

Les Éclats de Krystal sont de courtes publications destinées aux meneurs de jeu de Krystal. Découvrez également les Carnets d'Europe en téléchargement gratuit. Krystal est un jeu de rôle édité par les XII singes (www.les12singes.com).

ALTERNATIVES MARTIALES

Voici quelques options de combat pour le dK System. Les deux premières visent à obtenir plus de réalisme, les deux suivantes à accélérer les combats.

DÉGÂTS RÉSIDUELS

Lorsqu'un personnage reçoit des dégâts qui devraient le faire descendre sous 0 point de vie, il reste à 0 points de vie. Comptez les dégâts « non appliqués », on les nomme **dégâts résiduels**.

Le joueur du personnage doit immédiatement réussir un test de *Résistance* d'une difficulté égale à [dégâts résiduels] + [5 par blessure reçue depuis que le personnage est mal en point].

Ensuite le PJ note sur sa fiche qu'il a reçu une blessure.

Exemple : Anthony joue une combattante, Mathilde, qui n'a plus que 3 points de vie. Elle subit une attaque de dragon-liane : 10 dégâts. La combattante tombe à 0 point de vie, avec 7 points de dégâts résiduels. Anthony doit réussir un test de *Résistance* / 7.

DE MAL EN PIS

Lorsqu'un personnage subit une *Blessure grave*, son joueur lance 1d6. Si le personnage avait déjà reçu une *Blessure grave* depuis qu'il est mal en point :

☛ Si le dé indique une valeur strictement supérieure à la valeur de la précédente *Blessure grave*, appliquez la *Blessure grave* correspondant à la valeur du dé.

☛ Sinon, appliquez la *Blessure grave* correspondant à la valeur de la dernière *Blessure grave* + 1 (maximum 6).

Exemple : Mathilde a échoué son test de résistance. Anthony lance le dé *Blessure grave* et obtient 3. Le round suivant, Anthony rate de nouveau son test de *Résistance*, Mathilde subit une nouvelle *Blessure grave*. Si Anthony obtient plus de 3, il appliquera ce résultat. S'il obtient 3 ou moins, la nouvelle *Blessure grave* sera de valeur 4.

DÉFENSE FIXE

La *défense* est une valeur fixe, égale à 10 + *Esquive*. Les joueurs peuvent noter le résultat sur leur fiche, et le MJ faire de même avec les PNJ. Cette valeur est désormais utilisée comme **difficulté** des attaques adverses.

Exemple : Mathilde a 6 en *Esquive*. Sa *Défense* est de 16. Lorsque le MJ, qui joue des chiens de rage, tente de blesser ce personnage, sa difficulté est de 16.

Note : le défenseur peut utiliser des dK s'il en a la possibilité (il doit annoncer son intention avant de connaître le score final de son adversaire). La valeur de *défense* est alors augmentée du résultat des dK. Les dK qui ne résultent pas en un choc-Krystal sont retranchés aux dégâts reçus, comme dans les règles classiques.

TOUS POUR UN

On utilise désormais 3d6 au lieu d'1d20 pour les tests de compétences. Choisissez deux dés d'une couleur, et un dé d'une autre couleur. Désormais, lisez directement les dégâts occasionnés sur les dés du test d'attaque :

☛ Si les dégâts sont de 1d6 : les dégâts sont égaux à la valeur du dé dont la couleur est différente des deux autres ;

☛ Si les dégâts sont de 2d6 : les dégâts sont égaux à la somme des valeurs des deux dés de même couleur ;

☛ Si les dégâts sont de 3d6 : les dégâts sont égaux à la somme des valeurs des trois dés ;

☛ Si les dégâts sont supérieurs à 3d6 : relancez autant de d6 que nécessaire et ajoutez leurs valeurs à la somme précédemment calculée.

On rajoute toujours à ces dégâts le bonus aux dégâts de mêlée ou de tir.

Une réussite critique a lieu lorsque deux dés affichent une valeur « 6 ».

Un échec critique a lieu lorsque deux dés affichent une valeur « 1 ».