

Règles d'Akadis

16/05/2018

Ce que le MD pense à propos des livres de règles

"Ces lois ne sont pas différentes de celles de n'importe quel autre système. Il y en a qu'on peut enfreindre et d'autres qu'on peut violer." Morpheus – Matrix

Dons supplémentaires de magicien

Au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants (10, 15 et 20), le magicien gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de la liste suivante :

- Don de métamagie
- Don de création d'objet
- Maîtrise des sorts
- Don d'efficacité des sorts
- École renforcée
- École supérieure
- Science du contresort
- Dispense de composants matériels

Le magicien doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris le niveau de lanceur de sorts minimal.

Arme : Bâton

Le bâton est une arme **simple**. Les deux extrémités sont différentes et une seule permet de frapper efficacement.

Compétence Écorchage/dépouillage

Compétence de classe pour les bardes, les druides, les magiciens, les rôdeurs et les roublards.

Compétence hors classe pour les barbares, les ensorceleurs, les guerriers, les moines, les paladins et les prêtres.

Caractéristique associée : dextérité

Nombre de sorts connus pour les magiciens créés au-delà du niveau 1

Pour chaque niveau de sort : nombre de sorts par jour $\times 2$ + modificateur d'Intelligence. Exception faite du niveau maximum où on utilise la même forme sans le modificateur d'Intelligence.

Par exemple :

Un magicien de niveau 8 avec 16 en Intelligence

Niveaux de sort	1	2	3	4
Nombre de sorts connus	11 (4 \times 2+3)	9 (3 \times 2+3)	9 (3 \times 2+3)	4 (2 \times 2)

Identification

Le temps d'incantation du sort profane *Identification* est réduit à 6 minutes (au lieu d'une heure). Le reste du sort reste inchangé.

Plage de succès critique

A partir du niveau 21 on peut cumuler le don *Science du critique* et le sort affûtage (ou sa version permanente le pouvoir *acérée*).

Jet de contact à distance

Pour un jet de contact à distance on utilise le modificateur de caractéristique de **dextérité** à la place du modificateur de force.

Critique sur un jet de contact / à distance

Un échec critique, 1 sur un jet de contact ou un jet de contact à distance est considéré comme un échec automatique. Mais il n'y a pas de conséquence secondaire comme la perte du round suivant. Un succès critique, 20 sur un jet de contact ou un jet de contact à distance est considéré comme un succès automatique. Mais il n'y a pas de conséquence secondaire comme le double dégât.

Pris au dépourvu

Lors d'une situation de *Pris au dépourvu*, le système de pris au dépourvu n'est pas appliqué. Dans la limite du possible, il est remplacé par un round zéro. Les personnages qui ont l'avantage ont droit à une action simple ou une action de mouvement. Ce round est joué avant que les personnages qui sont en désavantage ne lancent leur Initiative et commencent à agir.

Dégainer une arme

En début de combat, dégainer une arme est une action libre. Cette règle s'applique même pour des personnages pris au dépourvu.

Échec critique

Lors d'un échec critique sur un jet d'attaque, on ne subit pas d'attaque d'opportunité. En revanche on perd toutes les actions restantes du round en cours ainsi que toutes les actions du round suivant.

Souhait

Le sort profane *Souhait* (niveau 9) permet de reproduire l'effet de résurrection suprême. Le sort *Souhait-résurrection suprême* ne coûte pas de points d'expérience mais seulement 25 000 po.

Portée des sorts

Un joueur de sort doit voir la cible de son sort, le point d'impact de son sort, ou le centre de la zone d'effet de son sort. La portée maximale d'un sort est toujours limitée à 120 mètres. C'est la visibilité en plein jour, à midi solaire, par grand soleil. Au-delà de cette distance la précision est insuffisante.

Colonne de feu

Les Druides de niveau 9, les Prêtres de niveau 11 et les Élus Divins de niveau 12 gagnent un nouveau niveau de sort. Ce niveau leur permet de lancer des sorts plus puissants que celui requis pour utiliser la *Colonne de feu*. En conséquence ils peuvent modifier la zone d'effet de *Colonne de feu* pour la réduire jusqu'à 1,5 mètres de diamètre et ne toucher qu'une seule créature de taille M ou plus petite.

Amures en peau de dragon

On peut récupérer suffisamment de peau sur un dragon pour fabriquer :

- une *armure de peau* de maître complète pour une créature dont la taille est inférieure d'une catégorie à celle du dragon,
- une *crevice* de maître pour une créature plus petite que le dragon de deux catégories de taille,
- une *armure à plaques* de maître pour une créature plus petite de trois catégories de taille,
- une *cuirasse* ou un *harnois* de maître pour une créature plus petite de quatre catégories de taille.
- Dans tous les cas, il reste assez de peau pour fabriquer une *rondache* ou un *écu* de maître en plus de l'armure, à condition que le dragon soit au moins de taille G.

Pour récupérer la peau de dragon, il faut réussir un jet de compétence *Profession : écorchage/dépouillage* avec un DD de $10 + 2 \times \text{catégorie d'âge du dragon}$. En cas d'échec, le personnage peut retenter autant de fois qu'il le désire. Mais il a gâchée une certaine surface de peau. Ça se traduit en considérant que le dragon a une catégorie de taille en moins pour ce qui est de la surface récupérable. Le DD reste inchangé. A chaque échec on enlève une nouvelle catégorie. A tout moment le MD peut décider qu'il n'y a plus assez de peau pour tenter un prélèvement.

- La CA apportée dépend de la CA d'armure naturelle du dragon et du type de protection désirée. Elle se calcule de la façon suivante :

$$\frac{\text{CA d'armure naturelle du dragon}}{6} + \text{CA de l'armure standard correspondante}$$

L'arrondi de la fraction se fait **au plus proche**.

- Pour fabriquer une armure, il faut effectuer deux tests de compétences :
 1. *Profession, tanneur*
 2. *Artisanat, fabrication d'armure*

La colonne DD de compétences indique leur degré de difficulté. Dès qu'un des deux tests est raté la peau est gâchée.

- On peut aussi faire fabriquer l'armure par un artisan. Il faut alors déboursier la somme indiquée dans la colonne Prix.

Protection	DD de compétences	Prix (P.O.)
Rondache	20	2 000
Ecu	20	4 000
Armure de peau	25	8 000
Cuirasse	25	16 000
Crevice	30	32 000
Armure à plaques	30	64 000
Harnois	35	128 000

Puisque les armures en peau de dragon ne sont pas métalliques, les druides peuvent les porter sans pour autant rompre leurs vœux.

Les armures fabriquées sont toujours des armures de maître. On peut leur ajouter une protection d'altération et une protection contre les énergies destructrices en suivant les mêmes règles que pour les autres armures. Voir le Guide du maître.

Domaine de prêtre : Guérison

Des sorts ont été améliorés. Un sort de niveau 5 a été ajouté.

Niv	Nom	Description
1	Soins légers	Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
2	Soins modérés ¹	Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
3	Soins importants ¹	Rend 5d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
4	Soins intensifs ¹	Rend 7d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
5	Soins légers de groupe	Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
5	Soins supérieurs ²	Rend 9d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +25).
6	Guérison suprême	Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
6	Soins modérés de groupe ¹	Rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
7	Régénération	Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
7	Soins importants de groupe ¹	Rend 5d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
8	Soins intensifs de groupe ¹	Rend 7d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
9	Guérison suprême de groupe	Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.

¹ Efficacité du sort augmentée

² Nouveau sort

Incantation spontanée des sorts de soins

La capacité de prêtre *Incantation spontanée* est étendue. A présent elle permet de transformer spontanément un sort préparé en n'importe quel sort du domaine de la guérison et pas seulement le sort de soins.