Additifs aux règles du SDA

Modification des armes et armures, et nouvelles

Les armes :

-Dague : 2D6 ;
-Grand couteau : 2D6+1 ;
-Hachette : 2D6+4 ; 3 kg ; 3PA ; en lancer : 2D6+3 ; portée : 5/10/15/25/+5 ;
-Grande hache en lancer : 2D6+4 ; portée : 5/10/15/20/+5 ;
-Bâton ferré : 2D6+2 ; 3kg ; 2PA et 2sa ;
-le Bâton normal suit automatiquement la règle des Effets assommants, mais le SD reste égal à la défense de l'adversaire. Si l'attaquant obtient un succès supérieur, il inflige en plus 1D6 de dégâts et si c'est un succès extraordinaire, c'est 2D6.

Les armures :

-Cuir : 2; 3kg; 2pa;
-Cuir clouté (petits rivés, rondelles, petites plaques ...) : 3 ; 5 kg ; 3PA ;
-Broigne (plaques de fer plus serrées les unes aux autres et rivetées soit au-dessus soit en dessous du cuir ou de forte épaisseur de tissu (souvent on en trouve en soie...)) : 4 ; 6kg(5kg si en soie) ; 4PA(6PA si en soie) ;
-Cotte de maille : 5,8kg ; 5PA (appelée aussi haubergeon et recouvre le torse jusqu'à mi-cuisse et manche courte) ; -1 aux jets de Vivacité. Le haubert (manche longue ; mi-mollet et camail)+1 ; 6PA ; 15kg ; -1 aux jets de Vivacité et –1 en Rapidité(affecte aussi l'initiative) ;
-Armure d'écaille(dit aussi la Brigantine) : 6 ; 12 kg ; 6PA ; -1 aux jets de Vivacité. En haubert +1 ; –2 aux jets de vivacité et –1 en rapidité ; 20kg ; 7PA ;
-Demi-plaque(transition entre la maille et la plate. On trouve un plastron, des grèves, des gantelets, des épaulières le tout en métal fixés soit par des lanières de cuir ou sur la maille directement) : 7 ; 15kg ; 7PA ; -2 aux jets de vivacité. En haubert : +1 ; 25kg ; 8PA ; -3 aux jets de vivacité ; -2 en rapidité.

Les Boucliers :

-le Grand bouclier : 7kg ; -1 aux jets de vivacité et-1 en rapidité.

Le système des succès

Voici un exemple de succès pour tuer des monstres :
-un pnj de base(orque, homme etc.) : un succès complet suffit ;
-un pnj un peu plus fort : 2 succès complets ou un supérieur ;
-un gros monstres (wargs etc.) : 3 succès complets ; 2 supérieurs ou 1 extraordinaire ;
-et ainsi de suite ...Il faut adapter les succès en fonction de la situation du temps que vous voulez mettre dans une bataille ou la tension dramatique/épique d'un affrontement. Les pnjs principaux respectent les règles de base.

Adaptation des types d'attaques par rapport aux règles des succès :

-Attaque à 2 mains : +1 au n° de succès (pour hache, épée et masse) ;
-Attaque en force : +1 au n° de succès (pour arme de taille M ou plus) ;
-Attaque précise : -1 au n° de succès (minimum succès normal) ;
-Attendre : -1 aux jets par Action retardée ;
-Charge (arme de taille M ou plus) : +1 au n° de succès (je suis d'accord avec une personne qui émis l'idée d'utiliser la force du cheval pour la charge. Voici ma règle : soit +2 n° de succès soit compte comme 2 succès : exp. : l'attaquant fait un succès supérieur en charge à cheval, il obtient 2 succès supérieur. De plus il faut au moins 10 mètres pour la charge ; que le perso. est équitation) ;
Viser : une action pour viser puis une action pour tirer ; +1 au n° de succès(optionnel : on peut utiliser plusieurs Actions pour mieux viser avec un maximum de 4 actions) ;

J'ai rajouté un nouveau malus de SD en combat : attaquant au sol +3 à la SD.

Modification du tableau 9.40 : Encombrement et Fatigue.

- Charge légère : jusqu'à Force x1 = aucun malus
- Charge moyenne : jusqu'à Force x3 = malus de +2
- Charge lourde : jusqu'à Force x4 = malus de +5
- Charge très lourde : jusqu'à Force x5 = malus de +10

Apprentissage des sorts

On peut considérer qu'un pj magicien a, dans ses livres et grimoires, une certaine somme de connaissance en choix de sorts. Ce nombre lui servira pour les prochains choix de sorts (après ceux de la création). Une fois qu'il aura dépensé ses points, il devra faire automatiquement des recherches dans des bibliothèques.
Voici le barème en fonction des tranches d'age :
-Adolescence : 0
-Adulte : de 4 à 8
-Vieux : de 8 à 12
-Ancien : jusqu'à 20