



Armes de distance et Localisation des coups en mêlée

lundi 6 juin 2005, par [Mathieu Hatt](#), [Mon Bon](#)

Règles alternative pour les dommages des armes de tir, ainsi qu'une règle optionnelle pour viser où taper...

Armes à projectiles :

Nouvelles forces effectives (FE). La force effective diminue de 1 par portée (portée longue : -1 et portée extrême -2).

- Arc court : FE = 5
- Arc normal : FE = 6
- Arc long : FE = 6
- Arc elfique : FE = 7
- Arbalète : FE = 8
- Arbalète à répétition : FE = 6

Les dégâts se font également avec 1D8. Les dégâts supplémentaires se font de la même façon, mais avant, il faut vérifier que le joueur ne casse pas son arc et il doit donc faire un jet sous la CT. Si le jet réussit, il a droit aux dégâts supplémentaires et si il rate, l'arc casse, représentant la trop grande force avec laquelle il a tiré sur la corde...

Cette règles ne s'applique qu'aux arcs et non aux arbalètes. Pour ces dernières, les dégâts supplémentaires s'appliquent comme pour les arcs, mais sans risques de casser l'arme.

Tirs de projectiles :

Le tireur peut tirer autant de fois que attaques -1 (avec un min. de 1) avec un arc. Avec une arbalète simple, il faut une attaque pour armer et une pour tirer, sachant que si la dernière du round est pour charger, la première du round suivant sera pour tirer.

Les arbalètes à répétition tirent deux carreaux par attaques et ne nécessitent qu'une attaque pour être rechargées. Le magasin contient 10 carreaux et demande 5 attaques pour le recharger entièrement.

Localisation des coups :

Si un personnage veut frapper à un endroit particulier en mêlée, il doit effectuer les modificateurs suivants :

- La tête : CC-20
- Les bras : CC-20
- Le torse : CC-10
- Le Tronc : CC-10

La détermination de la localisation des coups en inversant le résultat du jet de D100 est évidemment inutile.