

# Règles de Table

## Milandes

Les règles qui suivent ont été créées pour bien s'emboîter avec les règles de GN de Milandes. Celles-ci sont conçues pour permettre de simuler autant que possible ce que vos personnages sont capables d'accomplir en GN. Certains concepts sont ajoutés (comme les Caractéristiques et les Habilités) pour permettre une représentation aussi complète que possible de vos personnages.

### Création de personnage:

#### Caractéristiques

Un personnage reçoit 10 points pour acheter ses caractéristiques.

Le premier rang d'une caractéristique coûte 1, le deuxième coûte 2 et le troisième coûte 3, donc un joueur doit dépenser 6 points pour avoir une caractéristique au niveau 3, il lui resterait alors 4 points à dépenser.

#### Habilités:

Un personnage reçoit 20 points pour acheter ses habilités.

Comme les caractéristiques, le premier rang d'une habileté coûte 1, le deuxième coûte 2 et le troisième coûte 3, donc un joueur doit dépenser 6 points pour avoir une habileté au niveau 3.

#### Les Caractéristiques:

Le système fonctionne avec quatre caractéristiques qui peuvent avoir entre 0 et 3 points:

##### Physique: 0-3

Représente l'état physique du personnage, sa force et sa constitution. Cette caractéristique est surtout une représentation du potentiel du personnage. (il aurait besoin de Force pour augmenter sa force comparative et de points de corps pour des points de corps.)

##### Réflexes: 0-3

Représente les réflexes du personnage, sa coordination manuelle et son agilité.

##### Esprit: 0-3

Représente la vitesse d'esprit du personnage, son intelligence et sa sagesse. Est utilisée lors de lancer des sorts.

##### Charisme: 0-3

Représente le charisme du personnage, sa présence et sa façon de se présenter.

### Les Habilités:

Le système utilise une liste simple d'habilités qui ont le même nombre de rangs (0-3) que les caractéristiques:

Habilité	Description
Académie :	Science, littérature, histoire, théologie, etc.
Athlétisme :	Grimper, nager, sauter, balancer, lancer, etc.
Combat – Mêlé :	Capacités de combat en corps à corps, à mains nues et avec des armes
Combat – Distance :	Capacités de combat en tir à l'arc/arbalète, catapultes, trébuchets, balistes
Connaissances :	connaissances générales à propos du monde des Milandes
Féerie :	connaissances des Faes, sortilèges de Féerie
Furtivité :	se cacher, ou se déplacer sans être perçu, tour de passe-passe
Gambling :	connaissances des jeux de hasard et capacités de gagner
Ingénierie :	réparation d'armes et d'armure, désamorçage des pièges, crochetage, etc.
Intimidation :	habileté à forcer un personnage à faire des choses ou à parler, peut provoquer du « aggro » en combat.
Investigation :	Recherches, fouilles, détection fine, analyse de scène de crime etc.
Navigation :	Lire une carte marine, opérer un navire, naviguer avec les étoiles, etc.
Occulte :	Connaissances du surnaturel, incluant créatures, événements, histoire, etc.
Perception :	L'acuité des 5 sens du personnage, empathie
Prodiges :	Connaissances des religions, sortilèges de prodiges
Performance :	Chanter, danser, raconter des histoires, jouer des instruments de musique, etc.
Persuasion :	Habilité de convaincre les autres de faire ce que le personnage veut
Sorcellerie :	Connaissance de la magie, sortilèges de Sorcellerie
Survie :	Faire un feu de camp, construire un abri, pister, connaissances de la faune et de la flore, etc.

## Le Système :

Tous les roulements de dés ont la même formule de base :  
**2d8 + Caractéristique + Habileté.**

Comme exemple: dans un combat, pour toucher quelqu'un avec une arme le joueur roulerait :  
**2d8 + Réflex + Combat**

Si un joueur essaierais de mentir à un garde il roulerait:  
**2d8 + Charisme + Subterfuge**

La caractéristique à utiliser avec chaque habileté n'est pas rattachée directement. Dans notre exemple plus haut, si un joueur tentait de forcer quelqu'un au sol il roulerait plutôt  $2d8 + Force + Combat$ . Dans le second exemple, si le joueur tentait de faire enfarger un NPC dans ses mots il pourrait rouler  $2d8 + Esprit + Subterfuge$ . C'est au GM de décider quelle caractéristique rouler avec quelle habileté pour toute action. (Le DM est roi dans cette décision)

## Les Difficultés

Dans le cas des combats et de certaines habilités (subterfuge), le nombre à battre est le résultat opposé roulé par l'adversaire. Dans d'autres cas le nombre à rouler va être donné par le DM.

Tâche	Difficulté
Enfantin	3
Très facile	5
Facile	8
Modéré	11
Difficile	14
Très Difficile	17
Extrême	20
Épic	23

## Avantages/Désavantages :

Il se peut que les joueurs se trouvent dans une situation avantageuse (ex : high Ground, ou contre un adversaire désarmé) ou dans une situation désavantageuse (couché par terre, essaie de grimper un mur sans corde). Dans ces cas le DM peut accorder un d4 d'avantage ou de désavantage au roulement de dés.

Donc une attaque avantageuse serait:  
**2d8 + Reflex + Combat +1d4**

Une attaque désavantageuse deviendrait:  
**2d8 + Reflex + Combat -1d4**

## Le Combat :

### L'initiative

Au début de chaque combat, il faut rouler l'initiative.  
 $2d8 + Esprit + Perception$

### L'attaque

Pour toucher en mêlée, le roulement de base est :  
**2d8 + Réflex + Combat (Mêlée)**

Pour toucher avec une arme à distance:  
**2d8 + Réflexes + Combat (Distance)**

Pour toucher avec un sort:  
**2d8 + Esprit + Féerie/Prodiges/Sorcellerie** (dépendant du sort)

## Hit Location

Comme en GN, le système fonctionne toujours avec le hit location:

#	Endroit
1-4	Corps
5	Bras gauche
6	Bras droit
7	Jambe gauche
8	Jambe droite

### Called Shots :

Plutôt que de faire une attaque et de rouler un dé. Avant d'attaquer un joueur peut annoncer qu'il va faire un « called shot ». Si il touche le coup frappe l'endroit désiré.

### Difficulté Called Shots

Diff.	Endroit
-2	Jambes, bras
-3	Bras dominant, torse
-5	Tête

## Le Dommage :

Le dommage dépend complètement de l'arme utilisée et du physique du personnage. La formule est comme suit:

Arme\* + Physique -1\*\*

\* Arme à une main = 1 dmg. Arme à deux main = 2 dmg si utilisé par quelqu'un avec Force 1

\*\* Minimum = 1 dmg. Maximum = 3 dmg

## Ambidextrie:

Si le personnage le veut et qu'il tient deux armes, il peut faire deux attaques. Dans ce cas-ci le personnage reçoit un négatif de -2 sur chaque attaque, par contre le maximum que l'arme secondaire peut faire est réduit de 1.

Donc pour toucher:  
**2d8 + Réflex + Combat -2**

Dommage:  
Arme principale: Arme + Physique -1 (1-3 dmg)  
Arme secondaire: Arme + Physique -2 (1-2 dmg)

## La Défense:

Pour se défendre, le joueur doit déterminer sa Défense. Chaque joueur a deux types de défense, soit la parade et l'esquive.

### Parade:

La parade représente le personnage qui se défend contre une attaque physique faite contre lui et qu'il pourrait possiblement bloquer avec une arme ou un bouclier (un coup d'épée ou de griffes).

**8 + Réflex + Combat (Mêlée)**

Si le personnage se bat à main nue, il reçoit un négatif de 2 à sa parade.

### Esquive:

L'esquive représente la capacité du personnage à éviter les coups ou le danger en esquivant l'attaque plutôt que de l'arrêter (un pilier qui tombe sur le personnage, une attaque de flèche etc...).

Un joueur peut toujours choisir d'utiliser son esquive plutôt que sa parade si il le préfère.

**8 + Réflex + Athlétisme**

### Boucliers

Un petit bouclier donne +2 à Parade

Un grand bouclier donne +3 à Parade

## Les Rondes :

Une ronde de combat dure six secondes. Il y a donc 10 rondes en une minute.

### Actions par Ronde :

Par ronde le personnage peut accomplir:

1 action + 1 mouvement + 1 effort

1 action + 2 efforts

2 mouvement + 1 effort

1 mouvement + 2 efforts

3 efforts.

## La Guérison :

La guérison fonctionne exactement comme en GN. Pour les compétences de soigneur, compter que chaque ronde équivalait à 6 secondes, 6 rondes = 1 minute.

## Les Compétences Affectées :

Plusieurs compétences fonctionnent comme dans les GNs, mais certaines ont des modifications/ajustements lorsque joué sur table. La liste complète des compétences avec les ajustements (s'il y a lieu) se trouve sur la prochaine page. Si la compétence n'a aucune note, cela signifie qu'il n'y a aucun changement.

## LES SORTS :

Les sorts et les composantes fonctionnent exactement comme pendant les GNs.

Liste d'actions:		
Aide	Action	Le personnage se prépare à aider un allié. Lorsque le tour de celui-ci arrive, le personnage aidant utilise son Effort pour donner l'avantage à son allié.
Attaque	Action	Le personnage fait une attaque physique.
Attaque d'Opportunité	Effort	Le personnage peut faire une attaque physique en mêlé contre un ennemi qui sort d'une case adjacente au personnage, qui lance un sort en étant adjacent au personnage, ou tout autre activité qui requiert une diminution des capacités défensives, tel boire un potion ou lire un parchemin.
Chercher	Action	Le personnage prend un moment pour observer autour de lui. Il peut rouler un jet de Perception ou d'Investigation.
Coucher	Mouvement	Le personnage se jette à plat ventre ou sur le dos.
Délais	Gratuit	Le personnage pousse son tour à un moment plus tard dans l'initiative.
Debout	Mouvement	Se relever lorsque le personnage est par terre.
Défense	Action	Le personnage se concentre sur sa défense. Ses adversaires reçoivent un désavantage sur leurs attaques contre ce personnage.
Déplacement	Mouvement	Le personnage peut se déplacer jusqu'à six cases.
Échapper	Action	Le personnage peut tenter de s'échapper d'une emprise (Physique ou Dextérité + Athlétisme).
Interaction	Action	N'importe quel moment où le personnage interagit rapidement avec son environnement, tel ouvrir un porte, fouiller dans sa pochette, dégainer ou ranger une arme ou composante, ramasser un objet par terre, boire une potion, etc.
Lancer un Sort	Action	Lancer un sortilège prend deux actions. Un lanceur de sort qui prend des dégâts (excluant armure), perd son sort (et ses mana, mais pas sa composante). Lancer un sort offensif est considéré comme une attaque.
Prêt!	1 + action	Le personnage déclare une condition et sa réponse. Si celle-ci arrive, le personnage agira de tel, quitte à interrompre l'action d'un autre personnage. Exemple : « Si un monstre se pointe devant la fenêtre, je lui lance le sortilège Flèche. »
Pas Rapide	Mouvement	Le personnage fait un pas rapide d'une case dans n'importe quelle direction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités.
Relâcher	Gratuit	Lâcher quelque chose pour que l'item tombe par terre.