

La Table Ronde



Julien

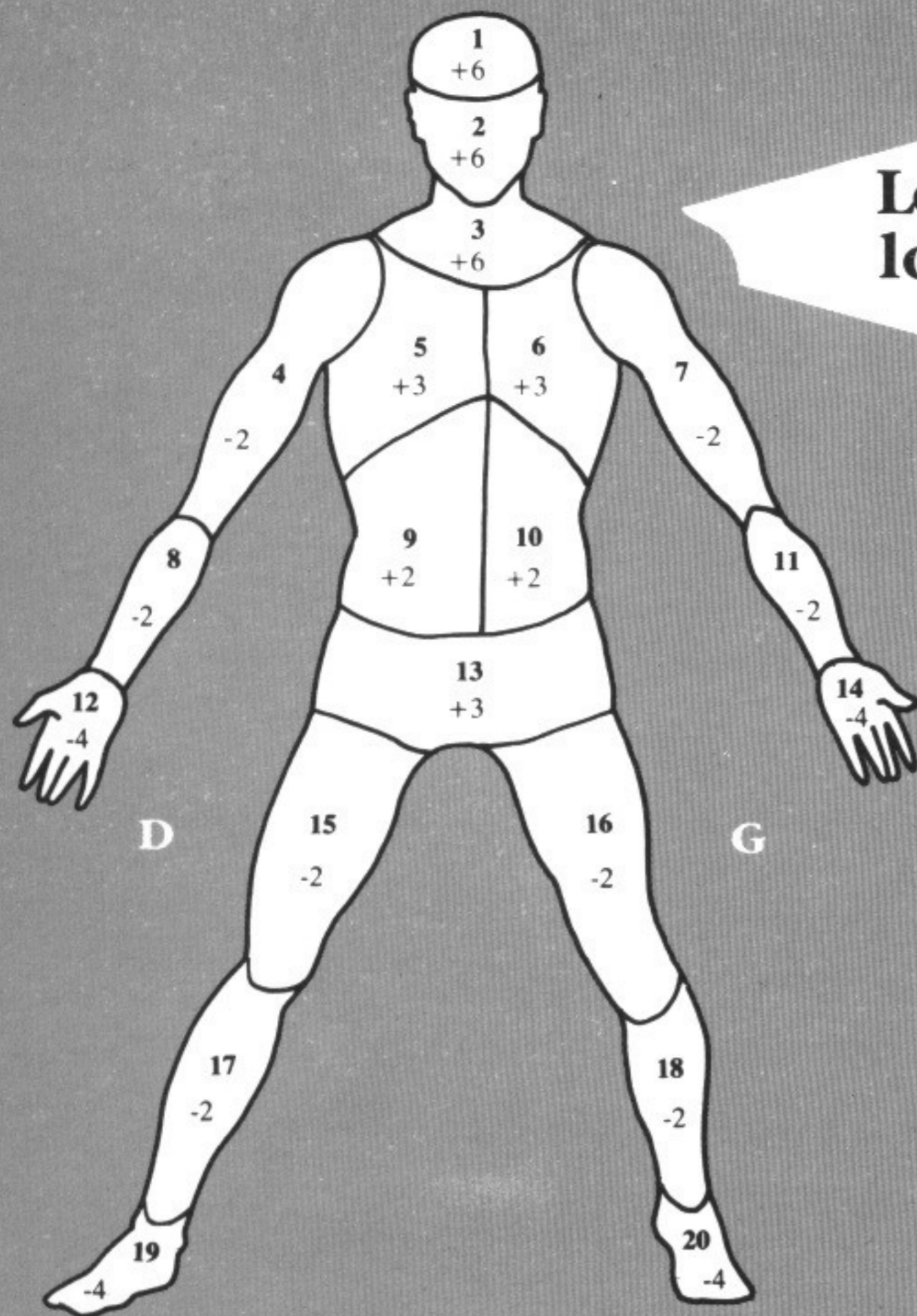


COLLECTION PREMIERES LEGENDES

La Table Ronde







Les blessures localisées

ARMURES

Type d'armure, protection sauf les zones où la protection est :

Armure de cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir bouilli	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Ecailles sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Anneaux sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Mailles quasigénées	3	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Mailles pleines ou treslie	4	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Fer	5	casque et ailettes	

XUup release

CONDITIONS DE COMBAT

Adversaire immobile	: +9
Adversaire au sol	: +6
Adversaire à genoux	: +4
Adversaire aveugle ou ne pouvant absolument pas voir venir l'attaque (ni parade, ni feinte de corps)	: +5

Attaquant au sol : -5

Cible se déplaçant en ligne droite : -4
Cible se déplaçant en zigzag : -6

Cible à couvert : -1 par zone couverte (ou bien, on lance un d20 de localisation en vérifiant si la zone désignée est à couvert).

Cette liste n'est pas exhaustive.

TAILLE DE LA CIBLE

Minuscule	: -19 (ex : 3cm x 2cm)
Petite	: -10 (ex : 25 cm x 20cm)
Naine	: -6 (ex : 0,5m x 1m)
Humaine	: 0 (ex : 1m x 2m)
Géante	: +6 (ex : 2m x 5m)
Enorme	: +10 (ex : 5m x 10m)

Pour les créatures, consulter le chapitre 12.

RECUPERATION DE LA FATIGUE

1 point par heure de repos
1 point par heure de sommeil
Repas froid : 1 point
Repas chaud : 2 points

PENALITE SUR LE CDS DES SORTS

Préparation courte	: -3
normale	: 0
longue	: +3
Incantation pensée	: -5
murmurée	: -2
parlée	: 0
clamée	: +1
Sans gestuel	: -5
Sans composante	: -5
Transfert	: -3
Annuler un sort connu	: -10
Priver du pouvoir	: -8

STATUT SOCIAL

Serf	0
Paysan	1
Villageois	3
Citadin	3
Bourgeois	5
Chevalier	7
Baron	8
Comte	10
Marquis	10
Duc	12
Roi	15

COUT DES SORTS EN FATIGUE

Sort réussi	: 21-CDS
Sort manqué	: Marge d'échec
Interrompu volontairement	: 1
interrompu involontairement	: jet d20/MS
réussi	: 1
manqué	: Marge d'échec
Inconscient	: 21-MS
Annuler un sort	: 1
Contrôler un sort	: 1/DS

Rappelons que :

B = besant	(or)	1	B = 7 S
L = livre esterlin	(argent)	1	L = 20 S
MC = marc d'argent	(argent)	1	MC = 10 S
S = sou	(bronze)		
D = denier	(bronze)	12	D = 1 S
ML = maille	(bronze)	24	ML = 1 S
F = ferlin	(bronze)	48	F = 1 S

TABLEAU DES BLESSURES

DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus							
BLESSURES	Superficielle				Légère				Sérieuse				Grave				Critique				Mortelle							
EFFETS DIRECTS									Sonné (- 5)				Evanoui				Coma d 12 heures (jet de survie)											
									1	2	3	4	10	15	20	25									bases		bases	
SORTILÈGES													145 - Ranimer				147 - Sortir du coma											
EFFETS SECONDAIRES									Cri, sauf si un jet de volonté est réussi								idem											
																					Cicatrice, sauf si une intervention de médecine sanglante (6) est réussie							
																	Blessure légère permanente, sauf si soignée avant 50 jours											
BLESSURES LOCALISÉES													Lâcher (zones 4, 7, 8, 11, 12, 14)															
													Chuter (zones 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20)															
																	Amputation (zones 8, 11, 12, 14, 17, 18, 19, 20)											
																	Amputation (zones 3 (!), 4, 7, 15, 16)											
GUÉRISON NATURELLE	Guérison				← 5 jours				← 10 jours				← 15 jours				← 20 jours											
FATIGUE PERMANENTE					2 points				4 points				6 points				8 points											
57 - PREMIERS SOINS									Empêcher l'infection (+6) avant 1 heure sinon devient grave				Empêcher l'infection (+6) avant 20 minutes sinon devient critique				Stopper l'hémorragie (0) avant 5 minutes sinon mort				Sauver (-6) avant 1 minute sinon mort							
54 - MÉDECINE SANGLANTE	Guérison				← 2 jours				← II (-3) 2 jours				← III (-6) 4 jours				← III (-6) avant 48 heures				← III (-6) avant 1 heure							
53 - MÉDECINE DES PLANTES	Guérison				← I (0) 1 jour				← II (-3) 1 jour				← III (-6) 2 jours				← III (-6) avant 48 heures 11 jours											
MÉDECINE MAGIQUE 148 - GUÉRIR LES BLESSURES					La gravité est diminuée d'un stade pour 4 points de niveau de maîtrise																							
DOMMAGES	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20 et plus							

SANTÉ

Coma :

pendant d12 heures si la fatigue atteint 0;
un échec au jet de survie à mi-parcours entraîne la mort

Mort :

si le personnage descend en dessous de 0 d'un nombre de points supérieur ou égal à son chiffre de fatigue

Récupération :

1 pt/heure de repos, 2 pts/heure de sommeil, 1 pt/repas froid, 2 pts/repas chaud mais aussi par 57-Premiers soins, 53-Médecine des plantes (infusion, -3), 146-Redonner des forces.

HEURES DE LA JOURNÉE

0 H 00 : Mâtines
3 H 00 : Laudes
6 H 00 : Prime
9 H 00 : Tierce
12 H 00 : Sixte
15 H 00 : Nonne
18 H 00 : Vêpres
21 H 00 : Complies

ASPECTS DES COMPÉTENCES

Agilité	Agilité	0	Fabriquer poison	Poisons	-6
Antidotes	Poisons	-9	Fanatiser	Eloquence	-3
Architecture	Mathématiques	-5	Feinte de corps	Esquive	-5
Architecture	Art de la guerre	-5	Filature	Dissimulation	-3
Argumenter	Convaincre	0	Flatter	Marchandage	-6
Arme principale	Arme	0	Funambulisme	Acrobaties	-3
Attentif	Sens	+6	Grec	Alphabet grec	-3
Autre arme	Arme	-3	Habitudes		
Brouiller une piste	Chasse	-6	- animaux	Con. des animaux	0
Calculer	Mathématiques	+3	- créat. monstr.	Con. créat. monstr.	0
Camouflage	Dissimulation	0	Héraldique	Traditions	-3
Cérémonies	Théologie	+3	Imiter une voix	Imiter	0
Chanter	Chant	0	Incarner	Imiter	-3
Chasser	Chasse	0	Interpréter		
Combat			- alphabet hébreu	Alphabet Hébreu	0
- cheval	Cheval	-3	- traces	Chasse	-6
- dans l'eau	Nager	-3	Interroger	Se renseigner	-3
- sur navire	Navigation	-3	Inventer hist., drôle	Comique	-6
Commander	Art de la guerre	0	Jongler	Acrobaties	+3
Composer			Jouer	Théâtre	-6
- chant	Chant	-6	Jouer instrument	Musique	0
- danse	Danse	-6	Joute	Tournoi	0
- légende	Légendes	-3	Latin	Alphabet latin	-3
- musique	Musique	-6	Lire		
- poésie	Poésie	-6	- le grec	Alphabet grec	0
Connaître			- le latin	Alphabet latin	0
- chant	Chant	-3	Lois	Traditions	-3
- coutumes	Traditions	+3	Machines de guerre	Art de la guerre	-3
- danse	Danse	-3	Manipuler	Manipuler	0
- légende	Légendes	-6	Manoeuvre		
- maladies mentales	Psychologie	-6	- attelage	Attelages	0
- musique	Musique	-3	- cheval	Cheval	0
- poésie	Poésie	-3	Marchander	Marchandage	0
- poisons	Poisons	-3	Médecine plantes I	Médecine des plantes	0
- religion	Théologie	0	Médecine plantes II	Médecine des plantes	-3
Conseiller	Eloquence	+3	Médecine plantes III	Médecine des plantes	-6
Danser	Danse	0	Médecine sanglante I	Médecine sanglante	0
Déclamer	Poésie	0	Méd. sanglante II	Médecine sanglante	-3
Désamorcer un piège	Pièges	-3	Méd. sanglante III	Médecine sanglante	-6
Détection			Mémoriser fait	Mémoriser	+3
- embuscade	Surprendre	+3	Mémoriser individu	Mémoriser	0
- mensonge	Psychologie	-2	Mémoriser texte	Mémoriser	-3
- pièges	Pièges	+3	Mentir	Marchandage	-3
Déterminer distance	Orientation	+3	Métaphysique	Théologie	-6
Diagnostic	Premiers soins	0	Mimer	Théâtre	-3
Dissimuler	Manipuler	+3	Nager	Nager	0
Echecs	Mathématiques	0	Narrer	Légendes	0
Embuscade	Surprendre	0	Navigation fluviale	Navigation	0
Empêcher infection	Premiers soins	+6	Navig. maritime	Navigation	-3
Enthousiasmer	Eloquence	0	Pied marin	Navigation	+3
Equilibre	Agilité	+3	Pister	Chasse	-3
Escalade			Pitrierie	Comique	-3
- avec pitons	Escalade	+9	Plaire	Séduction	+6
- avec corde	Escalade	+6	Plonger	Nager	-3
- en libre	Escalade	0	Poser un piège	Pièges	0
Esquive	Esquive	0	Prédire		
Evaluer obj. courant	Evaluer	+6	- événement	Astronomie	-3
Evaluer obj. rare	Evaluer	0	- temps	Orientation	-3
Evaluer obj. magique	Evaluer	-6	Promenade		
Eveil	Sens	0	- attelage	Attelages	+3

- cheval	Cheval	+3	Se cacher	Surprendre	+6
Propriétés			Se déguiser	Imiter	+3
- animaux	Con. des animaux	-9	Se déplacer en silence	Agilité	-3
- créat. monstr.	Con. créat. monstr.	-9	Se guider	Astronomie	0
- minéraux	Sciences de la terre	-9	Se moquer	Convaincre	-6
- plantes	Conn. des plantes	-9	Se renseigner	Se renseigner	0
Psychologie	Psychologie	0	Se repérer	Orientation	0
			Séduire	Séduction	0
Quintaine	Tournoi	-3	Simuler des émotions	Théâtre	0
Raconter hist. drôle	Comique	0	Sixième sens	Sens	-9 + DS
Reconnaître			Soigner	Premiers soins	0
- animaux	Con. des animaux	+6	Stopper hémorragie	Premiers soins	0
- alphabet grec	Alphabet grec	+3	Subjuguer	Séduction	-6
- alphabet hébreu	Alphabet hbreu	+3	Subtiliser	Manipuler	-3
- alphabet latin	Alphabet latin	+3	Surnager	Nager	+3
- créat. monstr.	Con. créat. monstr.	+3	Surpris	Sens	-6
- minéraux	Sciences de la terre	+3	Torturer	Se renseigner	+3
- plantes	Conn. des plantes	+3	Trouver		
Sauver	Premiers soins	-6	- plantes	Conn. des plantes	0
Savoir chuter	Acrobaties	0	- minéraux	Sciences de la terre	0
Sciences			Usages de la cour	Traditions	0
- navigation	Navigation	-6	Vanter	Convaincre	-3
- temps	Astronomie	-6			

CHARTE ANGOUMOISE

Bonus ou malus :

difficulté (colonne 2) -> bonus/malus (colonne 4)

Chances de succès :

difficulté (colonne 2) -> chances de succès (colonne 1)

Tournure des événements :

d20 (colonne 1) -> appréciation (colonne 3)

Résolution d'une situation globale :

appréciation (colonne 3) -> chances de succès (colonne 1)

Interprétation d'un résultat :

marge (colonne 4) -> appréciation (colonne 3)



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