

TRAUMÉDIÉVAL

Aide de jeu pour *Trauma* par Pelon et Outsider

Les règles de Trauma sont si simples à utiliser, qu'il est étonnant qu'elles n'aient jamais soulevé d'avantage d'adaptation de par le petit monde du jeu de rôle. Alors on a décidé de s'y coller, de faire les modifications nécessaires pour jouer dans un monde médiéval qui suinte de crasse, où les combats sont trop dangereux pour les prendre à la légère, bref, la chair et le sang de Verhoeven, pas Robin des Bois avec Errol Flynn.

LES CARACTÉRISTIQUES

Un changement minime, on renomme Education en Erudition, et toutes les caractéristiques se tirent de la même manière, 4D6 garde 3, il n'y a plus l'exception de l'Education.

LES COMPÉTENCES

Bien entendu, comme Trauma est à l'origine un jeu

contemporain, et un jeu aux nombreuses compétences, c'est ici que les gros changements sur la feuille s'opèrent.

Seuil de compétence

Afin de refléter l'effet de l'âge des personnages, le seuil de compétence est l'âge du personnage, tant qu'il n'est pas supérieur au seuil d'origine.

Exemple : Un personnage de quatorze ans a ses seuils de compétences à 14. Un personnage de dix-neuf ans a un seuil de 19 sur ses compétences, sauf pour les compétences dont le seuil naturel est inférieur à 19.

Compétences automatiques

La compétence de langue natale est une langue vernaculaire, un patois parlé très localement qui ne donne plus accès à la lecture et l'écriture. Ce sont deux autres compétences distinctes.

On supprime les compétences ci-dessous :



Anthropologie, botanique, droit, économie, géographie, histoire, littérature, musique, physique générale, politique, psychologie, zoologie et toutes les compétences de combat sauf combat de rue (renommé en Bagarre).

On ajoute les compétences suivantes (Base-coût-seuil) :

Baratin (Cha+Int/5-1-19)
 Commandement (Cha+Vol/5-1-19)
 Folklore (Erudition/5-1-19)
 Langue véhiculaire (Edu/5-1-19)
 Religion (Erudition/5-1-19)
 Armes d'hast (for*2+Agi/5-2-18)
 Armes à 2 mains (for*2+Agi/5-2-18)
 Arbalètes (Vol+Dex*3/5-2-19)
 Armes de jet (for+Dex*2/5-2-18)
 Fléaux (For+Agi+Dex/5-3-18)
 Haches et masses (for*2+Agi/5-2-18)
 Jacquerie (For*2+Agi/5-2-14)
 Lames courtes (For+Agi*2/5-2-18)
 Lames longues (for*2+Agi/5-2-18)

Compétences avec base

On supprime les compétences ci-dessous :

Toutes les compétences de conduite et pilotage, parachutisme, photographie, plongée sous marine, ski alpin, ski nordique et système D.

On ajoute les compétences suivantes (Base-achat-coût-seuil) :

Artisanat (Int+Dex/5-4-1-18)
 Clergé (Int+Edu/5-2-1-19)
 Conduite attelages (Int+Dex/5, 1-1-19)
 Noblesse (Int+Edu/5-2-1-19)
 Paysan (Int+Ion/5-1-1-19)
 Ruffian (Int+Vol/5-1-1-19)
 Arc (Vol+Dex*2/5-2-2-18)
 Fronde (Agi+Dex*2/5-1-2-18)

Compétences sans base

Il est plus simple de dire celles que l'on conserve :

Chimie (renommé en alchimie)
 Contrefaçons
 Langue
 Mathématiques
 Médecine (renommé en chirurgie)
 Occultisme
 Secourisme (renommé en

pansements)

Tricher

On ajoute les compétences suivantes (achat-coût-seuil) :

Ecriture (0-1-18)
 Enluminure (2-1-18)
 Héraldique (0-1-18)
 Herboristerie (2-1-18)
 Lecture (0-1-19),
 Théologie (2-1-18)
 Autre religion (0-1-18)

Description des nouvelles compétences

- Artisanat : L'artisanat doit être précisé. Cela peut être le travail à la forge, la maroquinerie, la fabrication d'arc et de flèches, etc.. Egalement connaître les us et coutumes de la corporation à laquelle on appartient.

- Baratin : Persuasion, paroles creuses ou mensonges suivant ce que l'on désire de son interlocuteur.

- Chant : L'art de la voix.

- Clergé : Connaître les ordres religieux, leurs systèmes hiérarchiques, leurs missions et leurs interactions, ainsi que l'étiquette interne.

- Commandement : Savoir se faire obéir et connaître les usages de la guerre. Cette compétence contient donc des notions de tactique et stratégie.

- Conduite attelage : Conduire tout véhicule tracté par des animaux.

- Contorsion et acrobatie : L'art de se tordre et de faire des pirouettes.

- Danse : La danse artistique, pas celles des festivités qui sont dans folklore ou dans noblesse suivant le contexte.

- Ecriture : Savoir écrire un texte dans une langue que l'on maîtrise.

Un peu d'héroïsme !

Afin de réduire le taux de mortalité, on change l'utilisation des points de volonté. Si le joueur réussit son test de volonté, il peut l'utiliser comme un point de destin et s'épargner un sort funeste. Par contre, ce point est définitivement perdu.

- **Enluminure** : Savoir décorer un manuscrit. Toutefois, cette compétence regroupe aussi tout ce qui concerne la fabrication du papier et la reliure.
- **Folklore** : Connaître le quotidien du monde rural, ses coutumes, ses habitudes et ses tourments.
- **Héraldique** : Savoir identifier un blason et en donner l'histoire.
- **Herboristerie** : Reconnaître, trouver et utiliser les plantes à des fins de pharmacopée.
- **Instruments de musique** : Savoir jouer et accorder un instrument.
- **Jacquerie** : Détourner de leur usage des outils pour se battre avec.
- **Jongle** : Savoir jongler avec des quilles, des couteaux ou des torches enflammées.
- **Langue véhiculaire** : Langue permettant aux communautés d'une région étendue de se comprendre. Seconde langue « natale » du personnage. Elle est très utile pour les camelots qui vont de village en village.
- **Lecture** : Connaître un alphabet et lire un texte dans une langue que l'on maîtrise.

- **Noblesse** : Connaître les familles et leurs titres, leurs terres, leurs alliances et leurs interactions ainsi que l'étiquette.
- **Paysan** : Connaître l'élevage et l'agriculture.
- **Religion** : Connaître les actes et préceptes d'une religion. Représente également la foi quand c'est sa propre religion.
- **Ruffian** : Connaître les milieux criminels, l'étiquette de la pègre, les méthodes des malfrats et les argots qu'ils emploient.
- **Théologie** : Connaître l'histoire et les fondements de la religion, et surtout en débattre.

Compétences d'arts martiaux

Les compétences d'arts martiaux sont supprimées et remplacées par les styles de combat. Le tableau du MD niveau des arts martiaux sert de MD offensif ou défensif suivant le style de combat. Les compétences de style de combat sont passives, on ne jette pas le dé, on applique simplement le bonus MD lorsque les conditions adéquates sont réunies. Un personnage peut avoir plusieurs styles de combats.



Ce sont des compétences avec base (Base-achat-coût-seuil) :
 Bouclier (For*2+Agi/5-5-2-16)
 Double-solde (For+Con+Vol/5-6-2-16)
 Larron (Vol+Agi+Dex/5-5-2-16)
 Main-gauche (Vol+Agi+Dex/5-7-2-16)

Description des styles de combat

- Bouclier (MD défensif) : Combattant entraîné à se servir activement du bouclier.
- Double-solde (MD défensif) : Combattant habitué à manier de dangereuses armes à 2 mains au dépend de la protection d'un bouclier. Il a appris à compenser ce manque pour survivre.
- Larron (MD offensif) : Combattant sournois qui privilégie l'approche d'une personne, sans se faire remarquer, afin de donner un coup rapide et vicieux avec une arme courte.
- Main-gauche (MD défensif) : Combattant habitué à se servir d'une arme dans la seconde main.

Les joueurs sont invités à en inventer d'autres.

POINTS DE CRÉATION

Dans les règles d'origine, les points dépendent des caractéristiques des personnages. C'est simple, mais ça présente deux défauts. Ça amplifie l'écart entre personnages aux caractéristiques faibles et ceux aux caractéristiques élevées. Et ça ne prend pas en compte l'âge du personnage.

Alors pour pallier à ça, un personnage de 20 ans a 140 points de création (moyenne de 12 approximative dans les caractéristiques prises en compte). Il ajoute ou retire 10 par année en plus ou en moins.

COMBAT

La dernière modification importante aux règles de Trauma



Aventures Contemporaines est la simplification des localisations et des armures afin de rendre plus rapide les combats.

Armures

Chaque armure a une valeur de MD qui reflète sa qualité défensive. Cette valeur se retranche au MD de l'attaquant. Mais les armures ont également une valeur de couverture (CO) de 1 à 10, pour savoir si le coup porte sur une partie du corps protégée ou non par l'armure.

Jet de compétence

Comme dans les règles ordinaires, on compare les jets des protagonistes, et quand les types de réussites sont différents, le coup porte.

Mais normalement, le jet de compétence sert uniquement à cela, départager les adversaires. Afin d'accélérer le jeu, le résultat des dés unité et dizaine sert maintenant également à connaître le MD de la localisation et si la zone touchée est couverte par l'armure.

Le dé de dizaine remplace le MD du tableau de localisation.

Cela privilégie donc les meilleurs combattants qui peuvent avoir de meilleurs résultats. Dans le cas d'un coup critique sans opposition, le dé de dizaine est remplacé par la valeur maximum que le niveau de

compétence permet d'atteindre (exemple : compétence 10=5, compétence 18=9).

Le **dé d'unité sert à savoir si l'armure du défenseur est prise en compte**. S'il est supérieur à la CO de l'armure du défenseur, elle n'est pas prise en compte.

C'est au joueur ou au Traumatisme de décrire précisément ce qui se passe si cela est nécessaire.

Exemple : Le jet d'attaque d'un personnage est réussi avec un 57 alors que son adversaire échoue. Le MD de localisation est de +5. L'adversaire est protégé d'une broigne dont la CO est de 6. Comme le dé d'unité de 7 dépasse cette valeur, la protection de +6 de la broigne n'est pas prise en compte. L'arme a trouvé le défaut de l'armure.

MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ

Voici un tableau récapitulatif des modificateur pouvant toucher les personnages au combat.

Combat au contact

	Modificateur
Port d'une armure intermédiaire	-1
Port d'une armure lourde	-2
Frapper un adversaire à terre ou grim pant à une échelle	+3
Frapper un piéton depuis une monture	+2
Attaque de dos	+3
Allonge favorable	+1
Deux armes ou arme + bouclier	+1
Combattre contre 2 adversaires	-2
Combattre contre 3 adversaires	-4
Combattre contre 4 adversaires et plus	-7
Viser, pour réduire la valeur de CO de l'armure	-1/ -1CO
Viser, pour toucher une zone vitale	-1/+1MD

Combat à distance

	Modificateur
Cible en mouvement	-1
Tireur en mouvement	-2
Tireur à cheval	-3
Cible munie d'un petit bouclier (type cavalier sarrasin)	-1
50% de couverture ou cible munie d'un bouclier standard (type viking ou écu)	-2
75% de couverture ou cible munie d'un grand bouclier (type normand ou pavois)	-3
Tir surpris	-2
Tir instinctif	-2
Tir posé (uniquement à l'arbalète)	+1
Tir en prenant son temps	0
Viser, pour réduire la valeur de CO de l'armure	-1/ -1CO
Viser, pour toucher une zone vitale	-1/+1MD

Distance en mètres	0-10	11-20	21-40	41-80
<u>Armes de jet propulsées manuellement</u>	0	-1	-2	-3

Bien entendu, les plus longues distances concernent les javalots, pas les couteaux.

Distance en mètres	0-20	21-60	61-120	121-180
<u>Arbalètes, arcs et frondes</u>	0	-1	-2	-3

EQUIPEMENT

Armes

Le MD des armes de contact est modifié par le MD (force+masse) comme dans les règles d'origine, mais également par l'éventuel MD offensif d'un style de combat.

Armes	MD
Arbalète	+10(2)
Arc "mongol"	+9
Arc court	+7
Arc long (anglais)	+10
Bâton (2M)	+3
Bâton ferré (2M)	+4
Claymore (1/2 M)	+13
Cognée	+13
Couteau	+4
Couteau de jet	+4
Dague de jet	+6
Epée courte	+10
Epée longue, cimeterre	+12
Espadon, flamberge (2M)	+14
Etoile du matin (2M)	+11
Faux (2M)	+7
Fléau d'armes	+9
Fouet	0
Fourche (2M)	+5
Framée (lance à 1M)	+10
Francisque	+8
Fronde	+7
Gourdin	+5
Grande hache de guerre(2M)	+16
Hache d'arme	+12
Hachette	+9
Harpon	+7
Javelot, javeline	+8
Lance d'arçon	+10(1)
Marteau de guerre	+8(2)
Masse d'arme	+10
Miséricorde	+7
Pierre	+2
Poignard	+6
Serp	+3

(1) Le MD de la lance d'arçon passe à +15 en cas de charge.

(2) Le MD des armures est réduit de moitié.

Armures

Le MD des armures est éventuellement modifié par le MD défensif d'un style de combat.

Armures légères	MD	CO
Tenue de chasse	+2	8
Broigne	+6	6
Cuirasse de cuir rigide	+5	6

Armures intermédiaires	MD	CO
Brigandine	+7	7
Haubert	+10	8
Demi-plaques	+12	6

Armures lourdes	MD	CO
Plaques	+12	9
Armure Gothique	+14	0

La feuille de personnage au format excel et l'écran en pdf sont disponibles sur notre [forum](#).

Traum'astuce

Parfois le Traumato demande un jet pour le fun, dont le résultat est sans grande conséquence pour l'histoire mais qui peut donner lieu à du roleplay ou à une scène cocasse.

Dans ce cas, ne pas perdre son temps à chercher les modificateurs. Lire le dé 00 dans le sens qui correspond au contexte, bénéfique ou au contraire handicapant, en inversant donc le sens de lecture si besoin. Un 50 peut donc se transformer en 05 ou inversement.

Si la scène n'implique ni bonus ni malus, garder le jet tel quel.