU	:	toucher, cara.secondaire	chap. AA3.8.
V	:	volonté, caractéristique	chap. A2.2.5.
VUE	:	vue, cara.secondaire	chap.AA3.8.
v(1,2,3...8)	:	vitesse d'une arme	chap. C3.3.1.
VIR	:	virulence	chap. AD12.
VIS	:	chiffre de viser	chap AC3.3.3.

EMPOIGNADE

<p>TRONC</p> <p>Mr : 0 Tronc 1 Tronc et un bras 2 Tronc, un bras et sa main 3 Tronc et les 2 bras 4 Tronc, les 2 bras, une main 5 Tronc, les deux bras, les deux mains 6 Tronc, les deux bras, les deux mains, une jambe 7 + Tronc, les deux bras, les deux mains, les deux jambes.</p>	<p>POSSIBILITES :</p> <p>Améliorer la prise Dommages par constriction Soulever la victime et la projeter Amener la victime au sol Immobilisation réussie pour Mr = 3</p>
<p>JAMBES</p> <p>Mr : 0-1 Une prise sur une jambe 2-3 Deux prises sur une jambe 4 + Deux prises sur les deux jambes</p>	<p>POSSIBILITES</p> <p>Améliorer la prise Dommages par constriction Faire tomber la victime en la soulevant</p>
<p>BRAS</p> <p>Mr : 0 Une prise sur le bras gauche (droit si la victime est gauche) 1 Une prise sur le bras droit (gauche si la victime est gauche) 2 Deux prises sur le bras gauche 3 Deux prises sur le bras droit 4 Une prise sur le bras gauche et une au cou</p>	<p>POSSIBILITES</p> <p>Améliorer la prise Dommages par constriction Désarmer la victime Faire tourner la victime et la projeter Immobilisation réussie pour Mr = 4 auquel cas : strangulation amener la victime au sol si Mr = 5 Tordre le bras si Mr = 6 Rompre le cou</p>
<p>TETE</p> <p>Mr : 0-1 Une prise au cou 2-3 Deux prises au cou 4 Une prise au cou et au bras droit 5 + Une prise au cou et au bras droit</p>	<p>POSSIBILITES</p> <p>Améliorer la prise Strangulation Amener la victime au sol Amener la victime au sol Immobilisation réussie pour Mr = 4 auquel cas : Désarmer Si Mr = 5 Tordre le bras Si Mr = 6 Rompre le cou</p>

ADDITION DES BLESSURES

Pour une même zone

0	0	0	0	0
I	I	II	III	IV
II	II	III	IV	V
III	III	IV	V	+
IV	IV	V	+	+
V	V	+	+	+

+ : MORT

TABLE DE LOCALISATION

01-05	1
06-10	2
11-15	3
16-17	8
18	8A
19-20	4
21-23	5
24-25	9
26	9A
27-28	8
29-31	4
32-33	5
34-35	9
36-37	10
38	10A
39-40	6
41-43	7
44-45	11
46	11A
47-48	10
49-51	6
52-53	7
54-55	11
56-57	12
58	12A
59-61	14
62-63	13
64-65	12
66-67	14
68	13A
69-70	13
71-72	16
73-75	15
76-78	16
79-80	15
81-82	18
83	18A
84-85	17
86	17A
87-88	18
89-90	17
91-92	20
93	20A
94-95	19
96	19A
97-98	20
99-00	19

POURSUITE DE L'EMPOIGNADE

Pour les créatures : remplacer ECO par (G/2)+ et F par G

AMELIORER LA PRISE (1 base *)

Jeter un nouveau d20 d'attaque :

Echec :
 Me = 3+ La marge de réussite de la prise diminue de 2
 Me = 1-2 La marge de réussite de la prise diminue de 1
 Réussite :
 Mr = 0-2 La marge de réussite de la prise est inchangée
 Mr = 3+ La marge de réussite de la prise progresse de 1

Si la marge de réussite :
 . Augmente on peut :
 - garder la même prise en augmentant la "force"
 - passer à une prise supérieure
 Diminue on peut :
 - diminuer la "force" de la prise s'il est possible de la conserver
 - passer à une prise moins complète ou même lâcher la victime

CONSTRUCTION et STRANGULATION (1 seconde)

Pour les monstres les dommages causés par constriction sont indiqués, on les applique à chaque seconde où la créature continue à serrer sa victime.

Pour un humain les dégâts sont fonction de la Force : à chaque seconde —→

F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
sfl	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4

Tronc : 0 Jambes : -3
 Bras : -3 Tête : +3

- Les armures souples (S) transmettent les dommages
 - semi-rigides (SR) transmettent la moitié des dommages (SR)
 - rigides (R) :

sfl > rig : l'armure cède : double dommages pendant 1s puis dommages normaux
 rig>sfl>(rig/2) à chaque seconde : (2sfl - rig) chances sur 20 que l'armure cède
 (rig/2)>sfl pas de dégât Les dégâts à considérer pour le rôle de l'armure sont ceux non modifiés par la zone rig est le chiffre de rigidité de l'armure.

SOULEVER LA VICTIME ET LA PROJETER (1 base)

L'agresseur soulève la victime au-dessus de sa tête et la projette avec violence. Le poids de la victime avec son équipement ne doit pas excéder le chiffre d'arraché (Ar) de l'attaquant.

Les chances de réussir une telle manœuvre sont : (ECO + 10) attaquant - (P/20) victime. p en Kg
 On jette un d20:

échec : l'attaquant a lâché prise
 réussite : Mr = 0-2 : incomplet, la victime retombe sur ses pieds
 3-6 : la victime se retrouve au sol, pas de dommage
 7-9 : au sol, sfl=(Mr/2)+ si un jet de "réception de chute" est manqué
 10+ : au sol, sfl=(Mr/2)+

La victime peut être projetée jusqu'à : 1 m (Mr = 3-6)
 2 m (Mr = 7-9)
 3 m (Mr = 10+)

Si la victime percute quelqu'un on traite ce cas comme une attaque de percussion en piqué (PP).

AMENER LA VICTIME AU SOL (1 base)

Les chances d'y parvenir sont : (2 ECO) victime
 Avec les bonus suivants : victime immobilisée : +2
 Mr de la prise : 3-5 = +1
 6-8 = +2
 9+ = +3

On jette un d20 : échec : l'attaquant a lâché prise.
 réussite : Mr = 0-1 : la victime est au sol l'attaquant a lâché prise
 2-8 : la victime est au sol et la prise est maintenue
 9+ : la victime est au sol et immobilisée.

IMMOBILISER

En général une marge de réussite minimum est exigée pour que l'immobilisation ait lieu. Pour des créatures non humaines ce seuil peut nécessiter d'être élevé ou rabaisé. L'immobilisation peut permettre à une créature d'utiliser d'éventuelles armes naturelles (ex : dents) avec des chances de succès augmentées de la marge de réussite de la prise.
 Une autre personne peut profiter que la victime est immobilisée pour la ligotter en une dizaine de secondes.

FAIRE TOMBER LA VICTIME EN LA SOULEVANT (1 Base)

L'agresseur, qui tient la victime par les membres inférieurs, la soulève pour la déséquilibrer.
 Les chances de réussir cette manœuvre sont : (ECO + 5) attaquant - (P/20) victime p en kg
 avec les bonus suivants :
 Mr de la prise >= 6 : +1
 les deux jambes prises : +3

On jette un d20 : échec : l'attaquant a lâché prise
 réussite : Mr = 0-1 la victime est déséquilibrée (jet d'équilibre ou tombe)
 Mr = 2-8 la victime tombe : jet de "réception de chute" ou sfl=(Mr/4)+
 Mr = 9+ la victime tombe et prend les dommages : sfl=(Mr/4)+

DESARMER (1 Base)

Les chances de réussir à désarmer la victime sont : (F + 5) attaquant -(F) victime
 avec les bonus suivants :
 immobilisation réussie : +2
 choc sur le bras : +3
 Mr prise >= 5+ : +1

On jette un d 20 : échec : la victime conserve son arme
 réussite : la victime lâche son arme

FAIRE TOURNER LA VICTIME AUTOUR DE SOI ET LA PROJETER (1 Base)

L'agresseur tient sa victime par un (ou deux) bras, la fait tourner autour de lui avant de la lâcher.
 Les chances de réussir sont : (ECO + R/2) attaquant - (P/20) victime P en kg
 On jette un d20 :

échec : l'attaquant a lâché prise
 réussite : Mr = 0-1 la victime est déséquilibrée (jet d'équilibre ou tombe)
 2-8 tombe : jet de "réception de chute" ou sfl=(Mr/2)+
 9+ tombe en prenant les dommages : sfl=(Mr/2)+

La victime peut être projetée jusqu'à : 3m (Mr = 0-5)
 4m (Mr = 6-10)
 5m (Mr = 11+)

Si la victime vient heurter quelqu'un, traiter ce cas comme une charge percute (CP).

TORDRE UN BRAS (1 Base)

Les chances de réussir sont : (F + 8) attaquant - (F) victime
 On jette un d20 : échec : la victime résiste
 réussite : Mr = 0-6 épaule déboîtée (blessure type III)
 Mr = 7+ fracture du bras (blessure type IV)

ROMPRE LE COU (1 Base)

Les chances de réussir sont : (F + 5) attaquant - (F) victime

On jette un d20 :

échec :
 Me = 5+ l'attaquant lâche prise
 Me = 1-4 la victime résiste
 réussite :
 Mr = 0-8 fracture des vertèbres (blessure type IV)
 9+ mort.

POINTS DE FATIGUE ET CHANCES DE SUCCES DU SORTILEGE

POINTS DE FATIGUE C D S

98 à 100	1
93 à 97	2
88 à 92	3
83 à 87	4
78 à 82	5
73 à 77	6
68 à 72	7
63 à 67	8
58 à 62	9
53 à 57	10
48 à 52	11
43 à 47	12
38 à 42	13
33 à 37	14
28 à 32	15
23 à 27	16
18 à 22	17
13 à 17	18
8 à 12	19
1 à 7	20

VARIATIONS ET SCORES EQUIVALENTS

VARIATIONS SCORES EQUIVALENTS

-19	- 43
-18	- 39
-17	- 35
-16	- 31
-15	- 27
-14	- 24
-13	- 21
-12	- 18
-11	- 15
-10	- 12
- 9	- 10
- 8	- 8
- 7	- 7
- 6	- 6
- 5	- 5
- 4	- 4
- 3	- 3
- 2	- 2
- 1	- 1
0	0
+ 1	+ 2
+ 2	+ 5
+ 3	+ 9
+ 4	+ 14
+ 5	+ 20
+ 6	+ 27
+ 7	+ 35
+ 8	+ 44
+ 9	+ 54
+10	+ 65
+11	+ 77
+12	+ 90
+13	+104
+14	+119
+15	+135
+16	+152
+17	+170
+18	+189
+19	+209

TON SUR LEQUEL EST PRONONCE L'INCANTATION

Incantation pensée	-> Malus -5
Incantation murmurée	-> Malus -2
Incantation parlée	0
Incantation clamée	-> Bonus + 1

VULNERABILITE

La détermination de la vulnérabilité à la magie (VM) se fait grâce au tableau suivant:

Mag	—>
0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
0	1 1 1 1 2 2 2 2 3 3 3 3 4 4 4 4 5 5 5 5 5
VM	—>

DUREE ET TEMPS DE LATENCE

NDS/TL	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	1s	1s	1s	1mn	1mn	1mn	1mn	1mn	1mn
2	1s	2s	2s	1mn05s	2mn	15mn	2mn	15mn	2mn
3	1s	3s	5s	1mn10s	3mn	30mn	5mn	30mn	5mn
4	1s	5s	10s	1mn15s	5mn	45mn	15mn	1H	15mn
5	1s	10s	15s	1mn20s	10mn	1H	30mn	3H	30mn
6	1s	15s	30s	1mn30s	15mn	2H	1H	8H	1H
7	1s	20s	1mn	1mn40s	20mn	3H	6H	12H	6H
8	1s	30s	2mn	1mn45s	30mn	4H	12H	16H	12H
9	1s	45s	4mn	1mn50s	45mn	5H	18H	20H	18H
10	2s	1mn	5mn	2mn	1H	6H	1jour	1jour	1jour
11	2s	1mn15s	10mn	2mn10s	1H15mn	7H	2jours	3jours	7jours
12	2s	1mn30s	15mn	2mn20s	1H30mn	8H	3jours	7jours	14jours
13	2s	2mn	20mn	2mn30s	2H	9H	5jours	14jours	1mois
14	2s	2mn30s	25mn	2mn45s	2H30mn	10H	7jours	21jours	6mois
15	2s	3mn	30mn	3mn	3H	11H	10jours	1mois	9mois
16	2s	4mn	35mn	3mn10s	4H	12H	14jours	2mois	1an
17	3s	5mn	40mn	3mn20s	5H	15H	18jours	3mois	5ans
18	3s	6mn	45mn	3mn30s	7H	18H	21jours	6mois	10ans
19	3s	8mn	50mn	3mn45s	9H	21H	25jours	9mois	50ans
20	4s	10mn	1H	4mn	12H	1jour	28jours	1an	100ans

PORTEE

NPS	A	B	C	D	E	F
1						1 m
2					1 m	10 m
3				1 m	2 m	50 m
4				2 m	5 m	100 m
5			1 m	3 m	10 m	200 m
6		1 m	2 m	4 m	15 m	600 m
7		5 m	4 m	5 m	25 m	1Km
8		9 m	6 m	10 m	50 m	5Km
9		15 m	8 m	25 m	75 m	10Km
10		21 m	10 m	50 m	100 m	20Km
11	1 m	27 m	15 m	60 m	150 m	30Km
12	2 m	34 m	20 m	70 m	250 m	40Km
13	3 m	41 m	30 m	80 m	500 m	60Km
14	4 m	48 m	40 m	100 m	750 m	80Km
15	5 m	56 m	50 m	250 m	1Km	100Km
16	6 m	64 m	70 m	500 m	1,5Km	120Km
17	7 m	72 m	100 m	600 m	2,5Km	140Km
18	8 m	81 m	200 m	700 m	5Km	160Km
19	9 m	90 m	500 m	800 m	7,5Km	180Km
20	10 m	100 m	1Km	1Km	10Km	200Km

ETENDUE (rayon)

POIDS : LIRE Kg AU LIEU DE m

NES	A	B	C	D	E	F
1						10cm
2				10cm	10cm	1m
3			10cm	1m	1m	10m
4		10cm	50cm	5m	7m	30m
5		20cm	1m	10m	15m	50m
6	10cm	40cm	1,5m	15m	30m	70m
7	15cm	60cm	2m	20m	50m	100m
8	20cm	80cm	3m	25m	70m	150m
9	25cm	1,1m	4m	30m	90m	200m
10	30cm	1,4m	5m	35m	120m	250m
11	35cm	1,7m	6m	40m	150m	300m
12	40cm	2m	7m	45m	180m	350m
13	45cm	2,5m	8m	50m	210m	400m
14	50cm	3m	9m	55m	240m	450m
15	55cm	3,5m	10m	60m	270m	500m
16	60cm	4m	12m	65m	300m	600m
17	70cm	5m	14m	70m	350m	700m
18	80cm	6m	16m	80m	400m	800m
19	90cm	8m	18m	90m	450m	900m
20	1m	10m	20m	100m	500m	1Km

RECUPERATION DE LA FATIGUE

DUREE	SOMMEIL	REPOS meditation	ASSIS parler, lire
30 mn	2	1	0
1 h	5	2	1
2 h	11	5	3
3 h	18	8	6
4 h	26	12	9
5 h	34	16	12
6 h	42	20	15
7 h	50	24	18
8 h	58	28	21
9 h	66	32	24
10 h	74	36	27
11 h	82	40	30
12 h	90	44	33
13 h	90	48	36
14 h	90	52	39
15 h	90	56	42
16 h	90	60	45
17 h	90	64	48
18 h	90	68	51
19 h	90	72	54
20 h	90	76	57
21 h	90	80	60
22 h	90	84	63
23 h	90	88	66
24 h	90	92	69

Repas chaud : 5 pts en une heure
(maximum = 3 repas par jour
à 6 heures d'intervalle).

ADDITION DES ETATS

0	0	25	50	75
0	0	25	50	75
25	25	50	50	75
50	50	50	75	75
75	75	75	75	x

0 : pas d'handicap
x : handicap total

INFLUENCE DE LA FAIM

nombre d'heures sans nourriture	nouveau seuil de Fat Max	essoufflement permanent
12	95	-
24	90	6
36	80	10
48	70	16
72	60	23

rat = 12 / P
P : réperiode de temps durant laquelle il faut vivre avec une ration de 12h

si rationnement	Fat Max	Sfl per
0,5 <= rat < 1	95	-
0,33 <= rat < 0,5	90	6
0,25 <= rat < 0,33	80	10
0,17 <= rat < 0,25	70	16
0,10 <= rat < 0,17	60	23
rat < 0,10	40	33

ESOUFFLEMENT DU AU COMBAT

secondes de combat	ff:FF	ff=FF	ff=FF+1	ff=FF+2	ff=FF+3
	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	2
5	1	1	1	2	2
6	1	1	1	2	2
7	1	1	2	2	3
8	1	1	2	2	3
9	1	1	2	3	3
10	1	1	2	3	4
11	1	2	2	3	4
12	1	2	2	3	4
13	1	2	3	4	5
14	1	2	3	4	5
15	1	2	3	4	5
16	2	2	3	4	6
17	2	2	3	5	6
18	2	2	3	5	6
19	2	2	4	5	7
20	2	2	4	5	7
21	2	3	4	6	7
22	2	3	4	6	8
23	2	3	4	6	8
24	2	3	4	6	8
25	2	3	5	7	9
26	2	3	5	7	9
27	2	3	5	7	9
28	2	3	5	7	10
29	2	3	5	8	10
30	2	3	5	8	10

Après 60 secondes de combat utiliser :

- 1: ff:FF : 4/mn 1/15s
- 2: ff=FF : 6/mn 1/10s
- 3: ff=FF+1 : 10/mn 1/6s
- 4: ff=FF+2 : 15/mn 1/4s
- 5: ff=FF+3 : 20/mn 1/3s

secondes de combat	ff:FF	ff=FF	ff=FF+1	ff=FF+2	ff=FF+3
	31	3	4	6	8
32	3	4	6	8	11
33	3	4	6	9	11
34	3	4	6	9	12
35	3	4	6	9	12
36	3	4	6	9	12
37	3	4	7	10	13
38	3	4	7	10	13
39	3	4	7	10	13
40	3	4	7	10	14
41	3	5	7	11	14
42	3	5	7	11	14
43	3	5	8	11	15
44	3	5	8	11	15
45	3	5	8	12	15
46	4	5	8	12	16
47	4	5	8	12	16
48	4	5	8	12	16
49	4	5	9	13	17
50	4	5	9	13	17
51	4	6	9	13	17
52	4	6	9	13	18
53	4	6	9	14	18
54	4	6	9	14	18
55	4	6	10	14	19
56	4	6	10	14	19
57	4	6	10	15	19
58	4	6	10	15	20
59	4	6	10	15	20
60	4	6	10	15	20

Points de souffle dépensés pour les actions suivantes
ES,FC : 1

- AC,CP : suivant armes + mouvement
- AP,PP : suivant armes + chute
- RC : suivant armes
- EM : 2

INFLUENCE DE LA SOIF

climat	à partir de		points de fatigue perdus	à partir de		points de fatigue perdus	à partir de		points de fatigue perdus
	heures	points		heures	points		heures	points	
chaud sec	5h	0,31	2/heure	12h	0,75	4/heure	20h	1,25	10/heure
chaud humide	12h	0,75		24h	1,50		48h	3,00	
tempéré sec	8h	0,50		15h	0,95		24h	1,50	
tempéré humide	20h	1,25		48h	3,00		72h	4,50	
froid humide	30h	1,90		36h	2,25		48h	3,00	
froid sec	24h	1,50		48h	3,00		36h	2,25	

rat b = (nbre de litre d'eau par 24H) / 1,5 ou 2,5 (sans manger)

Rationnement rat b	chaud sec		chaud humide		tempéré sec		tempéré humide		froid sec		froid humide	
	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per	Fat Max	Sfl-per
0,75 <= rat < 1	80	40	90	20	85	30	95	10	90	20	95	5
0,50 <= rat < 0,75	70	60	80	30	70	50	90	20	70	30	90	10
0,33 <= rat < 0,50	60	80	70	40	60	70	80	30	60	40	80	20
0,25 <= rat < 0,33	40	100	60	50	50	90	70	40	50	60	70	30
0,10 <= rat < 0,25	30	130	50	70	40	110	60	50	40	80	60	50
rat < 0,10	20	170	40	90	30	130	50	80	30	100	50	60

SCORE	AN-PN	AR - PR								DES	VIS
		v1	v2	v3	v4	v5	v6	v7	v8		
01-04	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0	0
05-09	1-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0	0
10-14	2-1	1-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0	0
15-19	3-1	2-0	1-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0	0
20-24	4-1	3-1	2-0	1-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0	0
25-29	5-1	4-1	3-0	2-0	1-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0	0
30-34	6-2	5-1	4-1	3-0	2-0	1-0	0-0	0-0	0-0	0	0
35-39	7-2	6-1	5-1	4-0	3-0	2-0	1-0	0-0	0-0	0	0
40-44	8-2	7-2	6-1	5-1	4-0	3-0	2-0	1-0	0-0	0	0
45-49	9-2	8-2	7-1	6-1	5-0	4-0	3-0	2-0	1-0	0	0
50-54	10-3	9-2	8-2	7-1	6-1	5-0	4-0	3-0	2-0	0	0
55-59	11-3	10-2	9-2	8-1	7-1	6-0	5-0	4-0	3-0	0	0
60-64	12-3	11-3	10-2	9-2	8-1	7-1	6-0	5-0	4-0	0	0
65-69	13-3	12-3	11-2	10-2	9-1	8-1	7-0	6-0	5-0	0	0
70-74	14-4	13-3	12-3	11-2	10-2	9-1	8-1	7-0	6-0	0	0
75-79	15-4	14-3	13-3	12-2	11-2	10-1	9-1	8-0	7-0	0	0
80-84	16-4	15-4	14-3	13-3	12-2	11-2	10-1	9-1	8-0	0	0
85-89	17-4	16-4	15-3	14-3	13-2	12-2	11-1	10-1	9-0	0	0
90-94	18-5	17-4	16-4	15-3	14-3	13-2	12-2	11-1	10-1	0	0
95-99	19-5	18-4	17-4	16-3	15-3	14-2	13-2	12-1	11-1	0	0
00-104	20-5	19-5	18-4	17-4	16-3	15-3	14-2	13-2	12-1	0	0
05-109	20-5	19-5	18-4	17-4	16-3	15-3	14-2	13-2	12-1	1	1
10-114	20-6	19-5	18-5	17-4	16-4	15-3	14-3	13-2	12-2	2	1
15-119	20-6	19-5	18-5	17-4	16-4	15-3	14-3	13-2	12-2	3	2
20-124	20-6	19-6	18-5	17-5	16-4	15-4	14-3	13-3	12-2	4	2
25-129	20-6	19-6	18-5	17-5	16-4	15-4	14-3	13-3	12-2	5	3
30-134	20-7	19-6	18-6	17-5	16-5	15-4	14-4	13-3	12-3	6	3
35-139	20-7	19-6	18-6	17-5	16-5	15-4	14-4	13-3	12-3	7	4
40-144	20-7	19-7	18-6	17-6	16-5	15-5	14-4	13-4	12-3	8	4
45-149	20-7	19-7	18-6	17-6	16-5	15-5	14-4	13-4	12-3	9	5
50-154	20-8	19-7	18-7	17-6	16-6	15-5	14-5	13-4	12-4	10	5
55-159	20-8	19-7	18-7	17-6	16-6	15-5	14-5	13-4	12-4	11	6
60-164	20-8	19-8	18-7	17-7	16-6	15-6	14-5	13-5	12-4	12	6
65-169	20-8	19-8	18-7	17-7	16-6	15-6	14-5	13-5	12-4	13	7
70-174	20-9	19-8	18-8	17-7	16-7	15-6	14-6	13-5	12-5	14	7
75-179	20-9	19-8	18-8	17-7	16-7	15-6	14-6	13-5	12-5	15	8
80-184	20-9	19-9	18-8	17-8	16-7	15-7	14-6	13-6	12-5	16	8
85-189	20-9	19-9	18-8	17-8	16-7	15-7	14-6	13-6	12-5	17	9
90-194	20-10	19-9	18-9	17-8	16-8	15-7	14-7	13-6	12-6	18	9
95-199	20-10	19-9	18-9	17-8	16-8	15-7	14-7	13-6	12-6	19	10
200	20-10	19-10	18-9	17-9	16-8	15-8	14-7	13-7	12-6	20	10

LA TEMPERATURE

Classes d'habillement		Classes de To	
aucun vêtement	: 5	To >= 50	: 6
vêtement léger	: 4	30 <= To < 50	: 5
vêtement moyen	: 3	10 <= To < 30	: 4
vêtement épais	: 2	0 <= To < 10	: 3
vêtement d'hiver (peau de bête)	: 1	-30 <= To < 0	: 2
		To < -30	: 1

CLASSE DE TEMPERATURE

CLASSE D'HABILLEMENT	1 2 3 4 5 6					
	pts de fatigue par heure					
	1	0	0	1	3	5
2	0	0	0	1	3	5
3	5	0	0	0	1	3
4	10	5	0	0	0	1
5	20	15	5	0	0	0

TABLEAU DES BRULURES

dmg	0	I	II	III	IV	V
0-3	1-3	4-7	8-10			
4-6	7-9	10-11				
7-9	1	2-7	8-10			
10-11		3-4	7-8	9-10		
12-13		1-4	5-7	8-9	10	
14-15		1-2	3-5	7-8	9-10	
16-17		1	2-4	5-7	8-10	
18-19			1	2-6	7-10	
20+				1-5	6-10	

- 0 : rien
- I : quelques cloques
- II : cloques sur toute la zone
- III : début de carbonisation superficielle
- IV : carbonisation en profondeur

REtenir SON SOUFFLE

ENDURANCE
 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
 30" 45" 1' 20" 40" 2' 20" 40" 3' 20" 40" 4' 15" 30" 45" 5'
 DUREE

BONUS/MALUS DE CONDITION

- ADVERSAIRE IMMOBILE : +9
- ADVERSAIRE AU SOL : +6
- ADVERSAIRE A GENOUX : +4
- ADVERSAIRE AVEUGLE : +5

- ATTAQUANT AU SOL : -5
- CIBLE SE DEPLACANT EN LIGNE DROITE : -4
- CIBLE SE DEPLACANT EN ZIG-ZAG : -6
- CIBLE EN PARTIE A COUVERT : -1/2 par zone couverte

Ajuster le tir (1 base) : Bonus + 2 au CDS

- Portée courte = +3 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force normale.
- Portée efficace = 0 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force normale.
- Portée longue = -2 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force état 25.
- Portée maximum = -5 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force état 50.
- Portée extrême = -7 aux chances de toucher, dommages calculés avec la Force état 75.

LES ARMURES

CODE	t	e	c	POIDS	Rig	Etc	DESCRIPTION	ZONES POSSIBLES
NU	0	0	0	0	S	0	Peau nue, pas d'armure	1 à 20
TL	1	0	0	0,08	S	0	Tissu léger	1 à 20
TE	1	0	1	0,20	S	0	Tissu épais	1 à 20
CL	1	1	1	0,22	S	1	Cuir léger	1 à 13, 17 à 20
FO	2	1	2	0,24	S	1	Fourrure	1 à 14, 17 à 20
CE	3	2	1	0,32	S	1	Cuir épais	1 à 11, 17 à 20
CR	4	5	1	0,64	S	1	Cuir renforcé de métal	1, 3 à 11
MA	6	5	2	1,12	SR	0	Cotte de mailles	3 à 9
BR	8	6	2	1,48	R:9	2	Bronze	1 à 2
FE	10	8	3	1,28	R:12	2	Fer	1 à 2

TAILLE DE LA CIBLE

- ENORME (environ 50m2 ex: 10m x 5m) : +10
- GEANTE (environ 10m2 ex: 5m x 2m) : +6
- HUMAINE (environ 2m2 ex: 2m x 1m) : 0
- NAINE (environ 0,5m2 ex: 0,5m x 1m) : -6
- PETITE (environ 0,05m2 ex: 25cm x 20cm) : -10
- MINUSCULE (environ 6cm2 ex: 3cm x 2cm) : -19

	longueur (m)	poids (kg)	facteur de force	vitesse	résistance ra	type de dommages	tableau de dommages	temps pour sortir l'arme
OUTELAS	0,3	0,4	ff1	v1	6	e	2	1s
PEE LONGUE	0,9	1,7	ff3	v4	10	t	10	1s
PIEU	1,7	2,5	ff6	v7	10	e	11	2s
OURDIN	0,6	1,3	ff2	v3	8	c	6	1s
ACHE	0,5	1,4	ff3	v4	8	t	7	1s
ANCE	1,8	2,1	ff4	v5	8	e	9	2s
IGNARD	0,6	1,3	ff2	v3	10	te-1	4	1s

	portée courte (m)	portée efficace (m)	portée longue (m)	portée maximum (m)	portée extrême (m)	poids (kg)	type de dommages	tableau de dommages	préparer le lanceur	charger et emmagasiner l'énergie
RC	2-30	30-60	60-90	90-180	180-300	0,5	e	5	1base	2base
OUTELAS LANCE	2-3	3-5	5-8	8-15	15-25	0,4	e	2	1s	1base
RONDE	2-25	25-50	50-75	75-150	150-200	0,1	e	8	1base	3base
ACHE LANCEE	x	2-3	3-5	5-9	9-15	1,4	t	4	1s	1base
VELOT	2-8	8-15	15-23	23-45	45-75	1,9	e	7	2s	3base
ANCE LANCEE	2-5	5-10	10-15	15-30	30-50	2,1	e	6	2s	3base
IGNARD	2-3	3-5	5-8	8-15	15-25	1,3	e	3	1s	1base

Précise : Portée longue : pef à 3/2 pef
 Portée courte : bout portant à pef/2
 Portée efficace : pef/2 à pef
 Portée maximum : 3/2 pef à 3 pef
 Portée extrême : 3 pef à 5 pef

	zones couvertes	poids (Kg)	facteur de force	seuil de pénétration sp	seuil de destruction sd	bonus à la protection globale face aux missiles
OUILLIER ROND	5,7,9,11,13	1	ff2	7	15	+1
RANDBOUILLIER	3,5,7,9,11,13,14,15	1,8	ff3	10	20	+2



Editeur : JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume 75008 PARIS

Conception — Réalisation — Maquette : JEUX et REFLEXION 16, boulevard Victor Hugo 06000 NICE

Dessinateur : LEFKO

Photocomposition : TYPO 06 17, boulevard de Cessole 06100 NICE

Impression : Imprimerie S.A.I.T. 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES



Le jeu de rôle LEGENDES se compose :

- d'un système de simulation ou règles de jeu
- de cadres ou civilisations indépendants constituant chacun un univers complet.

Le livre des règles complètes contient la totalité des règles et règles optionnelles. Il constitue la base du système du jeu LEGENDES. Pour être utilisable, il doit s'accompagner d'une civilisation.

Civilisations déjà parues :

- LEGENDES CELTIQUES
- LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS

A paraître courant 1985 :

- LEGENDES NORDIQUES