

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

CABLE DES MATIÈRES

- Table des Matières	Pages 1-2
- Description des feuilles de personnages	Pages 3-21
- Races	Page 3
- Catégories	Page 3
- Atouts et Handicaps de Races	Page 3
- Capacités et Facteurs	Page 3
- Facteur de Volonté	Pages 4-6
- Test de Volonté	Pages 4-5
- Malus de Volonté	Page 6
- Facteur de Vitesse	Page 6
- Vitalité	Page 6
- Orientations et Classes	Page 7
- Psychologie	Page 7
- Divinités	Page 7
- Citation	Page 8
- Atouts	Pages 8-9
- Atouts Permanents et Ephémères	Page 8
- Atouts de Niveaux	Page 9
- Handicaps	Page 9
- Magie	Pages 10-13
- Énergie	Page 11
- Temps d'Incantation	Page 11
- Familiers	Pages 12-13
- Repos	Page 13
- Aptitudes	Pages 13-14
- Force	Page 13
- Dextérité	Page 13
- Endurance	Page 13
- Réflexes	Page 13
- Perception	Page 13
- Intelligence	Page 14
- Charisme	Page 14
- Empathie	Page 14
- Esthétique	Page 14
- Limites physiques	Pages 14-15
- Attributs Nuls	Page 15
- Compétences et Spécialisations	Page 15
- Terminologie	Page 17
- Niveaux	Pages 18-19
- Compétence Primaire	Page 18
- Passages de Niveaux	Page 19
- Évolution	Pages 19-20

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

- Expérience	Pages 19-20
- Personnage Secondaire	Page 20
- Équipement	Page 21
- Création de Personnages	Pages 22-25
- Divisions de Temps	Page 26
- Actions et Jet de dés	Pages 27-39
- Nombre de Dés	Pages 27-28
- Difficulté et Réussites	Page 29
- Difficultés Standards et Convenues	Page 29
- Lancement de sort	Page
- Modificateurs de Difficulté et Types d'Actions	Pages 30-39
- Modificateur de Compétence	Page 30
- Modificateur de Spécialisation	Pages 31-32
- Modificateurs d'Action de Circonstances	Pages 32-33
- Actions Simples	Page 33
- Actions Précises et Modificateur d'Action Précises	Pages 33-34
- Actions Improvisées et Modificateurs d'Actions Improvisées	Pages 34-35
- Action Multiples et les Modificateurs d'Actions Multiples	Pages 35-36
- Contres Actions	Page 36
- Actions Conservées et les Modificateurs d'Actions Conservées	Page 37
- Règle du 10 et de la Réussite Totale	Page 37
- Règle du 1 et de l'Échec Total	Page 38
- Augmentation et L'Adaptation de la Difficulté	Pages 38-39
- Chance	Pages 39-40
- Boucliers	Pages 39-40
- Résistances	Page 40
- Zones Touchées Aléatoirement	Page 41
- Résolution des Dégâts	Pages 41-45
- Types de dégâts	Page 42
- Modificateurs de dégâts	Pages 43-45
- Modificateurs de circonstances	Page 43
- Armures	Page 44
- Modificateurs de zones de touches	Page 44
- Endurer	Page 45
- Réaction suite aux dégâts	Page 45

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

- Malus d'Affaiblissement

Pages 46-47

DESCRIPTION DES FEUILLES DE PERSONNAGES

RACES

Il existe divers races, toutes jouables par les joueurs. Pour connaître les races actuellement disponibles, référez-vous à la liste "Les Races". Celle-ci nous donne la catégorie ainsi que les atouts et handicaps de chaque race. Vous pouvez également vous référer au "Bestiaire" qui vous donnera une description et une image.

CATÉGORIES

La catégorie, est proportionnellement liée au passage des niveaux. Autrement dit, plus une catégorie est basse (et donc la créature est petite), plus vous évoluerez rapidement dans les niveaux. Par contre, plus à une catégorie élevée, et plus la créature sera puissante à la base et évoluera lentement dans ses niveaux.

ATOUS ET HANDICAPS DE RACES

Les atouts et handicaps de races (que vous trouverez de dans la liste "Les Races") sont octroyer à tous les personnages sans exception (du joueur, au non joueur le plus insignifiant). Sachez encore que l'on ne peut se débarrasser des handicaps de race.

CAPACITÉS ET FACTEURS

Pourquoi dans ce fichu jeu existe-t-il des facteurs et des "non facteurs"? C'est tout simplement car dans ces deux zones, des points seront attribués aux personnages, mais que si l'important est toujours d'avoir le plus de points possible (il n'existe aucune limite), les facteurs eux au contraire devraient être minimes pour bien faire et atteigne leur limite à 1.

De toute manière, les deux seuls facteurs dont vous aurez à vous rappeler sont : le facteur de volonté et de vitesse. Hormis ces deux exceptions qui doivent être minimums, tout le reste doit être maximum.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

FACTEUR DE VOLONTÉ

Un facteur! Donc tout de suite, on sait qu'il doit être le plus petit possible.

La volonté est considérée sur une échelle de 1 à 20. Donc, plus un personnage s'approche de 1, dans son facteur de volonté (FVol.), plus il sera maître de lui-même.

Le facteur de volontés est un nombre fixé à la base, en fonction de la race.

Vous le trouverez à la table "Facteurs et Vitalité".

TEST DE VOLONTÉ

Vous serez amenés au cours du jeu, à vous demander si le personnage ne serait pas effrayé par les circonstances, charmé, ou simplement s'il n'a pas le mal de mer. Intervient alors le test de volonté. Celui-ci consiste simplement à jeter un D20 et à espérer obtenir son facteur ou plus afin de "réussir" son test.

PAR EXEMPLE :

Un humain (12 de volonté) se retrouve soudain nez à nez avec un troll (ça fait peur un troll). Comment savoir comment réagit le personnage? Le joueur aimerait probablement qu'il garde son sang froid, mais peut être son personnage n'est pas aussi courageux qu'il l'aimerait... Du coup, le MJ demande un test de volonté.

Ce jet n'existe qu'à but indicatif, pour vous aiguillez dans la réaction que vous déciderez d'adopter avec votre personnage, il est donc intimement lié à celui-ci. Mais rappelez vous, que vous, et vous seul déciderez de ce que votre personnage fera.

PAR EXEMPLE :

Imaginons (pour l'exemple précédent) que nous obtenions un 8 (test de volonté échoué) et que notre humain de tout à l'heure, est reconnu comme étant un vil poltron. La réaction d'un bon joueur devrait normalement être de fuir en hurlant de peur.

Si au contraire, il s'agit d'un preux chevalier qui cours au secours de la dame de ses pensées, le joueur aguerrit pourra alors adopter une réaction tel qu'un sursaut et un petit cri de surprise qui lui échappe (et ce juste avant de pourfendre cette créature).

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

REMARQUE PROBABLE DU LECTEUR :

Les héros tels que les justiciers sont avantagé par rapports aux voleurs alors!

RÉPONSE :

Pour ce qui est de la volonté, oui. Mais ces héros sont aussi ceux qui combattent en première ligne. Le risque encouru contrebalance cet avantage.

La psychologie de votre personnage prend donc ici une grande importance. Et c'est, mêlé aux circonstances (l'humeur du personnage à ce moment, l'intérêt qu'il porte à la réussite de la mission,...) que le joueur doit lui-même décider de la réaction la mieux adaptée pour son personnage.

C'est un peu compliqué convenons-en, mais le D20 est là pour vous aider.

Le joueur peut parfois décider de ne pas jeter le dé s'il pense savoir exactement comment réagirait son personnage (sauf si le MJ le lui impose).

REMARQUE PROBABLE DU LECTEUR :

Mais alors c'est nul, on n'a qu'à tous décider de ne pas jeter le dé et de faire comme bon nous semble à chaque fois!

RÉPONSE :

Cela peut arriver, mais dans ce cas, le MJ devrait réduire les points d'expériences attribués aux joueurs qui abusent. Et puis c'est vraiment nul de la part des joueurs, non?

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

MALUS DE VOLONTÉ

Le MJ peut décider d'augmenter la difficulté d'un test de volonté. "Parce que ce troll là est plus moches que les autres", "parce que l'ambiance était tendue depuis un moment", "parce que ça lui chante d'en faire ainsi"....

Mais, des malus peuvent aussi être entraînés de part un autre personnage.

PAR EXEMPLE :

Une demoiselle fait un jet de séduction (avec des D10, on le verra après) sur un humain (toujours 12 de volonté). Admettons qu'elle fasse 3 réussites. Le nombre à atteindre sur le D20 sera donc de 15 (12 + 3) pour réagir comme il l'entend.

Ce qui ne veut pas dire que s'il fait 20, il n'a pas le droit d'être charmer (il fait ce qu'il veut, il a réussi). Par contre s'il fait un 1, il ne pourra pas prétendre être insensible à cette jeune dame (à moins que ce soit une trollope qui essaie de charmer un homme). Là encore, c'est au joueur de d'ajuster sa réaction en fonction de son personnage et des circonstances, l'elfe restera très courtois alors qu'un orc, lui...beaucoup moins.

Sachez encore qu'un 1 est toujours considéré comme un échec alors que le 20 est toujours considéré comme une réussite quelque soit les malus de volonté.

FACTEUR DE VITESSE

Voici le second facteur, lui aussi doit donc être le plus bas possible pour être optimum. Celui-ci est également fixé en fonction de la race et se traduit par un nombre compris entre 1 et l'infini. Ce facteur représente le temps qu'il vous est nécessaire pour accomplir une action comme dégainer votre arme, charger votre arc, frapper votre ennemi,... chaque point représentant 0,2 seconde.

C'est donc principalement dans les combats que celui-ci devient primordial.

Vous le trouverez à la table "Facteurs et Vitalité".

VITALITÉ

La vitalité est définie par la race à la base. C'est une quantité de point qui définissent le nombre de blessures que les personnages peuvent subir avant de succomber. (il est donc préférable d'en avoir beaucoup).

Vous la trouverez à la table "Facteurs et Vitalité".

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ORIENTATIONS ET CLASSES

Les orientations et classes sont synonymes de secteurs et métiers.

PAR EXEMPLE :

Un peintre travaille dans le secteur artistique, c'est donc un artiste. Mais plus précisément, il est peintre. Dans ce cas, l'orientation est "artiste" et la classe est "peintre".

La logique du jeu veut faire plusieurs ensembles assez larges composés de sous ensembles plus précis (comme c'est le cas pour les compétences et spécialisations que nous le verrons plus tard).

Chaque orientation donne droit à un atout d'orientation et chaque classe, à un atout de classe.

Pour connaître la liste détaillée des orientations et classes, ainsi que leurs atouts, référez-vous à la liste "Orientations et Classes".

La description de tous les atouts se trouve dans "Le Lexique".

PSYCHOLOGIE

La psychologie est un aspect important de votre personnage (surtout pour les joueurs), car dans Knight and Wizard, les points d'expériences sont principalement distribués en fonction de la qualité d'interprétation du personnage, et non en fonction du nombre de d'ennemis tués. Ce qui signifie qu'un joueur qui interprète magnifiquement un voleur couard qui ne fait que de fuir, recevra plus de points d'expériences que celui qui joue un gros guerrier qui se contente de tuer tout ceux qui le gênent.

EXEMPLES DE PSYCHOLOGIES :

Positiviste, ténébreux, jovial, amical, antipathique, vengeur, chevaleresque, timide,...

Vous en trouverez bien d'autres j'en suis sûr...

Vous pouvez en cours de jeu changer de psychologie, mais essayez de faire en sorte qu'il y ai un minimum de logique à vos changements, l'histoire ne s'en portera que mieux.

DIVINITÉS

Chaque personnage peut avoir une divinité qu'il prie, à qui il fait ses demandes, vers qui il va se plaindre quand ça va mal,... Pour choisir la divinité qui correspond le mieux au personnage, reportez-vous à la liste "Les Divinités".

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

CITATION

La citation, c'est typiquement ce genre de truc débile qui ne sert à rien et que l'on met pour augmenter la valeur ajouter du produit. Mais si voulez, vous pouvez inscrire une citation pour vos personnages. Essayer de trouver quelque chose souvent dit et qui représente bien leurs manières de penser.

EXEMPLES DE CITATIONS :

"Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir.", "Une de perdue, dix de retrouvée!", "Mourir, oui. Mourir pauvre, jamais!", On à toujours droit à une deuxième chance, ...

Soyez inventif, cela donne de la vie aux personnages.

ATOUS

Les atouts sont un point important du jeu, car il relèvent l'importance du personnage et le personnalise plus encore. C'est notamment grâce à eux que deux personnages de même classe et de même niveau peuvent être totalement différents.

Tout d'abord, il faut savoir que les atouts ne sont accordés qu'aux personnages importants (sauf pour les atouts de race), soit ceux des joueurs, et les acteurs principaux de l'histoire. Le gamin qui mendie sur la place du marché et que l'ont ne rencontrera qu'une fois n'y à donc pas droit.

ATOUS PERMANENTS ET ÉPHÉMÈRES

Nous pouvons distinguer deux formes d'atouts, les atouts permanents et les atouts éphémères.

Le terme "permanent" signifie que l'atout s'applique toujours et automatiquement, sans que le personnage n'ait à faire quoi que se soit. Ce sont par exemples les atouts de classe.

Les atouts éphémères quant à eux, sont limité, et ce, par journée. Une fois les atouts éphémères tous utilisés, il faut alors dormir pour les récupérer et pouvoir s'en servir à nouveau.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ATOUS DE NIVEAUX

Il existe 4 types d'atouts :

- 1) Les atouts de race
- 2) Les atouts d'orientation (toujours éphémères)
- 3) Les atouts de classe (toujours permanents)
- 4) Les atouts de niveaux

Ces derniers (les atouts de niveaux) s'obtiennent en cours de jeu, à chaque passage de niveau. Ils sont propres et proportionnel au niveau évidemment, (les atouts de niveau 5 sont plus puissants que les atouts de niveau 2). Ils sont aussi généralement propres à la classe (les atouts de niveaux d'un poète ne sont pas les mêmes que ceux d'un barbare). Mais, ils peuvent également être liés à la race, au sexe, à d'autres atouts, à une aptitude ou même au vécu du personnage.

PAR EXEMPLE :

"Grand amour", atout niveau 2 qui permet de protéger l'être aimé, n'est accessible uniquement que si le personnage est amoureux.

Il faut encore savoir qu'un atout de niveau éphémère peut être choisi plusieurs fois.

PAR EXEMPLE :

Un atout de niveau 2 peut être choisi une fois arrivé au niveau 2, puis au niveau 3, puis 4 et ainsi de suite autant de fois qu'il vous plaira. L'intérêt réside dans le fait de pouvoir ainsi utiliser votre atouts plusieurs fois par jour.

HANDICAPS

Les handicaps peuvent être liés à la race ou au vécu des personnages.

Un maître de jeu pourra par exemple, donner la phobie des requins à un personnage ayant été attaqué par ceux-ci, s'il estime qu'il y a eu lieux d'être choquer à vie.

Ces handicaps sont très difficiles à perdre mais peuvent néanmoins être combattus à l'aide de la volonté. C'est aussi le maître de jeu qui décide de retirer ces handicaps dans le cas où le personnage aurait su vaincre sa peur de manière définitive.

Par contre, les handicaps de races demeure à jamais.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

MAGIE

La magie consiste à canaliser les énergie pour les rediriger de telle manière à créer un effet que l'on appelle "sort". Les seules personnes capables de les lancer, se nomment les magiciens. Ce qui ne signifie pas que se sont les seuls à pouvoir faire des rituels, comme pour construire un objet magique par exemple.

Attention, un personnage qui n'est pas magicien à la base, ne peut en aucun cas le devenir par après. Alors qu'un magicien lui peut décider d'abandonner la magie. Un lanceur de sorts ayant tourné le dos aux énergies, ne peut décider de redevenir magicien par la suite.

Il existe 11 sources d'énergies qui donnent lieu à 11 types de magies avec chacune leurs couleur et leurs magiciens.

<u>MAGIE :</u>	<u>COULEUR :</u>	<u>MAGICIEN :</u>
- L'abjuration	(jaune)	(abjurateur)
- L'altération	(rouge)	(altérateur)
- La magie blanche	(blanc)	(clerc)
- La divination	(brun)	(devin)
- L'enchantement	(turquoise)	(enchanteur)
- L'élémentaire	(bleu)	(élémentariste)
- L'illusion	(violet)	(illusionniste)
- L'invocation	(orange)	(invocateur)
- La magie naturelle	(vert)	(druide ou chaman)
- La magie noire	(noir)	(sorcier)
- La nécromancie	(gris)	(nécromancien)

Chacun de ces magiciens sont capable de lancer n'importe quel sort, il auront simplement plus de facilité à lancer ceux de leur couleur.

Tous les sorts connus à ce jour sont répertoriés dans "Le Grand Grimoire". Cet ouvrage informe sur la couleur du sort, la difficulté convenue (diff.), le temps d'incantation (TI), l'énergie que celui nécessite (éner.) et donne également un petit descriptif de l'effet produit.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ENERGIE

Chaque sort peut être considéré comme un modelage d'énergie. Celle-ci peut se trouver autant dans des réceptacle physique, (tel que les éléments, les végétaux,...) qu'immatériel (comme le temps, la mort, les vibration positives,...).

Le fait de transformer ces énergies est très éprouvant, ainsi, chaque magicien ne peut en déplacer qu'une certaine quantité par jour. Celle-ci est représentée par les points d'énergie.

Un sommeil à pour effet de restaurer ces points.

Il est aussi important de savoir qu'un lanceur de sort n'utilise pas la même quantité d'énergie selon l'effet qu'il désire produire. Ce qui signifie que certain sort coûte plus cher en point d'énergie que d'autres.

PAR EXEMPLE :

Parler aux oiseaux ne demande pas beaucoup d'énergie, alors que déclencher une tornade de feu coûte beaucoup plus cher.

TEMPS D'INCANTATION

Abrévié TI, le temps d'incantation représente le temps nécessaire à l'incantation d'un sort, en DT (division de temps, nous verrons cela plus en détail par la suite). Il s'agit donc d'un laps de temps durant lequel le magicien récitera une formule magique et effectuera un mouvement de la main qui lui permettront de jeter un sort.

Pendant cette période, la concentration du personnage ne doit pas être perturbé. Ce qui signifie que si quelqu'un d'autre le bouscule ou le fait taire, le sort sera annulé avant même d'avoir été lancé. Dans ce cas, les points d'énergies dépensés sont perdus.

Pour relancer un sort annulé, il faut reprendre celui-ci depuis le début.

Pour avoir plus de chance de réussir à lancer son sort (voir en être certain), le magicien a la possibilité de diminuer son temps d'incantation. Pour ce faire, le lanceur devra dépenser 2 points d'énergies supplémentaires par division de temps (DT) en moins.

Une incantation ne peut être descendue en dessous de 1 DT.

PAR EXEMPLE :

Un magicien qui souhaite lancer le sort "Flèche de foudre" (avec un TI de 10, et un coût d'énergie de 10) et qui aimerait diminuer son incantation à 7, pourra le faire en dépensent 16 points d'énergie (10+2X3).

S'il désire lancer son sort le plus vite possible (en 1 DT), il devra donc dépenser 28 points d'énergie (10+2X9).

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

FAMILIER

Chaque magicien peut décider de posséder un familier qui l'aidera au quotidien. Ceux ceux-ci peuvent prendre n'importe quel forme, c'est au choix du magicien.

PAR EXEMPLE :

Un chat, un rat, un hibou, un crapaud, mais aussi des forme plus originales telle qu'un livre sur patte ou un œil ailé.

Les points de vitalité des familiers son limité par le niveau du magicien qui le contrôle. Ils sont égaux au niveau de leur maître + 5. Ce qui limite également la taille des familiers.

PAR EXEMPLE :

Un magicien de niveau 3 aura un familier avec 8 (5 + 3) points de vie.

Pour être précis, il faudrait que le volume qu'occupe le familier ne dépasse pas le volume d'une bête ayant le même nombre de points de vie que celui-ci.

PAR EXEMPLE :

Pour un magicien de niveau 1, qui à donc un familier de 6 points de vitalité (5 + 1), on observe les bêtes possédant environ 6 de vitalité.

On se rend compte que cela correspond au chat.

Le magicien pourra donc avoir un chat comme familier, mais aussi (pourquoi pas) un petit chien ou un autre animal, du moment que cela ne dépasse pas la taille du chat.

S'il décide de prendre autre chose qu'un animal à quatre pattes (une sphère par exemple), on ne peut pas réellement parlé de taille (car la forme est tout à fait différente) on parlera donc de volume, ce qui équivaldrait à environ un ballon de handball.

Attention, si le personnage préfère avoir un familier de plus petite taille, rien ne l'en empêche.

Le magicien peu changer la forme de son familier à chaque passage de niveau.

C'est aussi au passage de niveau que le personnage peut récupérer un familier dans le cas ou l'ancien serait mort ou s'il n'en avait pas avant.

Un des plus grands intérêts du familier est de lui ajouter des atouts de niveaux accessible avec le passage de niveau du lanceur de sort.

Les familiers sont considérés comme des personnages secondaires. Cela signifie qu'il peuvent évoluer avec l'expérience du magicien (nous verrons cela plus tard).

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Si un familier vient à mourir, tous les points supplémentaires acquis sont perdus, le magicien devra donc reprendre l'évolution du suivant depuis le début.

Par contre, les atouts de niveaux que ceux-ci ont placé en leurs familiers seront reportés sur le prochain.

REPOS

Le sommeil permet de récupérer les atouts éphémères ainsi que les points d'énergie. La durée de base d'un repos est de 8 heures. Ce qui signifie qu'un personnage qui dormirait seulement 4 heures pourrait récupérer la moitié de ses points.

APTITUDES

Les aptitudes sont les capacités que toute personne équilibrée possède quel que soit sa race ou sa classe. Elles sont au nombre de 9 et comprennent :

FORCE

La force (physique dans ce cas) vous permet notamment de faire plus de dégâts lorsque vos coups atteignent leurs cibles. Vous pouvez aussi grâce à elle porter une charge d'équipement plus importante sans être pénalisé.

DEXTÉRICÉ

La dextérité représente votre habileté et votre précision dans vos mouvements. C'est probablement l'aptitude la plus usitée, car elle permet de réaliser toutes les actions physiques.

ENDURANCE

Que se soit contre de l'alcool, du poison, la fatigue ou bien directement des coups porter, l'endurance est le dernier rempart qui vous protégera.

RÉFLEXES

Réagir rapidement et savoir s'adapter à une situation inattendue vous permet en outre d'éviter de mauvais coups.

PERCEPTION

Aiguiser ses sens et développer son observation vous donne un avantage considérable sur les autres, de par les informations que vous obtenez.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

INTELLIGENCE

Un raisonnement puissant et une capacité mental supérieure vous permet d'accéder au savoir, de développer votre connaissance et surtout de canaliser les énergies qui vous permettent de lancer des sorts.

CHARISME

Ce que vous dégagez, que se soit de la peur, de la fraternité ou du respect, influence la manière dont les autres vous perçoivent et réagissent par rapport à vous.

EMPATHIE

La facilité de comprendre autrui, de se mettre à sa place et ressentir ses sentiments, est le fondement de toute relation sociale et vous permet entre autre de savoir en qui avoir confiance.

ESTHÉTIQUE

Le charme physique peut être très important selon votre méthode de jouer. Parfois, la séduction peut s'avérer être plus puissante que n'importe quelle arme.

Chacune de ses aptitudes peut se révéler être la plus importante, cela dépend principalement du joueur et du personnage.

LES LIMITES PHYSIQUES

Imaginons l'homme le plus fort du monde. Doublons encore sa force histoire de faire de faire bien fantastique. Cet homme, jamais, ne pourra soulever la tour d'un château. Et pour cause, l'être humain n'est pas fait pour cela. Un titan pourra peut être se le permettre, mais l'homme, lui, n'as pas un physique adapté.

C'est donc qu'il existe des limites liées aux physiques des races. Les limites physiques existent dans le jeu notamment pour éviter le ridicule d'Obélix qui soulève le Sphinx ou d'un gnome qui bat un minotaure au bras de fer.

Pour prendre connaissance de celles-ci, reportez-vous à la table "Limites Physiques".

Ces maximums dans les aptitudes sont quasiment indépassables, à cause des points d'expérience à dépenser pour cela. Nous y reviendrons plus tard.

Pour vous faire une idée de la moyenne de point de d'une race dans une aptitude, divisez la limites physique de celle-ci par 2.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

PAR EXEMPLE :

On peut estimer la force moyenne d'un humain (5 de limite physique en force) à 2,5 (5:2).

Lorsque l'on ne tombe pas sur un nombre entier, on considère qu'il y a autant de personne en dessous que de personne au dessus. Pour vous aider, regarder le métier pratiqué par la personne, un soldat aura plutôt 3 et un artiste plutôt 2.

ATTRIBUTS NULS

Les attributs nul ou inexistant ne peuvent être modifiés (soit passer à plus de 0). Attention toutefois, un personnage qui possédait des points et qui les a, par la suite, perdu (par exemple quelqu'un de très beau brûler au troisième degré sur tout le corps), peut toujours évoluer dans cette aptitudes.

Avoir un attribut nul signifie entre autre que chaque jet de dés basé sur cette aptitude est un échec total. Nous verrons cela dans le chapitre qui leur est consacré.

Retenez qu'avoir 0 dans un attribut, signifie avoir un grave problème.

PAR EXEMPLE :

0 en empathie, pour les sociopathes.

0 en charisme, en cas de renfermement sur vous-même, voir d'autisme.

0 en apparence, pour les défigurés.

0 en force, vous êtes une éponge. (c'est nul question force une éponge).

...

COMPÉTENCES ET SPÉCIALISATIONS

Ce point du jeu est essentiel, car celui-ci ne vous propose pas de liste exhaustive. L'idée étant bel et bien de considérer une infinité de compétences avec pour chacune d'entre elles, une infinité de spécialisations ce qui aura pour effet de vous permettre d'utiliser le même personnage indéfiniment sans que celui-ci jamais ne plafonne, n'ai plus rien à apprendre ou devienne trop puissant pour être intéressant à jouer.

Tout d'abord, prenons conscience de la définition de ces deux mots.

Compétence : *Savoir et technique de base, dans un secteur donné.*
Spécialisation : *Développement et perfectionnement d'un secteur précis d'une compétence.*

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

PAR EXEMPLES :

COMPÉTENCE :

SPÉCIALISATION :

Danse	→	Tango
Arc long	→	Tir dans la gorge sur humanoïde
Cuisine	→	Soufflé aux navets
Guitare	→	Rock N'Roll (guitare)
Course	→	Sprint
Bagarre	→	Crochet du droit
Bouclier	→	Blocage d'épée bâtarde
Natation	→	Papillon (natation)
Équitation	→	Galop
Gymnastique	→	Esquive sauté
Escalade	→	Escalade de donjon
...	→	...

Bref, vous avez compris, la compétence est générale et la spécialisation est précise. Pour vous aider, vous pouvez vous poser la question :

Serait-il possible de prendre un cours de ...?

Si la réponse est oui, il est fort probable que la chose en question soit une compétence. Si au contraire, vous vous dites non, que cela serait un chapitre d'un cours de ..., alors il y a fort à parier que vous faites référence à une spécialisation.

Évidemment, des petits malins diront qu'il existe des cours de perfectionnements (en informatique notamment). Mais bon, vous tomberez de toute manière sur des cas qui pourront vous sembler litigieux. Ce sera alors à vous de prendre une décision.

Vous devrez par la suite distribuer des points dans vos compétences et spécialisations, l'avantage est que ces deux secteurs ne souffrent d'aucunes limites. Ce qui signifie que vous pouvez monter votre score en furtivité à 4012 si vous le voulez. La seule chose qui vous freinera sera l'expérience.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Cette échelle vous aidera à vous faire une idée de la pondération de ces points :

- 0 points - Vous ne connaissez rien à la chose.
- 1 point - Vous avez de vagues notions.
- 2 points - Vous êtes débutant.
- 3 points - Vous êtes initié.
- 4 points - Vous avez un niveau professionnel.
- 5 points - Vous êtes expert dans votre domaine.
- 6 points - Vous êtes connu de là d'où vous venez.
- 7 points - On connaît votre nom dans le métier.
- 8 points - On parle de vous dans votre pays.
- 9 points - Votre nom est cité lorsqu'on parle de votre branche.
- 10 points - Vous êtes connu dans le monde entier.
- 11 points - On vous reconnaît dans la rue.
- 12 points - Vous entrez dans la légende.
- 13 points - Vous comptez maintenant parmi les atouts de la nation.
- 14 points - Votre avis et vos actes influencent les puissants de ce monde.
- 15 points - Vous êtes devenu un mythe, les gens ne vous croient plus mortel.

TERMINOLOGIE

Les termes que vous utiliserez pour vos compétences et spécialisations pourront parfois être litigieuses et selon le cas, épiéter les uns sur les autres.

PAR EXEMPLE :

Pour désigner le fait de savoir se battre à mains nues, certains noteront la compétence "Bagarre", d'autres opteront plutôt pour "Combat" ou "Combat à main nue", "Karaté", "Boxe",...

Vous pouvez même posséder plusieurs de ces compétences et/ou spécialisations pour le même personnage sans que cela ne gêne.

L'important demeure que chaque joueur comprenne ce qu'il a noté sur sa feuille et sache à quel moment il devra utiliser quoi.

La terminologie peut aussi être différente pour mieux s'adapter au personnage.

PAR EXEMPLE :

Dans notre exemple précédent, la compétence "Bagarre" n'aurait pas très bien pour un elfe, alors que "Combat" sonnerait bien mieux.

On peut donc dire de la terminologie, qu'elle peaufine les personnages.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

NIVEAUX

Les points de niveau se compte de la manière suivante :
Chaque points dans une compétence ou spécialisation donne 1 point de niveau sauf pour la compétence primaire ainsi que toute ses spécialisations qui octroie 2 points.

COMPÉTENCE PRIMAIRE

La compétence primaire représente la fonction première de la classe.

EXEMPLE :

CLASSE :

Bûcheron
Archer
Cuisinier
Forgeron
Soldat
Dessinateur
...

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

Bûcheronnage
Arc Long (ou Arc Court)
Cuisine
Forge
Son arme
Dessin
...

Certaine classe (comme les pirates) ne trouveront pas des compétence primaire qui coule de source. Dès lors, c'est au joueur de choisir quelle sera sa compétence primaire pour autant qu'un rapport direct et évident puisse être fait entre elle et la classe (un rôdeur qui choisit comme compétence primaire, l'humour, ne peut être envisageable).

Souvenez-vous encore que toutes les spécialisations de ces compétences primaire donne également 2 point de niveau.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule compétence primaire.

Attention, les magiciens n'ont pas de compétence primaire. Ils comptent normalement les points des compétences et spécialisations comme 1, et les points qu'il possèdent dans leurs sort comme 2. Ce qui veut dire qu'au début, les lanceurs de sorts sont un peut plus faible mais aussi qu'à long terme, il deviennent plus fort que les non-magiciens.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

PASSAGES DE NIVEAUX

Une fois vos points cumulés, vous pourrez situer votre niveau grâce à votre catégorie.

EXEMPLE :

Un humain (catégorie 20) passera les niveau en atteignant avec ses points de niveau, les seuils suivants :

Niveau 1 = 20 (Niveau X Catégorie)

Niveau 2 = 40 (2 X 20)

Niveau 3 = 60 (3 X 20)

Niveau 4 = 80 (4 X 20)

...

A chaque passage de niveau, le personnage acquiert un atout de niveau. Pour obtenir la liste de ces atouts, référez-vous à la liste "Atouts de Niveaux".

EVOLUTION

L'évolution des personnages est ce qui rend le jeu de rôle intéressant, autant par la progression technique que physique et mentale. Tous personnages devraient pouvoir évoluer avec le temps, mais il est plus simple de considérer que seul les joueurs bénéficient de cet avantage.

EXPÉRIENCE

A la fin de chaque session de jeu, le maître de jeu distribue des points d'expériences aux joueurs. Ces points permettent de faire évoluer leurs personnages.

Les coûts d'amélioration ou d'apprentissage des diverses parties qui composent un personnage sont répertoriés sur la feuille "L'Expérience".

La mort du personnage implique la perte de tous les points d'expériences que le joueur avait acquis avec celui-ci.

Les points d'expérience se gagnent principalement sur la qualité d'interprétation du personnage par le joueur. Ce qui signifie qu'un voleur peureux, qui s'enfuit à chaque claquement de porte, obtiendra normalement plus de points qu'un berseker qui ne pipe mot et se contente juste de tuer ceux qui se mettent en travers de son chemin. Il est évident que le premier vivra des aventures beaucoup plus intéressantes et qu'avec lui, vous passerez de bien meilleurs moments qu'en compagnie du second qui réduira en quelque sorte la trame de l'histoire au profit de jets de dés.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Pour une évolution harmonieuse, il est conseillé de distribuer entre 1 et 8 points d'expériences, plus 1 point de quête. L'échelle suivante pourra vous aider.

DISTRIBUER :

1 point	Pour la présence.
1 point	Pour la concentration du joueur sur l'histoire et ce qui se dit.
1 point	Pour le respect de la parole des autres.
1 point	Pour le respect de la psychologie du personnage.
1 point	Si le personnage a atteint un objectif.
0 à 3 points	Pour l'interprétation du personnage.

(0 = Nul ou inexistant, par exemple un joueur qui dort)
(1 = Mauvais, le joueur était moins bon que d'habitude)
(2 = Moyen, le joueur est aussi bon que d'habitude)
(3 = Bien, le joueur a été meilleur que d'habitude)

1 point Point de quête.

Ce tableau se base sur une session d'environ 4 à 5 heures de jeu. Si vous jouez plus ou moins longtemps, adaptez celui-ci à vos sessions.

Il est important de ne pas comparer les joueurs entre eux, mais de le faire par rapport à eux-mêmes de manière à ne pas avantager celui ou celle qui a de la facilité ou qui fait du théâtre. Le jeu est ouvert à tous et chacun est libre de s'améliorer à son rythme.

Le point de quête ne se mélange pas aux points d'expériences, mais se note à part et se cumule à chaque session de jeu. Ces points ne sont accessibles aux personnages qu'une fois l'histoire terminée, si le personnage y survit.

PERSONNAGES SECONDAIRES

Les personnages secondaires sont souvent les familiers des magiciens mais peuvent également être des animaux qui suivent les personnages ou encore leurs compagnons. Ceux-ci ont également la possibilité d'évoluer avec l'expérience avec que son personnage primaire lui cède.

PAR EXEMPLE :

Un cavalier peut décider de donner une partie de ses points d'expérience à son cheval pour augmenter la vitesse de course de sa monture.

Si un personnage secondaire possède une classe (donc non pas un animal, mais plutôt un partenaire) celui-ci passe également les niveaux.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

EQUIPEMENT

L'équipement se note sur la "Feuilles d'Équipement". Celle-ci se divise en 5 parties. La première est la fortune, vous y mettez vos pièces entre autre. Puis vous avez les armes, les armures, les boucliers et pour finir, les autres objets.

Dans la colonne poids, mettez le poids estimé, en kilo (au 100g. près, on n'est pas non plus en train de vendre du safran). Pour vous aidez, la "Tables des Armes" et la "Table des Protections" donne les poids des objets mentionnés. Et pour ce qui est des pièces d'or, d'argent, etc, ne vous compliquez pas la tâche. Compter simplement 100g par tranche de 10 pièces.

PAR EXEMPLE :

OBJET :	POIDS :	
12 pièces d'or	0.1	(pour 0.1 kg)
6 pièces d'argent	0	(négligeable)
23 pièce de cuivre	0.2	(pour 0.2 kg)
Epée à une main	1.8	(pour 1.8 kg)
Vêtements	1	(pour 1 kg)
Cape	0.3	(pour 0.3 kg)
...	...	(vous avez compris)
Total ...		

Faites pour finir le total du poids de votre équipement. Cela prendra de l'importance dans les combats notamment. Vous devez néanmoins savoir que vous pouvez porter jusqu'à 5kg d'équipement sur vous, sans avoir de pénalité de vitesse. Au dessus de votre maximum, votre facteur de vitesse augmente de 1 par tranche de 5 kg supérieur à votre maximum.

PAR EXEMPLE :

Un personnage qui possède 3 de force pourra porter au maximum 15 kg (3X5) sans être pénalisé. Mais imaginons qu'il en porte 15.1 kg. Son facteur de vitesse sera alors augmenté de 1, il sera donc ralenti. Ce malus s'appliquerait jusqu'à un maximum de 20 kg, après quoi, son malus sera de 2 (à partir de 20,1 kg), puis de 3 (à partir de 25,1 kg) et ainsi de suite par tranche de 5kg.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

CRÉATION DE PERSONNAGES

Pour jouer, vous allez avoir besoin de personnages qui animeront vos histoires. Ceux-ci sont appelés PJ (Personnage Joueur) s'ils sont incarnés par des joueurs, et PNJ (Personnage Non Joueur) si c'est le maître de jeu (MJ) qui les dirige.

Pour créer un personnage intéressant, il est grandement suggéré de prendre un petit moment afin de se l'imaginer, cela vous aidera beaucoup.

Maintenant procédons pas à pas, vous devez choisir et/ou noter...

LE SEXE...

Il vous faut choisir un sexe à votre personnage. Pour un nouveau joueur il est conseillé de commencer par un personnage de son propre sexe (ce qui est souvent plus facile à jouer). Précisons tout de même que le médiéval fantastique donne souvent les mêmes droits aux femmes qu'aux hommes (ce qui n'était malheureusement pas toujours le cas dans le simple âge médiéval).

LA RACE...

Attention, noter bien votre catégorie, nous en aurons besoin pour la suite.

Pour vous aider, reportez vous à la table : "Les Races". "Le Bestiaire" vous donnera des informations supplémentaires quant aux races, ainsi qu'une description qui pourra vous aider à faire votre choix.

LES ATOUS ET HANDICAPS DE RACES...

Vous pouvez tout de suite après, noter sous "Atouts" et éventuellement "Handicaps" (en bas de la feuille) vos atouts ainsi que vos handicaps de races (si vous en avez). Ceux-ci sont définis en fonction de votre race.

Pour vous aider, reportez vous à la table : "Les Races".

La description des atouts et handicap se trouve dans "Le lexique".

LES FACTEURS ET LA VITALITÉ...

Notez votre facteur de vitesse, de volonté ainsi que votre vitalité. Ceux-ci sont définis en fonction de votre race.

Pour vous aider, reportez vous à la table : "Facteurs et Vitalité".

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

L'ORIENTATION ET LA CLASSE...

Parce que vous êtes bien sympathique, mais il va falloir qu'on vous trouve un métier!

La première question que vous devriez vous poser est : Vais-je donc jouer un magicien?

En effet, vous avez bien raison de vous la poser, car ce choix est crucial. Un magicien peut par la suite abandonner la magie (mais s'il le fait il ne pourra jamais la retrouver), alors qu'un non magicien ne peut en aucun cas devenir magicien.

Une fois ce choix fait, noter votre classe.

Pour vous aider à choisir, reportez vous à la table : "Orientations et Classes".

LES ATOUS D'ORIENTATION ET DE CLASSE...

Notez vos atouts d'orientation et de classe au bas de votre feuille (sous "Atouts").

Pour vous aider, reportez-vous à la table : "Orientations et Classes".

La description des atouts se trouve dans "Le lexique".

LES SORTS ET ENERGIE...

Si vous n'êtes pas en train de créer un magicien, passer votre chemin!

Les magiciens ont droit à deux points de sorts pour commencer. Vous pouvez donc choisir d'avoir 1 point dans deux sorts ou 2 points dans un seul sort.

Pour choisir ceux-ci, référez vous au "Grand Grimoire" et noter leur caractéristiques dans votre tableau de sort (en bas de la feuille).

Ils ont également droit à 60 point d'énergie (à noter dans "Energie").

LA PSYCHOLOGIE...

Utilisez un mot pour définir la manière dont vous jouerez votre personnage. Par exemple, calme, sérieux, extraverti, brutal,... puis noter le sous "Psychologie".

LA DIVINITÉ...

Pour vous aider à choisir la divinité qui vous convient le mieux, reportez-vous à la table : "Les Divinités". Puis, noter son nom sous "Divinité".

Vous pouvez décider d'être athée, mais à long terme, cela risque de devenir moins intéressant pour le jeu.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

LA CITATION...

Utilisez une phrase qui représente votre personnage. Par exemple, "Si je meurt, que se soit en combattant", "Respecte la nature et elle te le rendra", "L'ombre est frère de lumière",... Noter là sous "Citation". Cela animera vos personnages.

LES APTITUDES...

Nous voilà entré dans le vif du sujet : la distribution de points. Vous posséder sur votre feuille de personnage neuf aptitudes dans lesquels vous pourrez dépenser un nombre de point égal à votre catégorie.

PAR EXEMPLE :

Un hobbit (catégorie 16) pourra dépenser 16 points.

Sauf que ce n'est pas si simple, vous ne pouvez pas mettre vos points n'importe où comme vous le voulez. Tout d'abord, sachez qu'un minimum de 1 point est vigoureusement conseillé.

Il se peut que vous jouiez tout de même une créature avec 0 dans une aptitude (notamment pour ce qui est des petites créatures et des animaux), mais cela indiquerait qu'aucune évolution ne sera possible dans cette même aptitude.

A l'inverse, vous ne pouvez pas non plus mettre trop de points dans une aptitude. Alors un dernier petit effort, au commencement, vous avez droit à votre limite physique (en fonction de votre race et de l'attribut en question) - 1, au maximum.

PAR EXEMPLE :

Un elfe (6 de limite physique d'apparence) ne pourra se mettre au-delà de 5 points (6 - 1) dans cette aptitude lors de la création de son personnage. Un hobbit (3 de limite physique de force) ne pourra s'attribuer plus de 2 points (3 - 1) dans cet aptitude dès le départ.

C'est là probablement, la partie la plus technique de la création d'un personnage.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

LES COMPÉTENCES ET SPÉCIALISATIONS...

Maintenant passons à la partie la plus libre, la plus créative, celle qui personnalisera votre personnage, mais aussi très probablement la plus compliquée.

Nous allons définir ce que votre personnage a appris tout au long de sa vie.

Le nombre de points que vous pouvez dépenser est à nouveau de égal à votre catégorie (comme précédemment pour les aptitudes).

Le minimum de points, est de zéro (dans ce cas ne noter pas la compétence sur votre feuille).

Le maximum est points est de 4 (pour un nouveau personnage).

L'ÉQUIPEMENT...

Pour ce qui est de l'équipement, c'est à vous de choisir vos avoirs. Pour un nouveau personnage essayer tout de même d'être raisonnable, car celui qui possède tout à la base n'a plus d'objectif, ou tout du moins, plus d'objectif à sa portée.

C'est le MJ qui doit décider de ce qui est acceptable ou ne l'est pas.

LES TOUCHES FINALES...

Voilà votre personnage est presque terminé, il ne vous reste plus qu'à lui trouver un nom et vous serez prêt pour partir à l'aventure !

Toutefois si l'envie vous en prends, il est agréable et donc conseillé d'imaginer une petite histoire du passé de votre héros et pourquoi pas tant que nous y sommes, une motivation. Dans le jargon rôliste, ceci s'appelle un background et cela aide beaucoup le maître de jeu dans l'élaboration de ses histoires.

Félicitations, vous venez de créer un personnage Knight and Wizard.

Alors? Fût-ce si terrible?

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

DIVISIONS DE TEMPS

Lors d'un combats (ou d'une scène qui à besoin d'être très précise) le MJ peut s'aider des divisions de temps (DT). Chacune de d'entre elles représente 0.2 seconde.

Pour les utiliser correctement, le MJ compte les DT (1, 2, 3,... il est conseiller de repartir à 0 une fois arrivé à 50, ce qui représente 10 secondes) et les joueurs lui font signe de s'arrêter lorsqu'ils effectuent des actions.

Chaque action effectuée par un personnage prend le facteur de vitesse de celui-ci en DT avant d'être terminé. Après quoi, le joueur jette éventuellement les dés pour savoir s'il a réussi l'action ou non.

PAR EXEMPLE :

Salogel (un elfe des bois avec un facteur de vitesse de 7) souhaite tirer une flèche sur un orc, il en informe le MJ (chaque joueur en fait de même) et celui-ci se met alors à compter les DT.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Salogel fait signe de la main, le MJ s'arrête de compter et le joueur informe qu'il vient d'armer son arc (pas de jet pour ce genre d'action ridicule SVP).

Personne d'autres? Non... Le MJ reprend donc, 8, 9, 10, ...

Arrivé à 14 (7 + 7) Salogel fait une seconde fois signe au MJ pour l'informer qu'il a tiré sur son ennemi (là un petit jet de dés n'est pas à négliger).

Après chaque action, on reprend le compte des DT là où il était resté, et ce, jusqu'à ce que le combat se finisse ou que le MJ arrive à gérer à le gérer seul (se qui n'est pas toujours facile, selon le nombre de personnage impliqué).

L'intérêt de ce système est que chaque joueurs gèrent leur propre personnage et sont quasiment autonome (une fois le système compris), ce qui permet au MJ de se concentrer d'avantage sur les PNJ et autres éléments de l'histoire.

Attention de bien compter la charge de armes balistiques comme étant une action.

Vous vous rendrez vite compte que les combats prennent très vite beaucoup de temps. Et ce, simplement pour gérer ce qui en réalité correspond à quelques secondes de combat.

A TITRE INFORMATIF :

Les combats à l'époque durerait en moyenne entre 2 et 7 secondes.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ACTIONS ET JET DE DÉS

Lorsque vous utiliserez les DT, vous aurez à gérer des actions, voyons ici les différents types d'actions et leurs conséquences et comment les gérer.

Il est important de savoir qu'à tout moment, une action peut être interrompue (souvent pour en recommencer une autre, mais parfois aussi pour attendre).

Toutes les actions se jouent à l'aide des D10.

LE NOMBRE DE DÉS

Pour connaître le nombre de dés que vous devez lancer, il vous faut tout d'abord trouver quel aptitude, compétence et spécialisation(s) sont adaptés à l'action que vous voulez jouer aux dés.

Vous devez ensuite additionner le nombre de points que vous possédez dans chaque secteur. Si vous ne possédez pas de compétence ou/et de spécialisation(s) adéquates, considérez que votre score est donc de 0 dans celles-ci. Lancer ensuite ce nombre en D10.

PAR EXEMPLE :

Salogel qui aimerait toujours tirer sa flèche, regarde ses aptitudes et détermine très rapidement et avec certitude que son empathie ne l'aidera en rien dans son entreprise. Son apparence non plus. Sa force, pas trop... Son charisme, en tout cas pas. Ses réflexes, mmmmm...bof. Bon ok, j'arrête. Tirer à l'arc, est bien évidemment une question de dextérité. Par chance notre ami est doué dans ce secteur, il possède 4 points.

Puis la compétence la mieux adaptée, pour tirer avec son arc long, semble être : "Arc long" (donc là, si cela ne vous semble pas logique, plus personne ne peut rien pour vous). Il possède 5 points dans cette compétence (ce qui est bien, mais bon c'est son boulot aussi).

Aucune spécialisation ne sera tenue en compte, puisque le Salogel ne fait pas de tir précis.

C'est donc un total de 9 qu'il obtient en additionnant les 3 secteurs (4 + 5 + 0). Il prendra donc 9 D10 pour faire son jet de tir à l'arc.

Voici quelques autres exemples de sélections de secteurs pour des actions données.

CRAVERSER UNE RIVE À LA NAGE...

Sélection :

Aptitude : Dextérité

Compétence : Natation

Spécialisation : N'importe quel style de nage (brasse, crawl, papillon,...)

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

FAIRE UN DISCOURS POUR MOTIVER LES TROUPES AVANT LA BATAILLE...

Sélection :

Aptitude : Charisme
Compétence : Discours
Spécialisation : Motivation de troupes

FAIRE UN CLIN D'ŒIL DANS LE BUT DE SÉDUIRE QUELQU'UN...

Sélection :

Aptitude : Apparence
Compétence : Séduction
Spécialisation : Clin d'œil

CHEVAUCHER PENDANT UNE LONGUE PÉRIODE...

Sélection :

Attribut : Endurance
Compétence : Équitation
Spécialisation : Équitation d'endurance

DÉCHIFFRER UN PARCHEMIN CODÉ EN NOMBRE...

Sélection :

Aptitude : Intelligence
Compétence : Décodage
Spécialisation : Décodage des chiffres (je n'ai pas voulu mettre décodage numérique, car tout le monde aurait rigolés)

PRENDRE UN SERPENT PIRE MORCEL DANS SES MAINS, ET L'AMADOUER...

Sélection :

Aptitude : Empathie
Compétence : Zoologie
Spécialisation : Manipulation de serpents (ou de reptiles)

FAIRE UN BRAS DE FER CONTRE UN TYPE...

Sélection :

Aptitude : Force
Compétence : Bras de fer
Spécialisation : bras de fer contre humanoïde

ESQUIVER UN CARREAUX D'ARBALÈTE...

Sélection :

Aptitude : Réflexes
Compétence : Gymnastique
Spécialisation : Saut à terre (esquive) (ou tout autre type d'esquive)

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Attention, pour lancer un sort, la sélection à faire est simplement de : L'intelligence + le sort désiré.

PAR EXEMPLE :

Imaginons un magicien avec 4 d'intelligence et 3 points en Boule de Feu. Lorsque celui-ci jettera son sort, il lancera donc 7 dés (4 + 3)

DIFFICULTÉ ET RÉUSSITES

La difficulté est le nombre minimum à obtenir sur vos dés lorsque vous les lancerez. Si un moins 1 dés correspond ou est supérieur à la difficulté du jet, vous obtenez alors 1 réussite et l'action est considérée comme réussie. Si 2 dés sont supérieurs à cette difficulté, vous avez alors 2 réussites et ainsi de suite.

L'intérêt de faire plusieurs réussites, est d'influer sur la qualité des actions.

On estime qu'un professionnel, dans son domaine, devrait faire en moyenne 4 réussites.

DIFFICULTÉS STANDARDS ET CONVENUES

Une difficulté standard (c'est-à-dire pour des actions qui demandent de se concentrer, mais pas d'être un professionnel, comme sauté, courir, pêcher,...) est de 7.

Lorsque par contre nous effectuons des actions spéciales (par opposé à l'action standard), qui requièrent donc une difficulté spéciale, nous parlerons de difficulté convenue. C'est en général le MJ qui la fixe. Des tables sont à sa disposition pour l'aider (notamment pour l'utilisation des armes, voir "La Table des Armes" et "Le grand Grimoire" pour les sorts).

PAR EXEMPLE :

Maintenant que Salogel sait exactement combien de dés il devra lancer, fixons la difficulté de son action.

Dans l'exemple choisi il s'agit d'une difficulté convenue (puisque l'action fait référence à l'utilisation d'une arme) qui se trouve être de 7 également. Si en lançant ses 9 dés, Salogel réussit à faire au moins un 7 (ou plus que 7), il aura touché sa cible. S'il en fait plusieurs, il l'aura mieux touché et donc fait un plus beaux tir.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ ET TYPES D' ACTIONS

Il existe différents types d'actions. Certaines d'entre elles entraînent une modification de la difficulté. Ce chapitre pouvant être un peu compliqué, un résumé vous est fourni par le tableau ci-dessous.

Le perso a la compétence	→	Difficulté - 1
Le perso a une/des spécialisation(s)	→	Difficulté - 1 /spécialisation
Circonstances spéciales	→	Difficulté augmentée ou diminuée par le MJ
Actions simple	→	Pas de modificateur
Actions précises	→	Difficulté augmenté par le MJ
Actions improvisées	→	Difficulté + 1
Actions multiples	→	Toutes les difficultés + 1 / action supplémentaire
Contre action	→	Pas de modificateur
Action conservée	→	Difficulté + 1 / point de dégât subit

Attention, une action peut tout à fait être un mélange de plusieurs types d'actions. Par exemple, une multiple action précise.

MODIFICATEUR DE COMPÉTENCE

La difficulté doit être diminuée de 1 par le joueur, si son personnage possède une compétence adéquate à l'action qu'il entreprend.

PAR EXEMPLE :

Etant donné que Salogel possède la compétence "Arc long" (qui est adéquate, pour le tir qu'il veut effectuer), la difficulté sera diminuée de 1. La difficulté sera alors de 6 (7-1).

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

MODIFICATEUR DE SPÉCIALISATION

Une diminution de 1 de la difficulté peut aussi avoir lieu, par spécialisation adéquate à l'action que le personnage possède.

PAR EXEMPLE :

Sur la feuille de Salogel, on peut lire que celui-ci possède 3 points dans la spécialisation "Tir dans la gorge (arc long)".

L'arme entre parenthèse nous indique que cette spécialisation ne s'applique pas pour une arbalète par exemple.

On admet qu'il souhaite tirer dans la gorge de son adversaire (cela entraînera des malus, nous le verrons plus tard).

Etant donné qu'il possède une spécialisation adéquate, la difficulté passera alors à 5 (6 - 1)

Son nombre de dés passera lui à 12 (4 d'aptitude + 5 de compétence + 3 de spécialisation).

Vous pouvez également posséder plusieurs spécialisations qui sont pertinentes à l'action que vous entreprenez. Celles-ci se cumulent ainsi que leurs diminution de difficulté.

PAR EXEMPLE :

Salogel ne veut plus simplement tirer dans la gorge, mais dans l'aorte, car il possède également 2 points dans la spécialisation "Tir dans l'aorte d'orc (Arc long)".

Dans ce cas, il pourra utilisé sa spécialisation "Tir dans la gorge (Arc long)" ainsi que "Tir dans l'aorte d'orc (Arc long)", ce qui diminuera la difficulté non pas seulement de 1, mais de 2 étant donné que ces deux spécialisations pertinentes pour l'action désiré. La difficulté passe donc à 4 (6 - 2).

L'ennui est que souvent (et c'est le cas ici), ce genre de manœuvre entraîne une hausse de la difficulté qui annule ce bonus (nous verrons cela plus tard).

Reste alors au final un plus grand nombre de dés, car les 2 points de "Tir dans l'aorte d'orc (Arc long)" se cumuls aux autres et donne un total de 14 dés (12 + 2) pour une action plus complexe (et donc forcément plus intéressante).

Cette manière de procéder pousse les joueurs à être plus précis dans leurs descriptions d'actions et à plus personnaliser les spécialisations de leurs personnages.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Par contre, une seule aptitude et une seule compétence peuvent être utilisés lors d'un jet.

PAR EXEMPLE :

Pour plaquer son adversaire au sol une fois celui-ci agrippé. Les sections adaptées pourraient être Dextérité + Bagarre + toutes les spécialisations adéquates.

Mais elle pourraient aussi bien être : Force + Bagarre + ...

Crédible non?

Ou alors : Force + Lutte + ...

Mais jamais un groupe de dés ne pourra être composé de plusieurs aptitudes (genre : Force + Dextérité + ...+ ...) ou de plusieurs compétence (comme : Force + Bagarre + Lutte + ...).

Le choix de l'aptitudes et de la compétence à utiliser peut être imposé par le MJ, mais il est souvent préférable que se soit le joueur qui décide pour tout ce qui touche à son personnage. C'est donc à lui d'être en harmonie avec son personnage et avec la manière dont celui-ci entreprendra ses actions.

MODIFICATEUR D'ACTIONS DE CIRCONSTANCE

La difficulté peut être modifiée directement par le MJ. Elle peut par exemple être élevée à cause de conditions météorologiques mauvaises, parce que le personnage est affamé, pour des raisons de timidité (rappelez vous le chapitre sur la volonté et le D20), ... Ou alors être diminué, par exemple parce que le personnage connaît bien les lieux, parce que la cible qu'il veut atteindre est énorme, parce qu'il est encouragé,...

C'est au MJ de déterminer le degré de l'influence des circonstances sur les actions jouées au dés, et donc, de fixer le modificateur de circonstance.

PAR EXEMPLE :

Un personnage droitier veut faire un dessin de la main gauche. La difficulté peut alors être élevée de mmmm... 3 par exemple.

ENCORE UN EXEMPLE :

Un homme, veut faire un discours quelconque, mais il est absorbé par une demoiselle d'une beauté incroyable (7 point en "Esthétique"). Sur ce, un petit test de volonté, et la difficulté du jet de discours sera augmentée ou non en fonction de celui-ci pour ne pas bredouiller et avoir l'air ridicule.

Les humains ont 12 de volonté, la modification de sa volonté sa volonté sera de... disons 7 (après tout, c'est l'esthétique de cette femme qui agit sur l'orateur). Nous avons donc un test de volonté à difficulté de 19 (12+7).

Allez, sur le dé, il obtient 15. Il a donc raté son test de 4 point (19-15). Sa difficulté pourra donc être élevé de 4, ce qui est désagréable, mais il aurait pu avoir une pénalité allant jusqu'à 7. Le malus n'aurait pas dépassé l'esthétique de la dame, c'est déjà bien assez contraignant comme cela.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ALLEZ, UN AUTRE EXEMPLE, C'EST LA FÊTE DES EXEMPLE :

Un barde entame un chant guerrier lors d'un combat. Imaginons qu'il fasse 2 réussites. Ses compagnons auront alors une difficulté diminuée de 2 pour se battre.

Cet effet prendra fin lorsque le chanteur s'arrêtera de pousser la chansonnette.

ET POUR LES DERNIER QUI NE COMPRENNENT JAMAIS RIEN :

Un humain combat seul contre une vingtaine d'orcs. On imagine donc une situation relativement stressante. Le maître de jeu pourra alors augmenter la difficulté de mmm, réfléchissons, c'est une question de psychologie, donc pourquoi pas faire un petit test de volonté. Le facteur de volonté d'un humain est de 12. Imaginons qu'il ai fait 9 (il a donc raté de 3). Eh bien voilà! Augmentons lui sa difficulté de 3!

En résumé, le MJ fait comme il veut, et s'il ne sait pas trop quoi faire, il peut s'aider du test de volonté.

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples représentent la plupart des actions qui seront effectuées. Elles sont utilisées lorsqu'une action ne fait partie d'aucunes autres catégories. Soit lorsqu'un personnage effectue une (et une seule) action qu'il à lui-même décider d'entreprendre.

PAR EXEMPLE :

*Un personnage escalade un mur, frappe son adversaire, joue de la flûte, ...
Attention, cette liste est non exhaustive.*

ACTIONS PRÉCISES ET MODIFICATEURS D'ACTIONS PRÉCISES

Les actions précises permettent de faire valoir les spécialisations, et la diminution de difficulté qui les accompagne.

Mais attention, celles-ci sont souvent cause d'une hausse de la difficulté. Ce qui signifie que dans la plupart des cas, la difficulté ne changera pas, mais que se sera plutôt le nombre de dés qui sera augmenté.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Voici un petit tableau qui vous aidera à vous faire une idée de l'augmentation de difficulté.

LE PRINCIPE :

L'APPLICATION :

Action (difficulté standard ou convenue)	Coup de poing (difficulté = 5) (convenue)
Action précise (difficulté + 1)	Coup de poing dans la tête (difficulté = 6)
Action très précise (difficulté + 2)	Coup de poing dans les dents (difficulté = 7)
Action très très précise (difficulté + 3)	Coup de poing sur la canine droite (difficulté = 8)
...	...

PAR EXEMPLE :

*Puisque Salogel vise maintenant précisément l'aorte de son ennemi, la difficulté sera alors augmentée par le MJ.
Dans ce cas, elle s'accroîtra de 3. La difficulté passe donc à 7 (4 + 3).*

ACTIONS IMPROVISÉES ET MODIFICATEURS D'ACTIONS IMPROVISÉES

Les actions improvisées sont toutes celles qui n'étaient pas prévues sur le moment. Dans ce cas, augmenté la difficulté de 1.

Ce modificateur est principalement utilisé dans les combats pour les esquives.

Noter aussi que si vous venez à effectuer une action improvisée, vous utiliserez de toute manière l'aptitude "Réflexe".

PAR EXEMPLE :

Scrogneugneu l'orc qui se fait tirer dessus par notre ami Salogel décide d'essayer d'esquiver la flèche.

Les secteurs qu'il utilisera seront : Réflexes : 3, Gymnastique : 1, Esquive : 0. Au total 4D10.

La difficulté étant standard (donc 7) sera diminuée de 1, car il possède une compétence adéquate (nous sommes à 6) et augmentée de 1 car c'est bien là une action improvisée (il est rare que l'ont soit réellement prêt à recevoir un coup même si, lors d'un combat cela peut ne pas nous étonner). La difficulté finale sera donc de 7 (7 - 1 + 1).

Attention, une action improvisée ne peut pas être multiple (faut pas pousser mémé dans les orties)*.

* : Il ne faut pas abuser

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Si vous avez tout compris jusqu'ici, alors vous posséder le 95% des actions du jeu.

Les autres types d'actions sont utilisés dans des cas spéciaux et leurs utilisations est conseillée aux joueurs qui ont déjà un peu d'expérience.

ACTIONS MULTIPLES ET MODIFICATEURS D'ACTIONS MULTIPLES

Lorsqu'un personnage souhaite faire plusieurs actions en même temps, il effectue alors une action multiple. La difficulté de toutes ses actions est alors augmentée de 1 par action supplémentaire à celle de base.

PAR EXEMPLE :

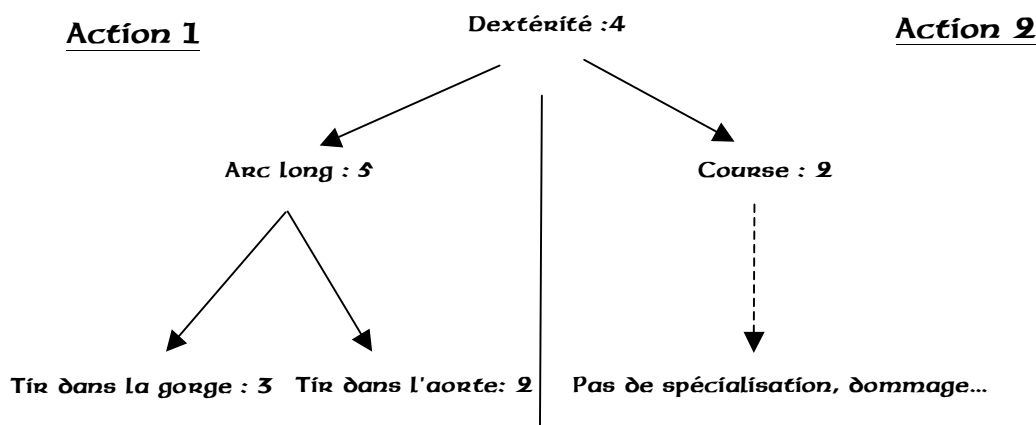
Salogel qui tire toujours sa flèche, le fait maintenant en courant pour fuir une horde de gobelins.

La difficulté de ses deux jets sera augmentée de 1, soit 8 (7 + 1) pour son tir à l'arc, et 8 pour sa course (standard + 1).

Le(s) jets de dés auxiliaire(s) ne sont pas tout le temps nécessaires. Souvent, le maître de jeu se contentera simplement de d'augmenter la difficulté du/des jet principal/principaux sans réclamer un jet pour des chose ridicules comme marcher, siffler, ou même des chose que tout le monde sait pertinemment que le personnage maîtrise et qu'il ne ratera pas.

Un problème se pose alors lorsque les actions nécessitent la même aptitude. Il faut alors répartir ses points d'aptitude dans les diverses actions. La répartition de ces points est libre et au choix du joueur. Pour notre exemple, imaginons qu'il s'agisse d'un sprint (qui utiliserais également la dextérité) et non d'une course de longue distance (qui utiliserais l'endurance).

PAR EXEMPLE :



RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Pour son tir Solagel aura donc minimum 1OD10 (5 + 3 + 2), et pour sa course, il aura minimum 2D10.

Mais il dispose également de ses 4D10 de dextérité qu'il peut répartir comme il l'entend. Il pourra donc par exemple obtenir 11D10 pour son tir (avec 1 dé de dextérité) et 5D10 pour s'enfuir (avec 3 dés de dextérité). Ou alors, il peut décider de mettre tous ses dés de dextérité dans son jet de fuite se qui lui donnera alors 6D10 (4 + 2) et 1OD10 (5 + 3 + 2) pour son tir.

Il vous faut juste garder à l'esprit que les actions multiples s'opèrent au même moment. Vous ne pourrez donc pas donner deux coups de la même hache en action multiple, étant donné que les deux coups se s'effectuent l'un après l'autres.

Pour les rares cas où vous devrez utiliser la même compétence, voir la même spécialisation, dans des actions différentes (ce qui arrive notamment lorsqu'un personnage utilise plusieurs armes identiques en même temps mais dans des mains différentes, par exemple les nagas et leurs six bras armés de lames), sachez que vous pouvez les utiliser autant de fois que vous en aurez besoin. Il faut les voir comme de la connaissance, et celle-ci ne diminue pas lorsqu'on entreprend plusieurs choses à la fois.

Il n'y a donc que les aptitudes qui se divisent.

CONTRES ACTIONS

Une contre action est le fait de faire des réussites afin de diminuer le nombre de réussites, d'une action que l'ont souhaite contrer. Ceci s'utilise surtout dans les combats avec les esquives.

PAR EXEMPLE :

Imaginons que Salogel eu fait 3 réussites dans son jet pour toucher. Scrogneugneu devra alors à son tour faire 3 réussites (ou plus) à son jet d'esquive pour éviter la flèche.

Ce jet d'esquive sera alors une contre action improvisée, comme c'est bien souvent le cas lors d'une esquive.

Dans le cas ou une contre action obtient plus de réussites que l'action à contrer, celle-ci ne se transforme bien évidemment pas en échec total.

PAR EXEMPLE :

Si Scrogneugneu parvient à faire 4 réussite à son jet d'esquive, le nombre de réussite du tir de Salogel passe alors à -1 (3 - 4), mais l'elfe n'aura pas fait un échec total, car n'est pas parce que quelqu'un évite une de vos flèche que vous casserez forcément votre corde.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ACTIONS CONSERVÉES ET MODIFICATEURS DE D'ACTIONS CONSERVÉES

Lorsqu'une action est entreprise, et que pendant que celle-ci s'opère, le personnage reçoit des points de dégâts, la difficulté de cette même action se voit augmentée du nombre de dégâts reçus.

PAR EXEMPLE :

Scrogneugneu souhaite charger Salogel. Mais malheureusement, alors qu'il courait dans la direction de son ennemi, celui-ci l'a touché d'une flèche. Le coup n'est pas mortel et ne le fait pas s'évanouir. Il décide donc de continuer dans sa charge et donc de faire une action conservée.

Imaginons qu'il frappe avec un cimeterre (difficulté convenue de 7), qu'il en possède la compétence (la difficulté passe à 6) et la spécialisation "Charge (cimeterre)" (la difficulté est maintenant de 5).

Disons que la flèche qui l'a touché lui a fait 4 points de dégâts.

La difficulté de sa charge sera alors augmentée à 9 (5 + 4).

RÈGLE DU 10 ET DE LA RÉUSSITE TOTALE

A chaque fois qu'un dés vous indique un 10, en plus de le compter parmi les réussites, vous pourrez le relancer et donc avoir une nouvelle chance de faire une réussite ou même un autre 10 qui sera à son tour comptabilisé et relancer. Ce qui veut dire qu'avec un seul dé, il est théoriquement possible de faire une infinité de réussites, en faisant à chaque fois 10.

PAR EXEMPLE :

Si la difficulté est de 7, que vous possédez 4 dés et que vous obtenez un résultat de 4, 6, 7, 10. Vous avez deux dés qui comptent comme réussite pour l'action, mais l'un d'entre eux étant un 10, vous le relancez et obtenez 10. Vous êtes maintenant à trois réussites. Vous le relancez encore et cette fois le dé indique 7. Vous aurez alors fait quatre réussites.

Une réussite totale se dit d'un jet comportant autant, ou plus, de réussites que de dés lancé à la base.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

RÈGLE DU 1 ET DE L'ÉCHEC TOTAL

Chaque 1 obtenu sur un dé annule une réussite, de la plus élevée à la plus petite.

PAR EXEMPLE :

Si vous faite 5 réussites plus un 1, votre nombre de réussite passe à 4 (5-1). Si vous aviez fait cinq 1, vos réussites auraient été aux nombre de 0 (5-5) et vous auriez échoué dans votre action.

Il vous arrivera aussi (et ça, c'est rigolo) de faire plus de 1 que de réussites. Vous auriez donc un nombre de réussite en négatif. Nous appelons ceci, l'échec total.

Dans ce cas, quel que soient le nombre de 1 obtenus, lancer un D100 (un D10 pour la dizaine et un autre pour l'unité) qui jugera de la gravité de votre échec. Plus le nombre sera élevé, plus votre action sera catastrophique.

On peut imaginer qu'à 1, vous rater lamentablement en ayant l'air bien ridicule, et qu'à 100, votre erreur devient mortelle.

Attention, les 1 obtenus après la relance des 10 ne sont pas pris en comptes.

AUGMENTATION ET ADAPTATION DE LA DIFFICULTÉ

Il vous faut encore savoir que l'on ne peut demander un 10 pour réussir une action (étant donné que l'on a autant de chance de faire un 10 qu'un 1).

Lorsque qu'une difficulté dépassera 9, le joueur devra alors obtenir un 9 sur un dé, plus encore un autre chiffre sur un autre dé en partant de 5 jusqu'à 9 et ainsi de suite.

Le tableau ci-dessous vous aidera

DIFFICULTÉ :

- 10 → 95 (le joueur doit obtenir un 9 et un 5)
- 11 → 96 (le joueur doit obtenir un 9 et un 6)
- 12 → 97 (...)
- 13 → 98
- 14 → 99
- 15 → 995 (le joueur doit obtenir deux 9 et un 5)
- 16 → 996
- 17 → 997
- 18 → 998
- 19 → 999
- 20 → 9995 (le joueur doit obtenir trois 9 et un 5)
- ...

Ce qui signifie qu'avec un seul dé et une difficulté de 13, un joueur devra faire d'abord un 10, qu'il pourra relancer pour ensuite obtenir un 8 minimum.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Une fois la difficulté obtenue sur les dés, les réussites supplémentaires sont comptabilisées sur chaque 9 ou plus qui viennent s'y ajouter.

PAR EXEMPLE :

Imaginons un sort demandant une difficulté de 998. Une fois ces trois chiffres obtenus, le sort (ou l'action) est considéré comme réussi, mais la deuxième réussite sera considérée seulement si le jet possède un 9 supplémentaire, soit 3X9 et 1X8 minimum.

Pour vous aider à fixer la difficulté lors de vos soirées, vous pouvez soit compter vos doigts, soit vous référer au tableau plus haut, ou alors :

Diviser la difficulté par 5. Cela vous donne le nombre de chiffre à obtenir.

Le reste + 5 étant le dernier chiffre après les 9.

CHANCE

La chance qu'un événement se produise est toujours représentée en pourcentage.

Pour que l'effet en question se manifeste, un nombre égal ou inférieur à ce pourcentage doit être obtenu sur un D100 (un D10 pour la dizaine et un autre pour l'unité, le 00 représentant le 100). Lorsqu'un dé de chance est lancé, il faut donc espérer faire un résultat minime.

BOUCLIERS

Les boucliers peuvent vous protéger des coups pour autant que celui-ci se trouve dans la trajectoire de l'arme de votre adversaire, entre son arme et vous.

Pour se retrouver dans cette circonstance, il existe deux méthodes.

Vous pouvez décider de vous protéger d'un coup volontairement en faisant un jet de bouclier (Dextérité + Bouclier + ...) comme nous l'avons vu avant.

Ou alors vous pouvez vous en balancer comme de la dernière pluie, et espérer que les coups de vos adversaires tombent sur votre bouclier par hasard.

Tout le monde m'accordera que ce "hasard" est proportionnel à la grandeur du bouclier.

Or, chaque bouclier possède un pourcentage de chance de vous protéger qui augmente avec la taille de celui-ci.

Le pourcentage des boucliers est répertorié dans la "Table des Protections".

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Pour vérifier si un coup atterrit dans un bouclier, lancer donc un D100, si vous faite le facteur de votre bouclier ou moins, le coup est dévié.

PAR EXEMPLE :

Salogel qui est maintenant attaqué par Scrogneugneu possède une rondache (c'est un petit bouclier rond qui s'accroche au bras). Plutôt occuper par sa fuite, il n'avait pas vraiment prévu arrêter le coup de son adversaire. Se rendant compte que celui-ci porte un coup effectif (qui touche donc), il jette un dé de chance (on ne va pas non plus le lancer si on est pas sur que l'autre nous touche, il y a bien assez de jet comme cela). La rondache à un pourcentage de chance d'arrêter un coup de 5%. Salogel obtient un 43... Le coup n'est donc pas évité.

RÉSISTANCES

Les résistances, que se soit à la magie, au froid ou à l'alcool se gèrent toutes à l'aide du dé de chance.

PAR EXEMPLE :

Un hobbit (20% de résistance à la magie) doit faire un jet de résistance à la magie pour contrer les effets maléfiques d'un anneau maudit. Pour ne pas être affecté par la magie, le hobbit devra obtenir un nombre compris entre 1 et 20 en lançant un D100.

Attention toutefois avec la résistance magique qui protège uniquement de la magie directe. C'est-à-dire un sort qui agit directement sur la cible (comme un contrôle mental, la télékinésie, une transformation en grenouille, une illusion, ...) et ne protège en rien de se qui à été crée, transformé ou invoquer magiquement (comme une boule de feu, un enchantement des statues, un sort de lumière, une invocation, divination, ...).

Ce qui signifie que cette résistance peut se révéler être un fardeau lors d'un sort bénéfique comme les soins, les bénédictions,...

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ZONES TOUCHÉES ALÉATOIREMENT

Lorsqu'un coup est donné sans précision sur la zone visée, vous pouvez lancer un D100 et vous référer aux "Tables des touches".

Plus le nombre sera élevé, plus la zone touchée sera vitale.

Ceux-ci sont de simples tableaux qui aideront le MJ à décider de la zone touchée par le coup en divisant le corps en plusieurs parties et en les numérotant de 1 à 100.

Il existe plusieurs tableaux de touches (le tableau de touche général, de touche au corps à corps, ...)

PAR EXEMPLE :

Scrogneugneu, n'as pas préciser ou il voulait frapper son ennemi au moment ou il à jeter les dés. Il ne visait donc pas précisément (ce qui lui assurait une difficulté moindre).

Etant donné que son coup a atteint sa cible, il lance D100. Il obtient 95! Aïe. Son cimeterre fini sa course dans la tête de Salogel selon le tableau de touches au corps à corps.

RÉSOLUTION DES DÉGÂTS

Maintenant que l'ont connaît tout ce qu'il y a à savoir sur l'art et la manière d'effectuer des actions et plus particulièrement de nuire à son prochain. Voyons encore la portée des dégâts qu'il nous est possible de disperser.

Lorsqu'un coup est effectif, reste encore à savoir si l'on à juste effleurer son adversaire, ou si celui-ci est transpercé de part en part.

Pour ce faire, le personnage ayant touché fait un jet de force (il n'existe pas vraiment de compétence pour appuyer ses coups), donc les seul dés qui seront lancé seront ceux de la force.

La difficulté sera toujours de 7 moins le nombre de réussites obtenue au toucher, mais n'oubliez pas qu'un 1 est toujours un échec.

PAR EXEMPLE :

Admettons que Scrogneugneu ait touché notre ami Salogel avec 3 réussites. La difficulté de son jet de force sera alors de 4 (7 - 3).

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Le nombre de dégâts infligé sera égal au nombre de réussites faite sur le jet de force additionné aux dégâts de l'arme utilisé.

PAR EXEMPLE :

L'orc fait 2 réussites en force, auxquelles on ajoute les 4 dégâts que dispense son cimeterre, nous obtenons que ce pauvre Salogel subit 6 points de dégâts (2 + 4).

Bien évidemment, la force n'agit pas sur des armes telles que l'arc, l'arbalète,...

Pour connaître les dégâts occasionner par les différentes armes, référez-vous à "La Table des Armes". Celle-ci vous indique les dégâts à additionner à la force sous la forme "F + ...".

TYPES DE DÉGÂTS

Chaque blessure possède un ou plusieurs Types de Dégât (abrégé TD). Il en existe quatre, ceux-ci sont :

Perforant (P)	(lance, pique, épieux, flèches,...)
Energétique (E)	(feu, froid, acide, lave,...)
Contendant (C)	(pierre, marteau, poing, bâton,...)
Tranchant (T)	(épée, couteau, hache, dague,...)

PAR EXEMPLE :

Le cimeterre de Scrogneugneu est une arme tranchante, il fera donc des dégâts de type tranchant. T: 4 dans notre cas.

Certaines armes peuvent faire des dégâts dans plusieurs domaines.

PAR EXEMPLE :

La torche fait des dégâts contendant et énergétique (C: Force + 2, E: 1)

Tout les types de dégâts sont donnés à la "Table des armes".

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

MODIFICATEURS DE DÉGÂTS

Les dégâts peuvent être modifier pour plein de raisons par le MJ ou les personnages. Là encore chaque joueurs doit gérer son propre personnage pendant que le MJ se concentre sur tout le reste.

Il est conseillé, pour la modification des dégâts, de procéder toujours dans cette ordre :

- Modificateur de circonstance -
 - Armures -
- Modificateur de zone de touche -
 - Endurance -

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

Les modificateurs de circonstances s'appliquent lorsque certaines circonstances sont présentes. Ce petit tableau aide à vous en faire une idée en vous présentant les plus célèbre.

CIRCONSTANCES :		CONSÉQUENCE :
Charge (humanoïde)	→	Dégâts + 1
Chûte (humanoïde)	→	Dégâts + 2
Charge (cheval)	→	Dégâts + 3
...	→	...

PAR EXEMPLE :

Les 6 points de dégât qu'a reçu notre pauvre ami Salogel passe à 7 car l'orc chargeait (6 + 1). Imaginons que Salogel, qui courait pour échapper à des gobelins rappelez vous, le faisait contre Scrogneugneu. C'est donc également considéré comme une charge et les dégâts passent à 8 (7 + 1) (il y a double charge).

C'est au MJ de fixer les modificateurs de dégâts qui s'appliqueront, mais il peut s'aider de la "Table de Modificateur de Dégâts".

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ARMURES

Vous pouvez ensuite diminuer les dégâts reçus grâce à toutes sortes de protections.

Celles-ci possèdent des caractéristiques qui sont souvent liées à la matière qui les compose. Ainsi chacune possède un poids (qui constitue bien souvent le gros du poids porté par ceux qui s'en servent, autrement dit, c'est très lourd), ainsi qu'une protection contre les dégâts perforants (P), énergétiques (E), contendants (C) et tranchants (T). Soit P E C T.

PAR EXEMPLE :

Une casque de fer possède les compétences suivantes : P: 5 E : 4 C: 2 T: 5

Pour connaître les caractéristiques des protections, référez-vous à la "Table des Protections".

PAR EXEMPLE :

En imaginant que Salogel porte un casque en fer. Etant donné que les dégâts sont tranchants et que la protection de son casque à ce niveau est de 5. Les 8 points de dégât qu'il a reçu dans la tête passent donc à 3 (8 - 5).

Il est très important de signaler que la diminution des dégâts due aux protections s'opère avant le modificateur de zone de touche.

MODIFICATEURS DE ZONES DE TOUCHES

Et pour finir, comme certaines parties du corps sont plus sensibles que d'autre, ce petit tableau est appliqué en règle général.

ZONES TOUCHÉE :

MODIFICATEUR :

Dégât dans tête

→ Dégâts doublés

Dégât dans la gorge

→ Dégâts doublés, pas d'endurance possible

Dégât dans les yeux

→ Dégâts doublés, pas d'endurance possible

Dégât dans parties génitales masculines

→ Pas d'endurance possible

PAR EXEMPLE :

A tout les malheurs de Salogel, s'ajoute le fait les dégâts sont doublé dans la tête ce qui les fait passer à 6 (3 x 2)! Eh oui, on fait le malin quand on tire des flèches, mais pour se prendre des citernes il n'y a plus personne.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

ENDURER

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, celui-ci peut en règle général les endurer. Pour ce faire, il effectue un simple jet d'endurance. Là encore il n'y a pas de compétence existante. Nous lançons donc simplement les dés de l'aptitude : Endurance.

Chaque réussite diminue le nombre de dégât de 1 (celui-ci ne peut évidemment pas aller en négatif).

La difficulté sera normalement toujours de 7.

PAR EXEMPLE :

Salogel qui subit 6 points de dégâts et qui possède 2 points d'endurance devra essayer d'obtenir le plus de réussites possible avec ses deux pauvres petits dés afin de diminuer ses points de dégâts.

Imaginons qu'il fasse 3 et 10. Il relance le 10 et fait 1. Comme le 1 ne compte pas pour la relance, il a fait 1 seule réussite, ses dégâts passent donc à 5 (6 - 1).

RÉACTIONS SUITE AUX DÉGÂTS

Lorsque des dégât sont effectués, ont peut observées moult réactions que nous pouvons mettre sous forme de règles pour le besoin du jeu. Voici les plus utilisées.

SI EN UN COUP LES DÉGÂTS SONT DE :

RÉACTION :

Plus de la moitié de la vitalité restante

→ Evanouissement

Plus du quart de la vitalité maximum, dans la tête → Evanouissement

Plus de la moitié de la vitalité de base, dans la tête/gorge → Mort

PAR EXEMPLE :

Salogel a reçu 6 point de dégâts dans la tête. Etant donné que ses points de vie de base était de 15, il reçoit donc plus du quart de sa vitalité de base dans la tête. Notre malheureux elfe s'évanouira donc.

Eh oui, le monde est dangereux et la mort naît bien souvent d'une perte de connaissance lors de circonstance périlleuse ou de l'aggravation de blessure.

Il ne reste plus à notre ami qu'à espérer que ses compagnons lui viendront en aide sans quoi, il est peu probable que ses ennemis retiennent leurs coups.

Il est important de souligner que ces règles ne s'applique que si les dégâts sont fournis dans un seul coup (ou alors plusieurs coups subit exactement au même moment).

La vitalité de base est le nombre de points de vie maximum que le personnage pourrait posséder au début du combat. Autrement dís, si un personnage a augmenté ses points de vitalité, ceux-ci sont considérés.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

MALUS D'AFFAIBLISSEMENT

1 point de malus d'affaiblissement est distribué pour chaque point de vitalité en moins, lorsque la moitié de celle-ci est perdue (arrondie au supérieur pour ceux qui n'ont pas un nombre de points de vitalité pair).

Ces malus diminuent de 1 les aptitudes concernées jusqu'à ce que le personnage ait soigné ses blessures (ce qui peut parfois prendre un moment) ou que le MJ le lui ait accordé.

PAR EXEMPLE :

Ilmíg le nain, souhaite secourir Salogel tombé au combat. Dans sa course pour le rejoindre, imaginons qu'il se reçoive plusieurs petites flèches de gobelín (ce qui n'arrête pas un nain, un vrai). Sa vitalité de base est de 25. La moitié donnera 12,5 (21 : 2), que nous arrondissons au supérieur pour obtenir 13.

Imaginons qu'il ait reçu au total 15 points de dégât.

Ses dégâts dépasse alors la moitié de sa vitalité de 2 (15 - 13).

Il aura alors 2 points de malus d'affaiblissement, qui lui retirent 2 en Force, Dextérité, Endurance, mmmm... allez Réflexes pourquoi pas, disons que c'est tout pour les aptitudes concernées dans ce cas présent.

Les aptitudes concernées sont celles à qui les circonstances actuelles peuvent nuirent.

PAR EXEMPLE :

La fatigue ou la faim n'agit en règle générale que sur la force et l'endurance, peut être la dextérité... alors qu'une brûlure agit sur toutes les aptitudes (on est tout de suite moins emphatique lorsqu'on brûle).

Dans ce cas, même si après avoir soigné ses blessures, le personnage peut retrouver certaines de ses aptitudes comme la force, il mettra beaucoup plus de temps à retrouver ses points d'esthétique (il devra par exemple aller chez un magicien qui effacera ses blessures).

Les points d'aptitude perdus de manière permanente (par exemple, la dextérité pour un bras atrophié) peut être remonter à l'aide des points d'expérience, même si le nombre de point dans l'aptitude à atteint 0.

Lorsqu'un personnage possède plus ou autant de points d'affaiblissement que d'endurance (soit que cette aptitude est réduite à 0), le personnage s'évanouit.

RÈGLES ET PARTIE TECHNIQUE

Si ses points de force sont réduits à 0 ou qu'ils deviennent inférieurs à ce qu'il nécessite pour porter son équipement, il tombe à terre. Si ses points ne sont pas encore à 0 il peut décider de lester du matériel, mais cela lui prendra (comme pour tout) une action à moins qu'il lâche simplement son arme.

PAR EXEMPLE :

Un personnage avec 4 en endurance et 3 de force reçoit 3 points de malus d'affaiblissement. Il tombe alors à terre mais reste conscient. Lorsqu'il passe à 4 points de malus d'affaiblissement, il perdra connaissance étant donné que son endurance est réduite à 0.

Les réactions aux dégâts et plus particulièrement les malus d'affaiblissement ont pour effet de calmer les joueurs et de les faire réfléchir avant de se lancer tête baissée dans un combat, ce qui ne peut être que bénéfique pour l'histoire.

DÉRIVÉES VECTORIELLES TRIDIMENSIONNELLES D'INTÉGRALES NON LINÉAIRES SUR MATRIÈRE INDÉPENDANTES

Les lois de Maxwell nous apprennent que... Mais non, je rigole, c'est fini. Si vous avez tout compris, félicitation, vous n'aurez quasiment pas de problèmes et sinon, on s'en fiche, vous comprendrez le reste en jouant (c'est bien quand même).

Si vous avez des questions ou des remarques, rappelez vous que vous serez écouté sur :

www.knightandwizard.com

Et si vous n'en avez pas, allez y au moins pour télécharger gratuitement les mises à jours.

Celles-ci se font en fonction des demandes des joueurs, en d'autres termes, qu'il vous manque une classe, une race, un sort,... ou que vous souhaitez apporter une précision ou une suggestion, vous pouvez le dire sur le forum de Knight and Wizard. Une réponse vous sera fournie dans les plus bref délai ainsi qu'une mise à jour du jeu incluant votre demande si celle-ci est acceptée.

Un jeu de rôle ne coûte presque rien, ne demande presque pas de matériel et consiste en une activité saine et éducative. Pendant trop longtemps certaines personnes se sont servies à outrance en salissant ce bel univers afin de remplir leurs bourses avec quelque chose qui aurait dû rester gratuit.

Ensemble nous sommes au-dessus de tout cela, ensemble nous avons plus de connaissances et plus de créativité.

Ensemble nous sommes meilleurs qu'eux...

Méandre