

LIVRE DES RÈGLES



Advanced
Athala

SOMMAIRE PARTIE 2

1. GÉNÉRALITÉS	P 34
1.1 LES JEUX OUVERTE	P 34
1.2 JEUX SOUS CARACTÉRISTIQUES	P 34
1.3 LA SÉQUENCE	P 34
2. UTILISATION DES TALENTS	P 34
3. LA SANCTÉ MENTALE	P 34
4. GUÉRISON DES BLESSURES	P 35
5. MORT ET INCONSCIENCE	P 35
6. RÉSISTANCES	P 35
7. CASSEUR	P 35
7.1 POINTS DE RÉSISTANCE	P 35
7.2 Attaque contre un objet	P 36
8. LA CHUTE	P 36
8.1 La chute d'objet	P 36
9. LE COMBAT	P 36
9.1 Définitions	P 36
9.11 L'ATTaque	P 36
9.12 LA DÉFENSE	P 36
9.13 LA SÉQUENCE DE COMBAT	P 36
9.14 L'INITIATIVE	P 36
9.141 BOUFS À L'INITIATIVE	P 36
9.142 BOUFS À L'ATTaque	P 36
9.15 LA PARADE	P 36
9.2 RÉSOLUTION D'UNE SÉQUENCE DE COMBAT	P 37
9.3 LES VARIANTES	P 37
9.31 COMBAT AVEC PLUSIEURS ADVERSAIRES	P 37
9.32 COMBAT AVEC DEUX ARMES	P 37
9.4 LA POSITION	P 37
9.5 L'ARMURE	P 37
9.6 LE COMBAT À MAINS NUES	P 38
9.61 LE COMBAT DE RUE, LA BOXE	P 38
9.62 LES ARTS MARTIAUX	P 38
9.7 LES COUPS CRITIQUES	P 38
9.8 LES MODIFICATEURS DE PORTÉE	P 38
9.9 LES COUPS NULS	P 38
10. TABLES DE LOCALISATION	P 39
11. LES ARMES	P 41



1. GÉNÉRALITÉS

1.1 Les jets ouverts

Les jets ouverts (ou open ended en Anglais) permettent à des personnages non expérimentés d'effectuer des actions extraordinaires. Ils correspondent à une grande chance ou à une grande malchance.

Règle : Lorsqu'un joueur tire 20 sur un d20, il retire le dé et additionne les résultats. Lorsqu'il tire 1 sur un d20 il retire le dé et soustrait le résultat à 1.

► **Exemple :** un joueur lance un d20 et fait 20. Il retire donc et obtient 15. Son jet total est donc de 35.

► **Exemple :** un joueur lance un d20 et fait 1. Il retire donc et obtient 13. Son jet total est donc de -12.

1.2 Jets sous caractéristiques

Lorsque aucun talent ne correspond à une action, le MJ peut décider d'effectuer un jet sous caractéristique. Celui-ci est ouvert et est affecté d'un malus/bonus défini par le MJ.

► **Exemple :** Clarn rencontre une personne dans la rue. Le MJ veut savoir s'il reconnaît cette personne qu'il a déjà croisé il y a quelques temps. Il décide donc de faire faire un jet sous la mémoire à Clarn avec un malus de -7 (par exemple, parce que cela fait 7 jours). Clarn à 12 en mémoire, il doit donc faire 5 ou moins sur un d20 ouvert pour réussir. A noter que ce système de jet sous caractéristique peut s'appliquer à d'autres règles (ex : santé mentale).

1.3 La séquence

La séquence correspond au tour, au round. La durée d'une séquence varie suivant les actions sur lesquelles elle est appliquée. Elle sera, par exemple, courte lors d'un combat (3 secondes environ), elle sera longue lors d'un voyage à cheval.



2. UTILISATION DES TALENTS

Règle : Utilisez la formule qui suit pour calculer le jet total et regardez sur la table afin de connaître le résultat de l'action.

1d20 + Bonus talent - Difficulté

Jet	Résultat
<5	Nul
5 à 10	Complètement raté
11 à 19	Raté
20 à 25	Réussit
26 à 30	Très réussit
>30	Parfait

Exemples de difficultés

Très facile : +5

Moyen : 0

Dur : -4

Très dur : -8

Extrêmement dur : -15

Presque impossible : -25

Impossible : -50

3. LA SANTÉ MENTALE

Règle : Tirez un d20 ouvert sous la santé mentale du personnage et regardez le résultat sur le tableau.

Marge	Mod.	Effets
>10	+1	Contrôle total
10 à 0	0	Contrôle
-1 à -5	-1d2	Peur, actions à -5
-6 à -10	-1d4	Peur, actions à -10
-11 à -15	-1d6	Folie passagère, actions protectrices
-16 à -20	-1d8	Folie durable, actions protectrices
-21 à -25	-1d10	Folie permanente, action aléatoires
-26 à -30	-2d8	Deux folies permanentes
<-31	-25	Le personnage devient fou (PNJ)

► **Note :** de -1 à -10, le personnage reste tout à fait conscient de ce qu'il voit. Une folie passagère dure de 1 à 100 jours et ne peut être guérir qu'avec l'aide de quelqu'un. Une folie durable équivaut à une folie passagère excepté qu'elle dure de 1 à 100 mois.

Le MJ devra attribuer des folies (phobies, psychose...) logiques. La colonne marge, correspond à la marge de succès ou d'échec. La colonne Mod correspond à la perte ou le gain de santé mentale.

► **Exemple :** Clarn avance seul dans une grotte sombre. D'un seul coup, un démon de feu apparaît face à lui, terrifiant et brûlant. Clarn rate son jet de santé mentale et aura dorénavant une folie permanente. Le MJ décide qu'il aura la phobie du feu. A chaque fois que Clarn verra une flamme aussi petite soit elle, il perdra le contrôle de son corps pendant quelques instants, croyant voir le démon réapparaître.

Lorsqu'un personnage arrive à zéro point de santé mentale, il devient fou et donc PNJ.

Exemples de malus :

Vision d'un ami mort : -2

Vision d'un ami mort vivant : -6

Rencontre d'un sosie mort vivant : -8

4. GUÉRISON DES BLESSURES

Utilisez la règle ci-dessous.

**Temps de guérison (jours) = nombre indiqué sur la table
- constitution**

Le nombre entre parenthèse correspond au nombre de jours minimal de guérison. Ces chiffres correspondent à une guérison dans les meilleures conditions (inactivité quasi totale, alitement...). En cas de conditions partiellement favorables (voyage à cheval, travail léger...) multipliez les chiffres par 1,5, en cas de conditions défavorables (marche forcée, travail physique...) multipliez par 2.

Zone	1, 2	3, 4, 15	5, 6, 7, 8	10, 11, 12	9, 20
Blessure			16, 17, 18, 19	13, 14	
Léger	12(4)	8(3)	9(2)	10(3)	11(4)
Moyen	24(8)	14(6)	16(6)	18(7)	20(7)
Grave	35(14)	26(10)	28(10)	32(12)	30(11)



5. MORT ET INCONSCIENCE

Lorsqu'un personnage arrive à zéro points de vie, il tombe dans l'inconscience. Lorsqu'il dépasse sa constitution négative, il meurt irrémédiablement.

► *Exemple : un guerrier ayant 18 en constitution meurt à -19 PV.*

Lorsque le personnage est dans l'inconscience ou dans le coma, son corps lutte contre la mort.

► *Règle optionnelle : Lorsque le personnage est inconscient, faire la moyenne entre la volonté et la constitution. Chaque séquence de combat, faites un jet sous cette moyenne. Si le jet est réussi trois fois de suite, le personnage est sauvé et se réveille 2D20 minutes plus tard moins sa constitution. Si le personnage rate son jet, il perd 1d4 points de vie. Si le personnage rate de manière critique, il meurt sur le coup.*

Lorsque le personnage se réveille, il est à 1 point de vie et ne peut pas effectuer d'actions violentes (combat..).

6. RÉSISTANCES

Pour savoir si un personnage résiste à un poison, à une maladie, utilisez la règle ci-dessous.

Constitution - sévérité du poison / de la maladie + 1d20

Jet	Effets
<5	Complètement raté, effets doubles
5 à 19	Raté, effets normaux
20 à 30	Réussit, aucun effet
>30	Immunisé, +5 lors prochaine résistance équivalente

7. CASSEUR

Afin de connaître la résistance d'un objet (une porte, une serrure...), on calcule les points de résistance de l'objet. Lorsque l'objet perd tout ses points de résistance, il est cassé.

7.1 Points de résistance

Utilisez les exemples ci-dessous pour calculer les points de résistance.

Bois : 3/cm
Bois dur : 4/cm
Os : 4/cm
Pierre : 8/cm
Cuivre : 10/cm
Bronze : 13/cm
Argent : 15/cm
Fer : 17/cm
Acier : 20/cm
Acier magique : 25/cm

7.2 Attaque contre un objet

Lorsqu'un personnage tente de briser un objet avec une arme, utilisez la règle suivante.

Dégâts infligés (en pts de résistance) = Carrure de l'arme + FO/2

► *Note : l'objet qui sert à casser doit évidemment être d'un matériau plus solide que l'objet cible. Le MJ devra adapter chaque situation de manière réaliste. Par exemple, une porte de bois de 3 cm ne peut être complètement détruite avec quelques coups de dague.*

8. LA CHUTE

Lorsqu'un personnage chute d'une certaine hauteur, il peut se blesser. La hauteur que le personnage peut naturellement supporter est égale à son agilité divisée par 5. Pour chaque mètre supplémentaire à cette hauteur, utilisez la règle suivante.

1 mètre de chute = 1 pt de dégât
2 mètres = 2 pts de dégâts
etc

► *Note : On peut localiser le point de réception pour situer les dégâts. Les armures protègent comme contre une attaque contondante.*

8.1 La chute d'objet

Pour calculer les dégâts infligés par un objet qui chute sur un autre ou sur un personnage, utilisez la règle suivante.

Dégâts = (Chute en mètres + poids en kg de l'objet) X Facteur de dureté

Facteur de dureté : c'est un facteur variant de 0 à 1. Plus il est grand, plus l'objet est dur.

Quelques exemples de dureté

Plume : 0.05
Eau : 0.1
Chair : 0.3
Livre : 0.4
Os : 0.5
Pierre : 0.8
Fer, acier : 1

9. LE COMBAT

9.1 Définitions

9.11 L'attaque

C'est le nombre qui décrit la capacité offensive d'un personnage. Plus le nombre est haut plus le personnage est fort. L'attaque est déterminée par les caractéristiques, la profession, l'expérience et l'arme.

► *Exemple : Clarn à une force de 18 et une agilité de 15. Il utilise une épée à deux mains. Les caractéristiques effectives sont donc FO/FO/AG/6 soit (18+18+15)/6 = 9. Son expérience totale (profession + expérience) est de 8, son arme lui apporte 2. Son attaque totale est donc de 9 + 8 + 2 = 19.*

9.12 La défense

C'est le nombre qui décrit la capacité défensive d'un personnage. Plus il est haut plus le personnage se défend bien. La défense est déterminée par le bonus de rapidité (voir page 4, chap. 2.142 du livre du personnage) et par le bonus du bouclier, si présent.

9.13 La séquence de combat

Elle est composée de trois étapes :

- 1) L'initiative
- 2) Frappe du premier combattant
- 3) Frappe du second combattant

9.14 L'initiative

C'est elle qui détermine le combattant qui frappe en premier. Le bonus d'initiative est composé du bonus de rapidité + 1d10 - malus de l'armure.

A chaque nouvelle séquence, les deux combattants lancent un jet ouvert d'initiative. Celui qui obtient le plus grand score frappe le premier. En cas de jet très élevé des bonus à l'attaque sont concédés.

9.141 Bonus à l'initiative

Rapidité	Bonus
5-7	-4
8-9	-2
10-13	0
14-16	+2
17-18	+4
19-20	+6
21	+8
22	+10

9.142 Bonus à l'attaque

Jet d'initiative	Bonus
>20	+2
>30	+3
>40	+5

9.15 La parade

La parade consiste à retirer des points d'attaque pour les mettre en défense. On dit que le combattant est sur la défensive. Le choix de la parade se fait juste après l'initiative. Sur des attaques animales (griffes, dents...), on ne peut parer que pour la moitié des points mis en défense.

- **Exemple :** un personnage qui met 10 points d'attaque en défense pour se protéger d'une attaque animale (griffe, poing...) n'aura que 5 points comptés en défense.
- **Note :** A l'inverse, on ne peut en aucun cas mettre de la défense en attaque.

9.2 Résolution d'une séquence de combat

Après l'initiative, le premier combattant frappe. La frappe est composée de l'attaque du combattant plus un d20 ouvert moins la défense du défenseur. Si le résultat dépasse 20 c'est touché. Si le résultat dépasse 30, chaque points au dessus de 30 est un point de dégât supplémentaire avec un maximum de 5 pts. Au delà de 35 un point de dégât supplémentaire est compté pour 5 points.

Résultat attaque	Bonus aux dégâts
20 à 30	0
31	1
32	2
33	3
34	4
35	5
36 à 40	6
41 à 45	7
46 à 50	8
etc	

Lorsqu'un combattant touche, il tire ensuite la localisation de son coup et les dégâts de l'arme.

- **Exemple N°1 :** Clarn est confronté à un brigand. Il à l'initiative et frappe. Son attaque totale est de 19. La défense du brigand est de 10 (bonus rapidité + parade, pas de bouclier). Clarn tire un d20 et obtient 15. La frappe totale est donc de $19+15-10 = 24$. C'est touché ! Clarn peut ensuite localiser son coup et tirer les dégâts de l'arme (exemple : épée à 2 mains $1d12+2$).

- **Exemple N°1 :** Imaginons maintenant que Clarn avait fait 20 sur le d20. Il retire donc et fait 15. Cela ferait donc une frappe totale de $19+20+15-10 = 44$. La frappe dépasse 30 de 14 points, Clarn ajoutera donc 7 points aux dégâts de l'arme !

9.3 Les variantes

9.31 Combat avec plusieurs adversaires

Lorsqu'un personnage combat deux adversaires plusieurs choix s'offrent à lui.

Il peut choisir de diviser sa défense en deux pour se défendre contre chaque adversaire ou ne pas diviser sa défense et ne se défendre que contre un seul adversaire.

Il peut choisir de frapper normalement sur un seul adversaire ou de frapper sur les deux dans la même séquence.

Premier coup = Attaque divisée par 2
Deuxième coup = Attaque divisée par 2 moins 4

9.32 Combat avec deux armes

Instinctivement un combattant avec deux armes en main est soit en défense complète, soit en attaque complète.

Dans le cas où il défend, on additionne les deux bonus de défense des deux armes. On utilise la moyenne des deux attaques pour la parade. Le combattant ne peut frapper lorsqu'il est dans ce mode. Dans le cas où il attaque, on prend le bonus d'attaque le plus faible (l'arme la moins maîtrisée limite l'autre). On traite ensuite deux attaques séparées. Le combattant ne peut se défendre dans ce mode. Un personnage qui attaque avec deux armes en mains frappe à -4 sur son bras non directeur excepté pour les ambidextres.

9.4 La position

Voici quelques exemples de positions qui favorisent ou non un combattant. Les modificateurs sont cumulatifs.

L'adversaire est :

Au sol : +6
Etourdit : +4
A genou : +5
De dos : +4
Surpris : +4

De flan : +3

La cible :

Se déplace : -4
Se déplace en zig zag : -6

La taille de l'adversaire est :

Très petite (chien, chat) : -3
Petite (nain, gros chien) : -1
Normale (homme) : 0

Grande (cheval, bœuf) : +1
Très grande (éléphant) : +3

9.5 L'armure

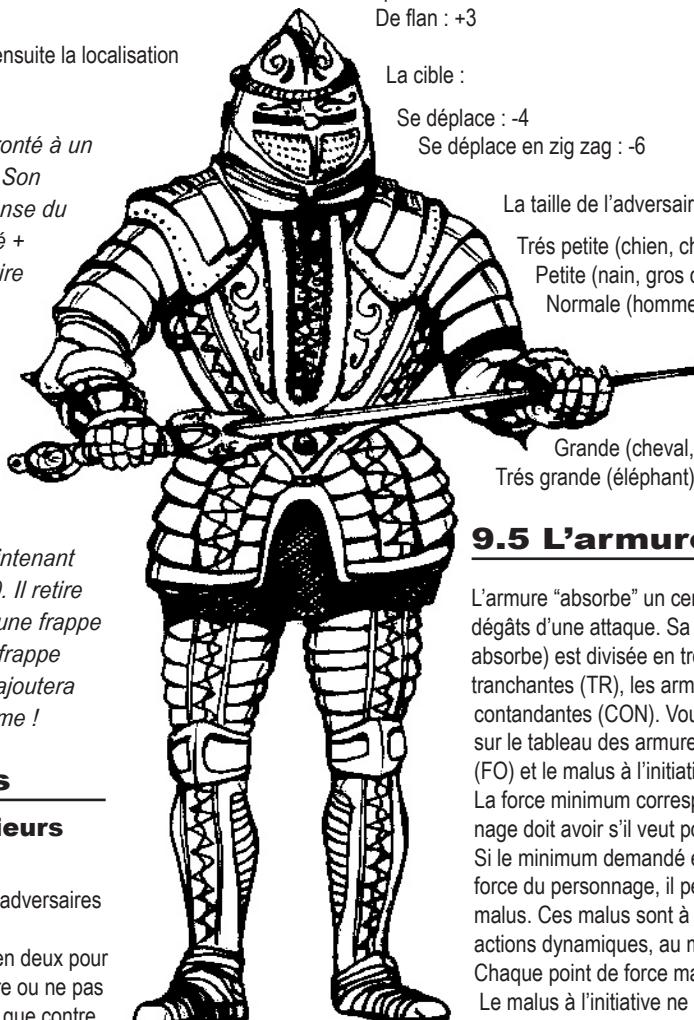
L'armure "absorbe" un certain nombre de points de dégâts d'une attaque. Sa protection (les points qu'elle absorbe) est divisée en trois catégories : les armes tranchantes (TR), les armes pointues (P) et les armes contondantes (CON). Vous trouverez ces trois colonnes sur le tableau des armures ainsi que la force minimum (FO) et le malus à l'initiative (INIT).

La force minimum correspond à la force que le personnage doit avoir s'il veut porter cette armure sans gêne.

Si le minimum demandé en force est supérieur à la force du personnage, il peut la porter mais avec des malus. Ces malus sont à appliquer à l'initiative, aux actions dynamiques, au mouvement et à l'attaque.

Chaque point de force manquant donne un malus de -1. Le malus à l'initiative ne peut être modifié. Il est intrinsèque à l'armure.

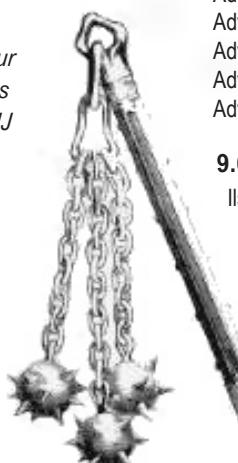
- **Note :** Lorsque l'armure à "absorbé" des points de dégâts



elle est endommagée. Après avoir absorbé le nombre maximum de points de protection, elle est détruite sur la zone visée. Cette règle à pour volonté un réalisme maximum mais elle est très difficilement applicable. Nous conseillons au MJ de considérer l'armure comme endommagée voire détruite après l'aventure (si l'armure a servit bien entendu).

Types d'armure

Si le personnage porte une armure complète de type unie (tout cuir, tout chaîne...) utilisez la ligne correspondant à l'armure en question pour connaître la protection.



Adversaire sans armure : 1d6
Adversaire en armure de cuir souple : 1d4
Adversaire en armure de cuir rigide : 1d3
Adversaire en armure de chaîne : 1d3
Adversaire en armure de plaques : 1d2

9.622 Art martiaux défensifs

Ils sont représentés par des projections et immobilisations
Les dégâts sont identiques face aux différentes armures. Contrairement aux art martiaux offensifs, ce talent va permettre au combattant d'immobiliser sa victime.
L'armure protège des dégâts mais pas de l'immobilisation.

Attaque réussie (>20) : 1d2
Attaque réussie (21-25) : 1d2 + étourdi 1 séq.
Attaque réussie (26-30) : 1d2 + étourdi pas de parade 1 séq.
Attaque réussie (>30) : 1d3 + étourdi pas de parade 2 séq.

Armure	Tranchant	Pointu	Contondant
Tissu léger	0	0	0
Tissus épais	0	1	1
Cuir souple	1	1	2
Cuir clouté	2	2	2
Fourrure légère	0	1	1
Fourrure épaisse	1	2	2
Cuir rigide	4	5	3
Chaîne	5	4	6
Double chaîne	7	5	8
Chaîne animale	6	4	7
Plaques	9	10	8
Plaques animale	8	9	7

9.6 Le combat à mains nues

9.61 Le combat de rue, la boxe

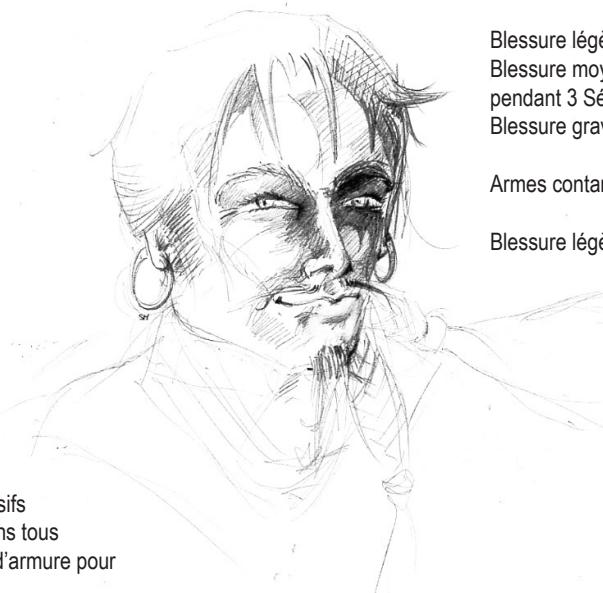
Utilisez les mêmes règles que pour les armes classiques excepté pour les dégâts :

Force de l'attaquant inférieure à 15 : 1d2

Force entre 15 et 20 : 1d3

Force supérieure à 20 : 1d4

L'attaque à main nues est considérée comme contondante.



9.62 Les art martiaux

Les art martiaux se divisent en deux catégories : les offensifs et les défensifs. Les offensifs seront utilisés pour faire mal, voire tuer alors que les défensifs serviront à immobiliser l'adversaire. Dans tous les cas le combattant ne pourra porter d'armure pour exercer ce talent.

A tout moment du combat le personnage peut changer de type d'art martial.

9.621 Art martiaux offensifs

Ils sont représentés par des coups précis et puissants. Les dégâts sont en fonction de l'armure de l'adversaire.

9.7 Les coups critiques

Cette règle est assez lourde à gérer, nous conseillons au MJ débutant de ne pas l'appliquer. Un personnage étourdit ne peut que se défendre à -5.

Lorsqu'un personnage fait un total de plus de 30 en frappe, il fait un coup critique. Si la cible n'encaisse aucun point de dommage (absorption de l'armure...) le coup critique est annulé.

Voici les effets possibles de celui-ci.

Armes tranchantes

Blessure légère : saignement superficiel, 1 PV par séquence pendant 3 Séq.

Blessure moyenne : Saignement, 1 PV par Séq. jusqu'à soins.

Blessure Grave : Saignement profond, 2 PV par séq. Jusqu'à soins.

Armes pointues :

Blessure légère : Etourdit 1 Séq.

Blessure moyenne : Etourdit 1 Séq., 1 PV par Séq. pendant 3 Séq.

Blessure grave : Etourdit 3 Séq. 1 PV par Séq.

Armes contondantes :

Blessure légère : Etourdit 1 Séq.

Blessure moyenne : Etourdit 3 Séq.

Blessure grave : Etourdit 5 Séq. hemorragie interne 1 PV par Séq.

9.8 Les modificateurs des armes de portée

Les portées sont en mètres.

TR : Tir rapproché

TC : Tir court

TM : Tir moyen

TL : Tir long

TX : Tir extrême

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

9.9 Les coups nuls

En Anglais les fumbles, correspondent à un tirage de 1 sur un d20 en combat.

Le personnage retire alors sur la table correspondante.

Arme de mêlée

d20	Effet
1-3	Vous ratez votre coup.
4-6	Vous vacillez, étourdit 1 Séq.
7-9	Vous trébuchez, étourdit 2 Séq.
10	Vous laissez tomber votre arme, 2 Séq. pour la rammasser.
11-13	Mauvais mouvement. Etourdit 1 Séq. Pas de parade possible
14-16	Mauvais mouvement, étourdit pas de parade 2 Séq.
17-18	Votre jeu de jambes vous trahit, vous êtes à terre, 3 Séq. pour se relever.
19	Personne n'a jamais vu un coup aussi mauvais, votre adversaire s'écroule de rire pour 2 Séq. puis frappe 2 Séq. sans que vous pariez...
20	Vous frappez un ami (ou vous même)

Arme de portée

d20	Effet
1-6	Tir raté. La prochaine sera la bonne.
7-9	Embrouillé, vous décidez de ne pas tirer ce tour.
10-12	Embrouillé, vous perdez 2 Séquences.
13-14	Vous laissez tomber votre flèche.
15-17	Vous cassez la corde... dommage !
18	Vous vous blessez, 1 PV !
19-20	Une personne non voulue est en cible...



10. TABLES DE LOCALISATION

Lorsqu'un coup est porté le personnage tire la localisation et indique au MJ le nombre de points de dégâts infligés dans cette zone. Le MJ retire alors aux dégâts les points absorbés par l'armure de la cible (si applicable) et regarde sur la table appropriée.

L : Correspond à une blessure légère.

M : Correspond à une blessure moyenne.

G : Correspond à une blessure grave.

D : Le membre est détruit (sectionné, broyé...).

Le MJ appliquera (s'il utilise cette règle) alors les malus correspondants, décrits dans le chapitre des coups critiques.

Pour certaines zones il est possible de préciser un peu plus la localisation (la tête par exemple). Le joueur retire alors un dé de localisation secondaire (un d6 pour la tête). Si le MJ ne désire pas utiliser cette option, il prendra la première ligne.

Créatures de grande taille (cheval)					
1 : Tête	1 : Front	1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D
2 : Nez	1-5 : L	6-10 : M	11-13 : G	14+ : D	
3 : Yeux	1-2 : L	3-4 : M	5-7 : G	8+ : D	
4 : Bouche	1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D	
5 : Machoire	1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D	
6 : Oreilles	1-2 : L	3-4 : M	5-7 : G	8+ : D	
2 : Cou		1-4 : L	5-8 : M	7-9 : G	10+ : D
3-4 : Epaules		1-6 : L	7-10 : M	11-15 : G	16+ : D
5-6 : Bras		1-5 : L	6-10 : M	11-13 : G	14+ : D
7-8 : Avant bras		1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D
9 : Mains	1 : Droite				
	2 : Gauche	1-4 : L	5-8 : M	7-9 : G	10+ : D
10-11 : Poitrine	1-9 : Poitrine	1-5 : L	6-10 : M	11-13 : G	14+ : D
	10 : Coeur	1 : M	2 : G	4+ : D	
12-13 : Abdomen		1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D
14 : Flanc		1-5 : L	6-10 : M	11-13 : G	14+ : D
15 : Hanches		1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D
16-17 : Jambes		1-6 : L	7-10 : M	11-15 : G	16+ : D
18-19 : Mollets		1-5 : L	6-10 : M	11-13 : G	14+ : D
20 : Pieds	1 : Droit				
	2 : Gauche	1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D

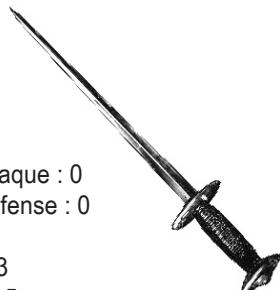
Créatures de petite taille (chien)					
1 : Tête	1 : Front	1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D
2 : Nez	1 : M	2-4 : G	5+ : D		
3 : Yeux	1 : G	2+ : D			
4 : Bouche	1 : L	2 : M	3 : G	4+ : D	
5 : Machoire	1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D	
6 : Oreilles	1 : L	2 : M	3 : G	4+ : D	
2 : Cou		1 : L	2 : M	3 : G	4+ : D
3-4 : Epaules		1-2 : L	3 : M	4-5 : G	6+ : D
5-6 : Bras		1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D
7-8 : Avant bras		1 : L	2 : M	3 : G	4+ : D
9 : Mains	1 : Droite				
	2 : Gauche	1 : L	2 : M	3 : G	4+ : D
10-11 : Poitrine	1-9 : Poitrine	1-2 : L	3 : M	4-5 : G	6+ : D
	10 : Coeur	1+ : D			
12-13 : Abdomen		1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D
14 : Flanc		1 : L	2-3 : M	4-5 : G	6+ : D
15 : Hanches		1-2 : L	3-4 : M	5-6 : G	7+ : D
16-17 : Jambes		1-2 : L	3-4 : M	5 : G	6+ : D
18-19 : Mollets		1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D
20 : Pieds	1 : Droit				
	2 : Gauche	1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D

Créatures de taille moyenne (homme)					
1 : Tête	1 : Front	1 : L	2-3 : M	4-5 : G	6+ : D
2 : Nez	1 : L	2-4 : M	5-6 : G	7+ : D	
3 : Yeux	1 : M	2-3 : G	4+ : D		
4 : Bouche	1 : L	2-3 : M	4-5 : G	6+ : D	
5 : Machoire	1-2 : L	3-4 : M	5 : G	6+ : D	
6 : Oreilles	1 : L	2 : M	3 : G	4+ : D	
2 : Cou		1-2 : L	3 : M	4 : G	5+ : D
3-4 : Epaules		1-3 : L	4-5 : M	6-7 : G	8+ : D
5-6 : Bras		1-2 : L	3-4 : M	5-6 : G	7+ : D
7-8 : Avant bras		1 : L	2-3 : M	4-5 : G	6+ : D
9 : Mains	1 : Droite				
	2 : Gauche	1 : L	2-3 : M	4 : G	5+ : D
10-11 : Poitrine	1-9 : Poitrine	1-2 : L	3-4 : M	5-6 : G	7+ : D
	10 : Coeur	1 : G	2+ : D		
12-13 : Abdomen		1 : L	2-3 : M	4-5 : G	6+ : D
14 : Flanc		1-2 : L	3-4 : M	5-6 : G	7+ : D
15 : Hanches		1-4 : L	5-6 : M	7-8 : G	9+ : D
16-17 : Jambes		1-3 : L	4-5 : M	6-7 : G	8+ : D
18-19 : Mollets		1-2 : L	3-4 : M	5-6 : G	7+ : D
20 : Pieds	1 : Droit				
	2 : Gauche	1-2 : L	3-4 : M	5 : G	6+ : D

Créatures de très grande taille (dragon)					
1 : Tête	1 : Front	1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D
2 : Nez	1-8 : L	9-14 : M	15-20 : G	21+ : D	
3 : Yeux	1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D	
4 : Bouche	1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D	
5 : Machoire	1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D	
6 : Oreilles	1-4 : L	5-8 : M	9-11 : G	12+ : D	
2 : Cou		1-6 : L	7-10 : M	11-14 : G	15+ : D
3-4 : Epaules		1-9 : L	10-16 : M	17-23 : G	24+ : D
5-6 : Bras		1-8 : L	9-14 : M	15-20 : G	21+ : D
7-8 : Avant bras		1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D
9 : Mains	1 : Droite				
	2 : Gauche	1-9 : L	10-16 : M	17-23 : G	24+ : D
10-11 : Poitrine	1-9 : Poitrine	1-8 : L	9-14 : M	15-20 : G	21+ : D
	10 : Coeur	1-2 : L	3 : M	4-5 : G	6+ : D
12-13 : Abdomen		1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D
14 : Flanc		1-8 : L	9-14 : M	15-20 : G	21+ : D
15 : Hanches		1-10 : L	11-18 : M	19-26 : G	27+ : D
16-17 : Jambes		1-9 : L	10-16 : M	17-23 : G	24+ : D
18-19 : Mollets		1-8 : L	9-14 : M	15-20 : G	21+ : D
20 : Pieds	1 : Droit				
	2 : Gauche	1-6 : L	7-11 : M	12-17 : G	18+ : D

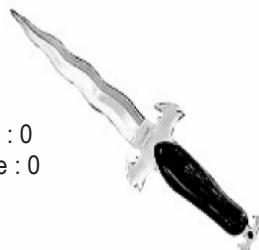
11. LES ARMES

DAGUE



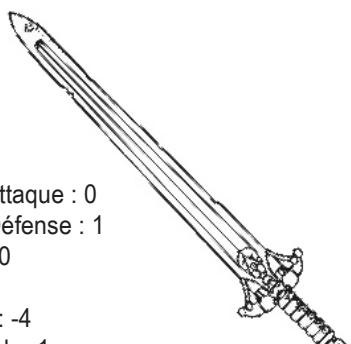
Bonus Attaque : 0
Bonus Défense : 0
Taille : 30
Poids : 0.3
Carrure : -5
Coup Nul : -2
Bonus viser : 6
Dégâts : 1d4

COUTEAU



Bonus Attaque : 0
Bonus Défense : 0
Taille : 15
Poids : 0.2
Carrure : -8
Coup Nul : -4
Bonus viser : 8
Dégâts : 1d2

EPÉE COURTE



Bonus Attaque : 0
Bonus Défense : 1
Taille : 60
Poids : 1
Carrure : -4
Coup Nul : -1
Bonus viser : 4
Dégâts : 1d6

EPÉE LARGE



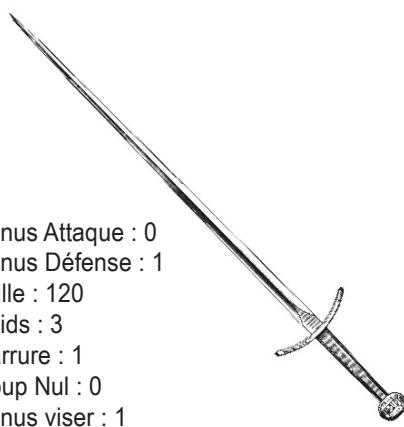
Bonus Attaque : 2
Bonus Défense : 0
Taille : 105
Poids : 1.8
Carrure : -1
Coup Nul : 0
Bonus viser : 2
Dégâts : 1d8

EPÉE LONGUE



Bonus Attaque : 1
Bonus Défense : 1
Taille : 120
Poids : 1.7
Carrure : -1
Coup Nul : 0
Bonus viser : 2
Dégâts : 1d8

EPÉE BATARDE À VNE MAIN



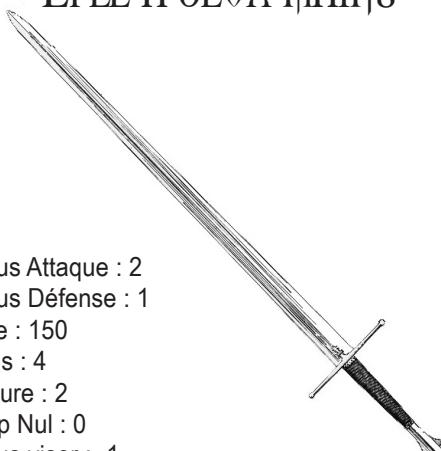
Bonus Attaque : 0
Bonus Défense : 1
Taille : 120
Poids : 3
Carrure : 1
Coup Nul : 0
Bonus viser : 1
Dégâts : 1d8

EPÉE BATARDE À DEUX MAINS



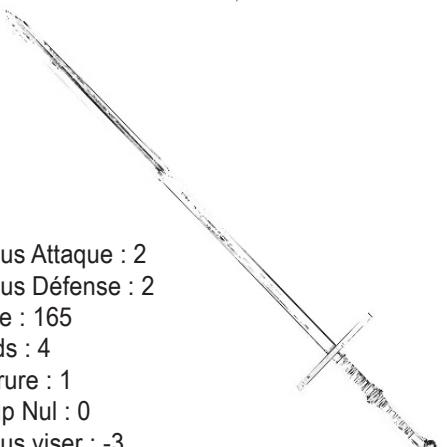
Bonus Attaque : 1
Bonus Défense : 1
Taille : 120
Poids : 3
Carrure : 1
Coup Nul : 0
Bonus viser : 0
Dégâts : 1d12

EPÉE À DEUX MAINS



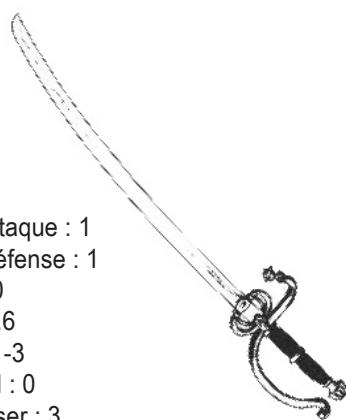
Bonus Attaque : 2
Bonus Défense : 1
Taille : 150
Poids : 4
Carrure : 2
Coup Nul : 0
Bonus viser : -1
Dégâts : 1d12+2

CLAYMORE



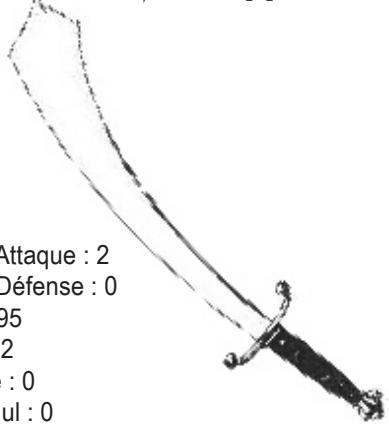
Bonus Attaque : 2
Bonus Défense : 2
Taille : 165
Poids : 4
Carrure : 1
Coup Nul : 0
Bonus viser : -3
Dégâts : 1d12+1

SABRE



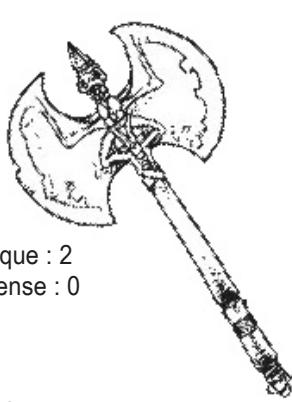
Bonus Attaque : 1
Bonus Défense : 1
Taille : 90
Poids : 1.6
Carrure : -3
Coup Nul : 0
Bonus viser : 3
Dégâts : 1d6+1

CIMETIERRE

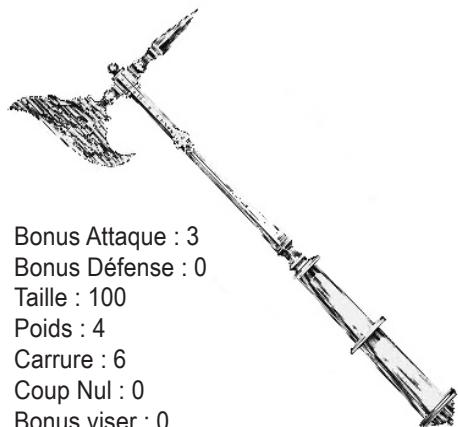


Bonus Attaque : 2
Bonus Défense : 0
Taille : 95
Poids : 2
Carrure : 0
Coup Nul : 0
Bonus viser : 2
Dégâts : 1d6+2

HACHE



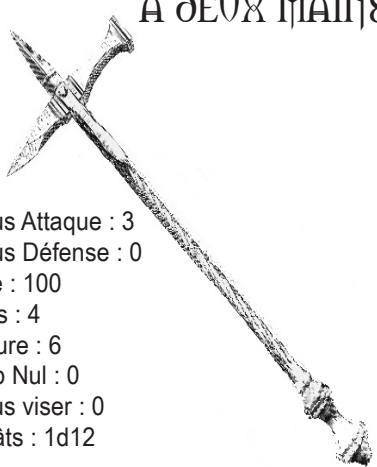
Bonus Attaque : 2
Bonus Défense : 0
Taille : 85
Poids : 2.5
Carrure : 4
Coup Nul : 0
Bonus viser : 2
Dégâts : 1d6+1

HACHE À DEUX MAINS

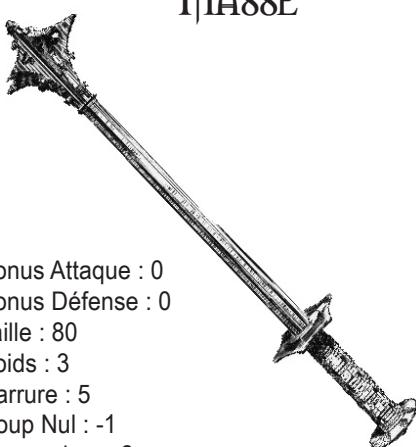
Bonus Attaque : 3
Bonus Défense : 0
Taille : 100
Poids : 4
Carrure : 6
Coup Nul : 0
Bonus viser : 0
Dégâts : 1d12+1

MARTEAU DE GUERRE

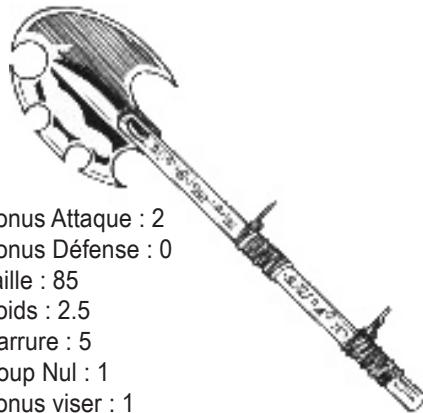
Bonus Attaque : 1
Bonus Défense : 0
Taille : 85
Poids : 2.5
Carrure : 4
Coup Nul : 0
Bonus viser : 2
Dégâts : 1d6+1

**MARTEAU DE GUERRE
À DEUX MAINS**

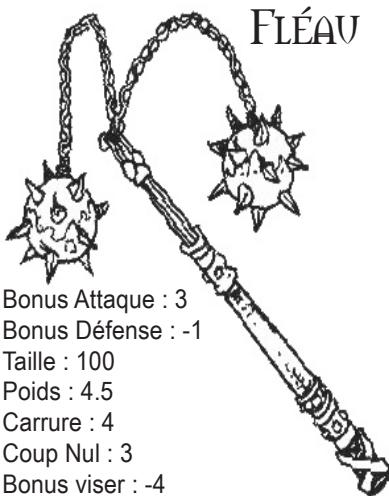
Bonus Attaque : 3
Bonus Défense : 0
Taille : 100
Poids : 4
Carrure : 6
Coup Nul : 0
Bonus viser : 0
Dégâts : 1d12

MASSE

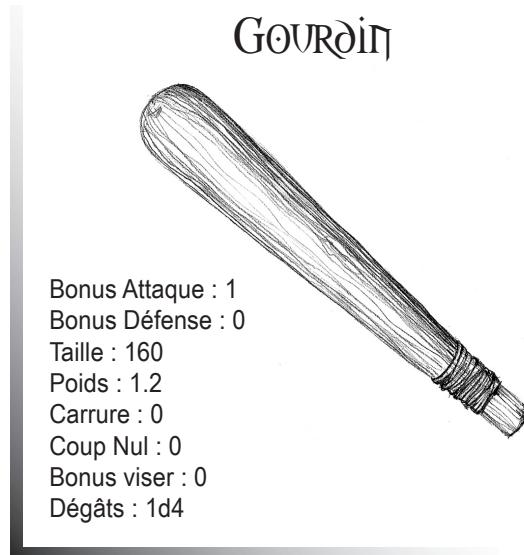
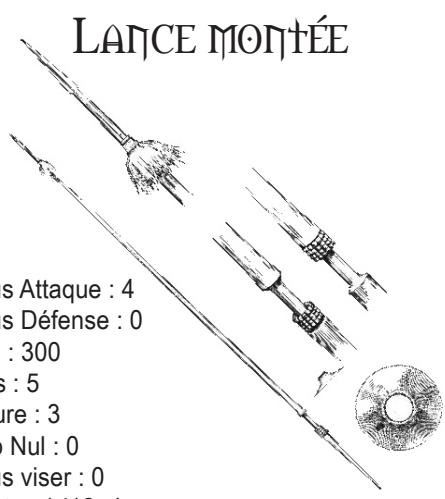
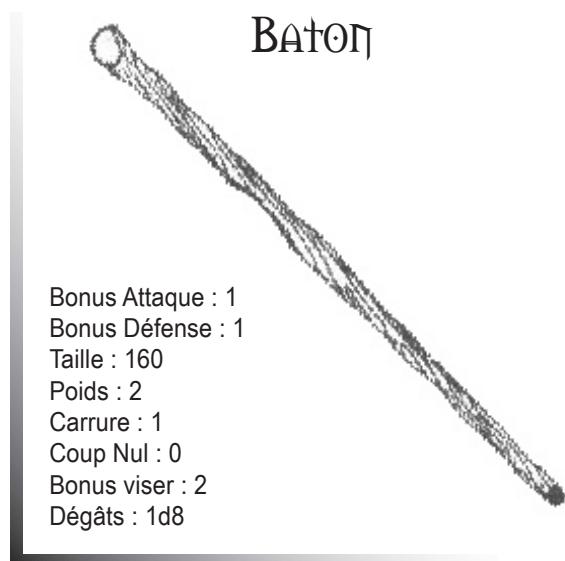
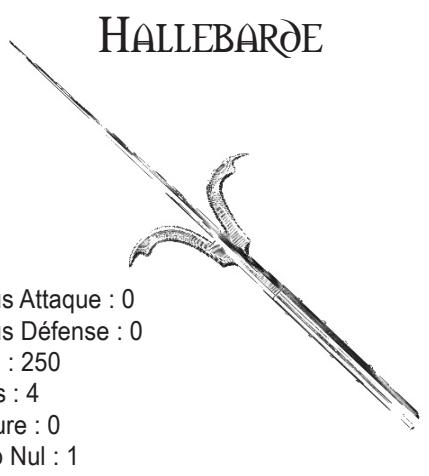
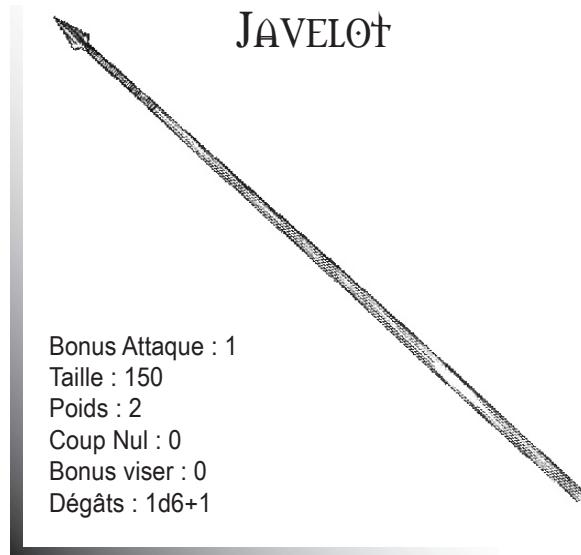
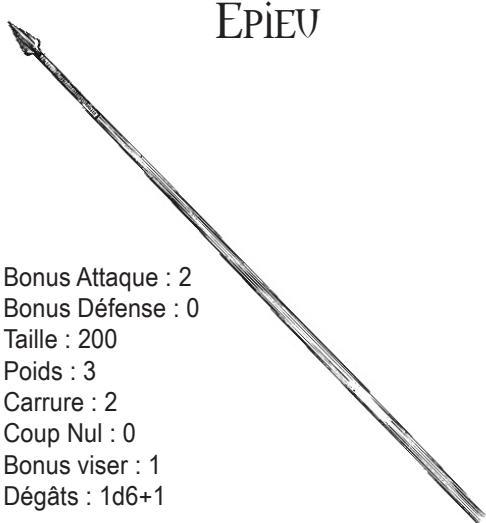
Bonus Attaque : 0
Bonus Défense : 0
Taille : 80
Poids : 3
Carrure : 5
Coup Nul : -1
Bonus viser : 2
Dégâts : 1d6+1

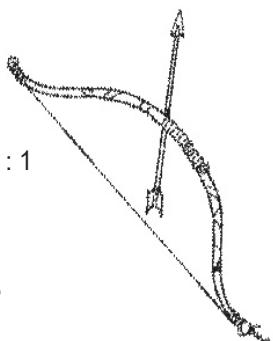
BEC DE FAUCON

Bonus Attaque : 2
Bonus Défense : 0
Taille : 85
Poids : 2.5
Carrure : 5
Coup Nul : 1
Bonus viser : 1
Dégâts : 1d8

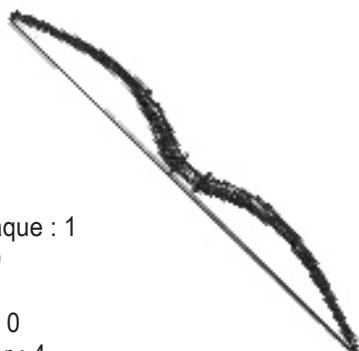
FLÉAU

Bonus Attaque : 3
Bonus Défense : -1
Taille : 100
Poids : 4.5
Carrure : 4
Coup Nul : 3
Bonus viser : -4
Dégâts : 2d6+2

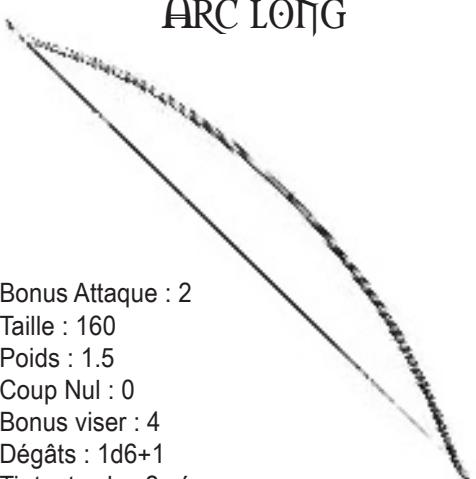


ARC COURT

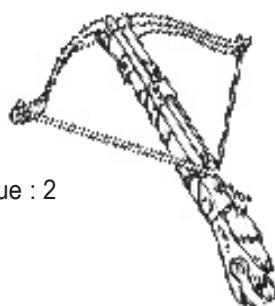
Bonus Attaque : 1
Taille : 110
Poids : 1
Coup Nul : 0
Bonus viser : 3
Dégâts : 1d6
Tir chaque séquence

ARC COMPOSÉ

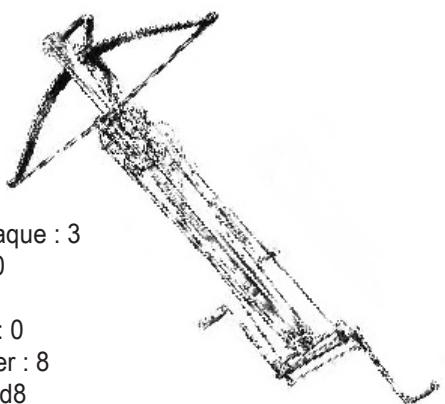
Bonus Attaque : 1
Taille : 130
Poids : 1.4
Coup Nul : 0
Bonus viser : 4
Dégâts : 1d6+1
Tir toutes les 2 séq.

ARC LONG

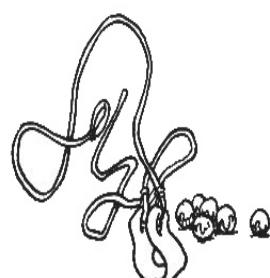
Bonus Attaque : 2
Taille : 160
Poids : 1.5
Coup Nul : 0
Bonus viser : 4
Dégâts : 1d6+1
Tir toutes les 2 séq.

ARBALÈTE LÉGÈRE

Bonus Attaque : 2
Taille : 90
Poids : 3
Coup Nul : 0
Bonus viser : 6
Dégâts : 1d6+1
Tir toutes les 2 séq.

ARBALÈTE LOURDE

Bonus Attaque : 3
Taille : 120
Poids : 5
Coup Nul : 0
Bonus viser : 8
Dégâts : 1d8
Tir toutes les 3 séq.

FRONDE

Bonus Attaque : 1
Taille : 60
Poids : 0.2
Coup Nul : 0
Bonus viser : 0
Dégâts : 1d6
Tir toutes les 2 séq.