

20 naturels et Fumbles

AD&D Skills and Powers

Ces règles optionnelles offrent une nouvelle dimension aux combats en proposant plus de variétés et de rebondissement en cas d'attaques critiques et de maladresses. Il est clair que ces règles augmentent la durée d'un combat (seulement en cas de coups critiques ou de maladresses) et augmentent également la mortalité d'un combat. C'est un parti pris qu'il faut accepter pour utiliser les tables présentées ci-dessous.

Les règles ci-dessous s'appliquent aussi bien aux personnages qu'aux PNJ et créatures rencontrés, même s'il faut parfois un peu d'imagination pour adapter les résultats pour garder une crédibilité face aux situations proposées. Toutefois, ces « adaptations » restent rares et plutôt simples à imaginer pour un meneur habitué.

Il est important que ces règles s'adaptent à tous les combattants, autrement le déséquilibre qui en résulterait pourrait conduire à des frustrations d'un côté ou de l'autre de l'écran.

L'accès aux tables ci-dessous est conditionné par un 20 naturel sur le D20 pour les attaques critiques et par un 1 naturel sur un D20 pour les maladresses. Ces tables ne s'appliquent qu'en situation de combat.

Table 1 : 20 naturels (d100)

d100	Effets	Aggrav.
01-32	Dégâts maximums	25 %
33-61	Dégâts maximum	
62-73	Dégâts maximums +1d6	
74-82	Dégâts maximums +2d6	
83-86	Dégâts maximums + 3d6	25 %
87-88	Dégâts maximums + 3d6	40 %
89-90	Dégâts maximums + 3d6	
91-92	Dégâts maximums x2 + 1d6	
93-94	Dégâts maximums x2 + 2d6	
95-96	Dégâts maximums x2 + 3d6	
97-98	Dégâts maximums x2 + 3d6	30 %
99-100	Dégâts maximums x2 + 3d6	60 %

Table 2 : Aggravations (d8)

d8	Effets	Conséquences
1-3	Étourdissement	Malus +2 à la C.A. Perte des bonus Dex. / Équi.
4-5	Hémorragie	Perte de 1 Pv / Round
6	Hémorragie	Perte de 2 Pv / Round
7	Fracture	Malus +2 à la C.A. jusqu'à guérison
8	Mutilation	Choc Méta. Réussis ou perte de conscience. Voir table 5 : Mutilations

Table 3 : Localisation (d12)

d12	Localisation	Dom. Mas/Fém
1	Tête	+2
2 à 4	Torse	+1/+2
5	Bras droit	0
6	Bras gauche	0
7	Avant bras droit	0
8	Avant bras gauche	0
9 à 10	Bassin	+2/+1
11	Cuisse gauche	0
12	Cuisse droite	0

20 naturels :

En cas de 20 naturel, le joueur lance un d100 sur la table 1 : « 20 naturel ». Les dégâts à infliger sont indiqués sur la ligne correspondante à son score. La colonne « aggravations » indique un pourcentage de possibilité d'aggravation. En cas d'aggravation, consultez la table 2 « Aggravations ».

Étourdissement : Le personnage perd toutes ces actions pour le round en cours et le suivant. Ce qui correspond à un laps de temps de 5 à 10 secondes pendant lesquelles il est incapable de faire autre chose que de se remettre d'un choc violent. De plus, son bonus de Dextérité / Équilibre à la C.A. ne s'applique pas pendant qu'il est étourdi.

Hémorragie : La blessure du personnage est suffisamment grave pour provoquer un saignement important. Il perd le nombre de points de vie indiqué au début de chaque round de combat et même au-delà, temps qu'elle ne reçoit pas des soins, magique ou non.

Fracture : La blessure à provoquer une fracture d'un ou plusieurs os. La douleur engendrée provoque un malus de +2 à la C.A. Jusqu'à ce que le personnage guérisse de cette fracture. Ce qui peut prendre des semaines... Un soin magique ne guérit pas les fractures. Seul des soins appliqués par un guérisseur ou un sort spécifique peut accélérer la guérison. Hors combat, d'autres malus peuvent s'appliquer au personnage à cause de cette fracture.

Mutilation : La douleur est trop forte ! Le personnage doit d'abord effectuer un test de Choc Métabolique ou perdre connaissance. Puis, il subit une blessure assez affreuse et handicapante. Localisez la blessure grâce à la table 3 : Localisation, puis lancez un d100 sur la table 5 : Mutilations. Les effets de la mutilation prennent effet immédiatement.

Lorsque des aggravations s'appliquent il peut être utilisé de localiser la blessure à l'aide de la table 3 : Localisation. Le meneur est libre d'appliquer les bonus aux dégâts de la dernière colonne « Dommage Masculin/Féminin ».

Fumbles :

Premier point important : Pour les combattants disposants de plusieurs attaques, un fumble fait toujours perdre les attaques restantes pour le round en cours (par exemple, un guerrier disposant de trois attaques fait un fumble sur sa première attaque. Les deux suivantes sont perdues).

En cas de « 1 naturel », lancez 1d100 sur la table 4 : Fumble. Reportez vous au résultat et appliquez les effets. Il se peut qu'il y est plusieurs possibilités en fonction des situations ou des choix du joueur concerné. Certaines conséquences renvoient à d'autres tables, comme celle des aggravations ou celle des 20 naturels.

Table 4 : Fumbles (d100)

d100	Effets	Conséquences
01-07	Attaque trop courte. Le coup ne porte pas.	• Pas de conséquences
08-14	Léger déséquilibre	• Malus de +1 à la C.A. pour le prochain round
15-20	Déséquilibrer / Trébuche	• Jet de Dextérité / Équilibre → Réussi : Malus de +1 à la C.A. pour le prochain round → Loupé : Prochain round perdu à se relever. Malus de +5 à la C.A. pour le prochain round
21-26	Arme mal manipulée, elle risque de tomber.	• Jet de Dextérité / Précision ou Force / Puissance pour tenter de la rattraper. → Réussi : Arme rattrapée. Pas de conséquences → Loupé : Arme à terre. Le prochain round est perdu à ramasser l'arme ou à en prendre une autre. Malus de +3 à la C.A. pour le prochain round.
27-32	L'arme ou le projectile tombe à terre.	• Le round suivant est perdu à se procurer une nouvelle arme ou à ramasser celle à terre. Pénalité de +3 à la C.A. pour le prochain round
33-38	L'arme est projetée à 1d6 mètres en 1d8 direction.	• Choisir une autre arme : Prochain round perdu à se rééquiper. Pénalité de +3 à la C.A. pour le prochain round • Aller chercher l'arme projetée : 1 round perdu par mètre entre l'arme et le propriétaire. Pénalité de +3 à la C.A. pour chaque round perdu à aller chercher l'arme.
39-44	L'arme se coince dans un élément entourant le joueur.	• Prochain round perdu pour essayer de décoincer l'arme ou se rééquiper. Pénalité de +3 à la C.A. pour le prochain round. • Décoincer l'arme : Jet de Force / Puissance → Réussi : Arme décoincée. → Loupé : Arme toujours coincée. Recommencer au prochain round, ou choisir une autre arme. Pénalité de +3 à la C.A. pour le round à se rééquiper.
45-49	Mauvais coup donné, risque de casse de l'arme (armes magiques non concernées)	• Jet de protection contre les chocs violents pour l'arme. → Réussi : L'arme à résistée. Pas de conséquences → Loupé : Round suivant à choisir une autre arme. Pénalité de +3 à la C.A. pour le prochain round.
50-54	L'arme se casse automatiquement. Les armes magiques bénéficient d'un jet de protection contre les chocs violents.	• Armes magiques : Jet de sauvegarde contre les chocs violents → Réussi : Pas de conséquences → Loupé : Arme cassée. Prochain round perdu pour se rééquiper. Pénalité de +3 à la C.A. pour le prochain round. • Armes normales : Prochain round perdu pour se rééquiper. Pénalité de +3 à la C.A. pour le prochain round.
55-59	Trébuche automatiquement.	• Jet de Constitution / Vigueur à -2 pour éviter de s'assommer. → Réussi : À terre. Pénalité de +5 à la C.A. pour le prochain round, le temps de se relever. → Loupé : À terre. S'assomme pour 1d6 Round.
60-65	Trébuche et s'assomme automatiquement.	• À terre. Le personnage s'assomme pour 1d6 rounds.
66-70	Le personnage fait une fausse manœuvre et se foule un muscle.	• Malus de +1 au Tac0 jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce qu'il reçoive un sort de soin.
71-74	Le personnage se blesse très légèrement.	• 1 point de dégâts
75-78	Le personnage se blesse légèrement.	• Dégâts divisés par 2.
79-82	Le personnage se blesse.	• Dégâts normaux.
83-86	Le personnage se blesse gravement.	• Dégâts +3 • Malus +1 au Tac0 et +1 à la C.A. jusqu'à guérison. • 25 % de chance d'aggravations
87-89	Le personnage blesse très légèrement un ami.	• 1 point de dégâts.
90-92	Le personnage blesse légèrement un ami.	• Dégâts divisé par 2.
93-95	Le personnage blesse un ami.	• Dégâts normaux.
96-98	Le personnage blesse gravement un ami.	• Dégâts +3 • Malus +1 au Tac0 et +1 à la C.A. jusqu'à guérison du compagnon. • 25 % de chance d'aggravations
99-100	Le personnage inflige très maladroitement un 20 naturel à un ami.	• Voir table de 20 naturel.

Table 5 : Mutilations (d100)

Localisation	d100	Mutilation	Conséquences
Tête	01 à 50	Cicatrice au visage	Perte de 1d4 de Charisme / Charme.
	51 à 60	Oeil crevé	- 3 point de Dextérité / Précision - 3 points de Charisme / Charme Toutes les compétences ayant besoin de la vue perdent 2 points. -2 au Tac0 à moins que le personnage est la compétence combat en aveugle. Les talents Vol à la tire et Trouver désamorcer des pièges perdent 15 % +1 à la C.A.
	61 à 75	Mâchoire défoncée.	- 3 points de Charisme / Charme Les compétences nécessitant une intervention parlée sont divisée par 2. L'incantation des sortilèges avec composante vocale ont 10 % de chance d'échouer
	76 à 85	Oreille coupée	- 3 points de Charisme / Charme La note de tac0 subit un malus de 1 jusqu'au prochain niveau. Le talents Détecter les bruits est divisé par 2.
	86 à 100	Nez défoncé	- 3 points de Charisme / Charme Les compétences basées sur l'odorat sont diminué de 4 points.
Membres sup.	01 à 50	Cicatrice	aucuns
	51 à 73	Doigt coupé	-1 point de Dextérité / Précision. Malus de +1 au Tac0 jusqu'au prochain niveau.
	74 à 95	Main coupé	-3 point de Dextérité / Précision. Malus de +1 à la C.A. jusqu'au prochain niveau. Impossible d'utiliser des armes nécessitant 2 mains L'incantation des sortilèges avec composante gestuelle ont 10 % de chance d'échouer 30 % de malus sur le talent grimper
	96 à 100	Bras coupé	Dextérité / Précision divisée par 2. Malus de +1 à la C.A. Impossible d'utiliser des armes nécessitant 2 mains L'incantation des sortilèges avec composante gestuelle ont 30 % de chance d'échouer impossible de grimper.
Membres inf.	01 à 50	Cicatrice	aucuns
	51 à 73	Orteil coupé	-3 point de Dextérité / Équilibre Malus de +1 à la C.A. jusqu'au prochain niveau.
	74 à 95	Pied coupé	Dextérité / Équilibre divisée par 2. Malus de +4 à la C.A. Impossible de tenir debout et de marcher sans béquilles Malus de 30 % pour grimper et se déplacer silencieusement.
	96 à 100	Jambe coupée	Impossible de tenir debout et de marcher sans béquilles Malus de +4 à la C.A. Grimper et marcher silencieusement impossible.
Torse	01 à 20	Poumon perforé	Hémorragie interne. Perte de 5 points de vie par Round jusqu'à guérison magique. Le personnage tousse et crache du sang. Choc métabolique à -50 ou évanouissement.
	21 à 25	Cœur touché	Mort imminente. Le personnage a moins d'une minute pour dire au revoir aux copains, à moins qu'un sort de guérison des blessures critiques ne soit lancé dans ce laps de temps.
	26 à 75	Côtes cassées	Dextérité divisée par 2. Le moindre geste provoque 1d4 points de dégât, et à 15 % de chance de provoquer la perforation d'un poumon ou d'un autre organe vital.
	76 à 80	Foie touché	Mort imminente. Le personnage a moins d'une minute pour dire au revoir aux copains, à moins qu'un sort de guérison des blessures critiques ne soit lancé durant ce laps de temps.
	81 à 100	Intestin touché	Le moindre mouvement provoque 1d6 points de dégâts.
Bassin	01 à 100	Partie génitale	Pour les hommes : Jet de choc métabolique à -30 % réussis ou mort immédiate.
			Pour les femmes : Dextérité divisée par 2. Le moindre mouvement provoque 1d6 points de dégâts.