

1626 – Le gant et l'épée

Localisation des blessures:

D20 – contact	D20 - distance	Localisation
1-3	1-2	Tête
4-6	2-5	Bras gauche
7-9	6-8	Bras droit
10-18	9-16	Torse
19	17-18	Jambe gauche
20	19-20	Jambe droite

Les PJ ont la possibilité de modifier légèrement le résultat du dé, à concurrence de leur Talent de combat (ex: escrime, armes de tir) divisé par deux (arrondi au supérieur)

Ex: Jean de Grimonville (Escrime 6 – modification du dé de 1à3) touche son adversaire au 11 (Torse) mais comme celui-ci dispose d'une chemise de cuir rigide, il préfère le bras droit (7-9) accessible grâce à sa modification de maximum 3.

Les blessures:

Chaque localisation peut recevoir différents types de blessures, de la plus bénigne à la plus fatale. En fonction de leurs PV (ENx4+BR), les personnages disposent d'un seuil de blessure plus ou moins grand pour chaque localisation. Ces différents seuils sont Egratignure (EG), Blessure Légère (BL), Blessure Moyenne (BM), Blessure Grave (BG) et Incapacité (INC).

Par ailleurs si le **jet d'attaque** d'un personnage est égal ou supérieur au **double** de celui de son adversaire, il **rajoute un dé de dégâts**.

Seuil de dommages par localisation:

PV	10-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	56-60	61-65	66+
EG	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4
BL	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
BM	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
BG	9	10	11	11	12	13	14	15	15	16	17	18
INC	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Il convient d'établir une claire séparation entre l'état par localisation et PV.

Les PV représentent l'état de santé général du personnage.

En revanche, l'état par localisation lui correspond aux blessures, plus ou moins importantes, qu'un personnage reçoit dans certaines parties de son corps. Il n'y a pas de PV par localisation, juste un seuil qui détermine la gravité des blessures qu'il a subies. Un personnage recevant 10 égratignures au bras n'en perd pas pour autant l'usage (mais par contre risque de souffrir d'un malus général provenant des PV perdus). De même un même coup sur un personnage rachitique n'aura pas le même effet que sur un personnage bâti comme un bûcheron.

Ex: Jean de Grimonville (25 PV) reçoit un coup de 7 points de dégâts dans le torse (12 au D20). Ça correspond à une Blessure Moyenne (BM). Grégoire Ursel (31 PV) recevant le même coup n'aurait subi qu'une Blessure Légère (BL). Par contre les deux perdent le même nombre de PV!

Malus dus à l'état par localisation et aux PV:

Malus dus l'état par localisation:

Blessures	Malus	Chances d'hémorragie
Egratignure (EG)	0	-
Blessure Légère (BL)	-1	-
Blessure Moyenne (BM)	-2	1/10
Blessure Grave (BG)	-3	1-2/10
Incapacité (INC)	-5	1-3/10

Une Incapacité dans la Tête ou dans le Torse conduit à l'inconscience.

Malus dus aux pertes de PV:

PV perdus	Malus
11-20	-1
21-35	-2
36-50	-3
51+	-4

Ainsi un personnage très résistant pourra continuer à agir malgré de très gros malus là où un personnage plus frêle se sera déjà effondré.

Ex: Ainsi Jean de Grimonville (25 PV) reçoit un premier coup de 5 points de dégâts dans le bras gauche. Il perd 5 PV et note BL dans l'Etat de son bras gauche. Il souffre d'un malus de -1 dû à cette Blessure Légère. Le tour suivant, un vilain coup de rapière (8 points de dégâts) le touche au torse. Il perd donc 8 PV supplémentaires et note BM dans la case Etat de son torse. Il reçoit un malus de -2 pour la BM ainsi que de -1 pour les PV perdus (5+8, soit 13 PV). Ce qui monte à -4 ses malus (1 BL, 1 BM et 13 PV perdus). La situation devient compromise...

Hémorragie

Certaines blessures peuvent provoquer une hémorragie. Tous les 2 tours, le personnage perd 1 PV. Tombé à 0, il meurt.

Il n'y a que deux façons d'arrêter une hémorragie:

- éviter les mouvements brusques et compter sur sa chance (et sa constitution). Le personnage a son EN/2 de chance sur D10 d'arriver à stopper l'hémorragie, par tour.
- un jet de Médecine réussi sur la blessure (cf. Les soins).

Il va de soi que s'il recommence à faire des mouvements brusques, l'hémorragie repartira de même. Un personnage raisonnable s'arrêtera de combattre s'il souffre d'une hémorragie.

Une blessure hémorragique se note avec un astérisque à côté de l'Etat. (BG*)

Les points de dégâts

Les points de dégâts correspondent aux dégâts infligés par une arme, soustrait des protections éventuelles de la victime. Les 6 des D6 et les 0 des D10 seront relancés. De même que les 1: le nouveau résultat du dé -1 sera soustrait aux dégâts. Donc D6+7, si le résultat du D6 est 1, et le second résultat 5, ça fera $(-5+1)+7$, soit 3 points de dégâts au final. Un résultat de 6 ou de 1 n'apportera pas de nouveau jet de dé. Avant les protections.

Liste des armes:

Armes	Taille	Dégâts / Bonus-Malus
Arbalète	Tir	D6+8
Arc d'if	Tir	D6+8
Arquebuse	Tir	D10+7
Mousquet	Tir	D10+7
Pistolet	Tir	D10+5
Corsèque	Longue	D6+FO+5
Hallebarde	Longue	D6+FO+5
Pertuisane	Longue	D6+FO+5
Pique	Longue	D6+FO+3 / relance 9-0 ou 5-6
Sacquebutte	Longue	D6+FO+3 / relance 9-0 ou 5-6
Epée	Moyenne	D6+FO+3 / Escrime -1
Main gauche	Moyenne	D6+FO-2 / Escrime +1
Rapière	Moyenne	D6+FO+1 / Escrime +1
Sabre	Moyenne	D6+FO+2
Dague	Courte	D6+FO-1
Mains nues	Courte	D6+FO-3
Miséricorde	Courte	D6+FO

Liste des protections:

Protections	Localisations protégées	Points de protection / malus
Morion	Tête	5 / -1 en AG & PER
Cagoule de cuir souple	Tête	2 / -1 en PER
Cagoule de mailles	Tête	4 / -1 en PER
Pourpoint	Torse & Bras	1 / aucun
Veste en cuir souple	Torse & Bras	2 / aucun
Veste en cuir rigide	Torse & Bras	3 / -1 en AG & DEX
Veste de mailles	Torse & Bras	4 / -2 en AG & DEX
Plastron	Torse	5 / -3 en AG & DEX
Plastron et manches	Torse & Bras	5 / -3 en AG & DEX
Chemise de cuir souple	Torse	2 / aucun
Chemise de cuir rigide	Torse	3 / -1 en AG & DEX
Chemise de mailles	Torse	4 / -2 en AG & DEX
Pantalon de cuir souple	Jambes	2 / aucun
Pantalon de cuir rigide	Jambes	3 / -1 en AG & DEX
Pantalon de mailles	Jambes	4 / -2 en AG & DEX
Armure de plaques	Torse, Bras & Jambes	5 / -3 en AG & DEX

Les soins

Un personnage blessé a la possibilité de se (faire) soigner. Cela se fait bien entendu sous le Talent Médecine (DEX/Médecine pour soigner les blessures – INT/Médecine pour soigner une maladie (diagnostiquer)).

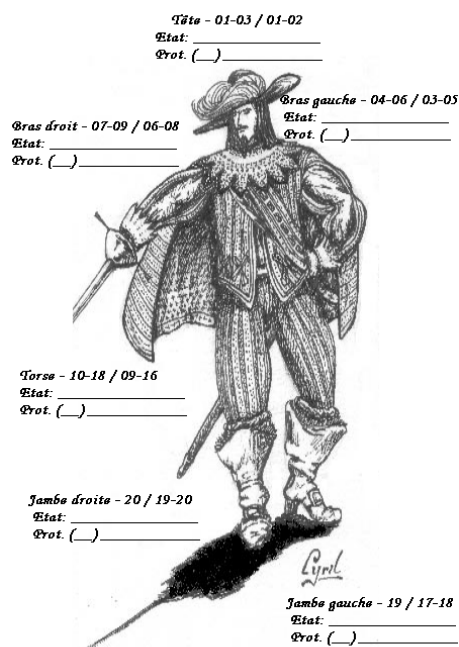
Le Seuil de Réussite dépend de la gravité de la blessure:

Blessures	Seuil de Réussite
EG	8
BL	12
BM	14
BG	15
INC	16

Un échec de plus de 5 peut éventuellement provoquer une hémorragie.

Un jet réussi permettra la récupération de la blessure, à commencer par sa réduction d'un niveau (une EG disparaît, une BL devient une EG, et ainsi de suite). Les malus persistent, les PV sont récupérés à concurrence de la moitié (arrondie à l'inférieur) du seuil par localisation.

Ex: Suite à son combat, Jean de Grimonville (25 PV) a subi une BL et une BM. Les deux blessures sont soignées correctement, sa BL devenant une EG et sa BM une BL. Il récupère ainsi 2 PV pour la BL devenue EG et 3 PV pour la BM devenue BL, soit 5 PV sur les 13 qu'il avait perdus. Il ne subira plus qu'un malus de -1, provenant de sa BL restante, ses PV perdus restant étant inférieur à 11 (8 en l'occurrence).



Prénoms et noms de 1626

MASCULINS

Adrien
Albert-Henry
Alexandre
Alexandre-Hyppolite-
Baltazar
Alonse
Antoine
Armand
Arnoul
Baudouin
Bertrand
Charles
Charles-Alexandre
Charles-Philippes
Christophe
Claude-Lamoral
Claude
Denis-Georges
Eugène
Florent
Florimond
Floris
François
François-Christophe
Gatien
Geoffroy
Georges
Guillaume
Hector
Henri
Henri-Guillaume
Henry
Henry-Sicaire
Hugues
Isaac
Jean
Jean-Armand
Jean-Baptiste
Jean-Frédéric
Jean-Jacques
Jean-René
Jullien
Lamoral
Louis
Maximilian-Guillaume
Octave
Octave-Ignace
Odet
Oudart
Paul-Tanneguy
Philibert

Philippe
Philippes
Philippes-François
Pierre
Procophe-Hyacinthe
Rasse
Robert
Salentin
Samuel-François
Thibaut
Thomas-François
Yves

FÉMININS

Agnès
Albertine
Anne
Anne-Marie
Arnoulette
Caroline
Claire-Eugénie
Claire-Isabelle
Claude
Deodamie
Diane
Dorothée
Elizabeth
Elizabeth-Claire
Ernestine-Françoise
Ernestine-Violante
Hélène
Hyppolite
Hyppolite-Anne
Iolande
Jeanne-Eléonore
Jeanne-Henriette
Lambertine
Madelène
Marguerite
Marguerite-Alexandrine
Marie-Claire
Marie-Cléophé
Marie-Désirée
Marie-Mencie
Marie-Thérèse
Nicole
Théodore-Maximilien-
Jossine
Yolande