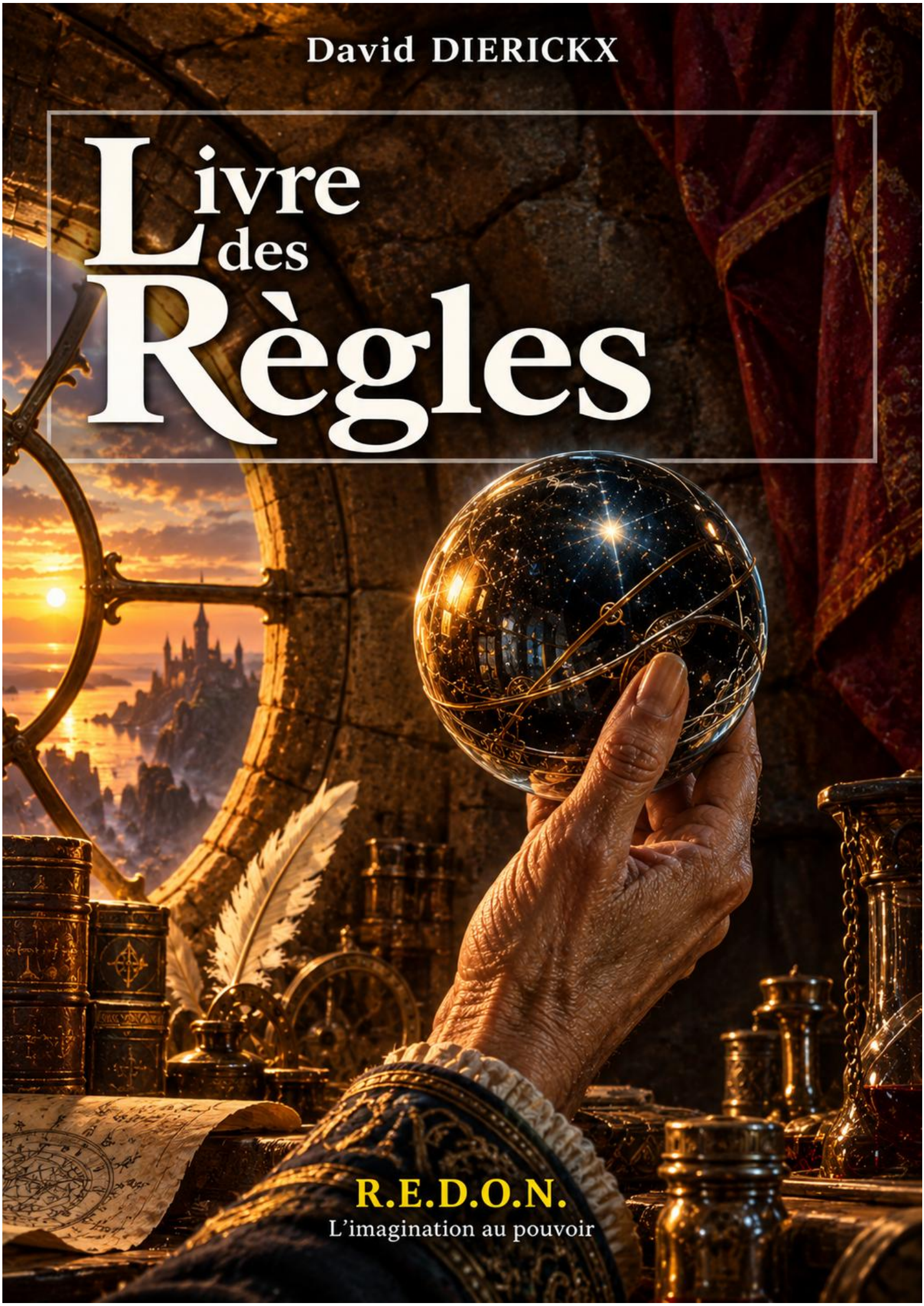
David DIERICKX

Livre des Règles



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir



26 octobre 2026

REDON
L'Imagination au Pouvoir

Quand vient la nuit autour de la table,
Quand Dère s'éveille au fond de nos regards,
Le guerrier s'arme, intrépide et capable,
Le mage murmure aux puissances de l'Art.
Druides et prêtres invoquent leurs mystères,
Voleurs et assassins se glissent dans le noir,
Paladins, moines, compagnons d'aventure,
Tous prennent la route où commence l'histoire.

REDON ! Que s'ouvrent les chemins,
Que roulent les dés jusqu'au matin !
Sur Dère, mille destins nous appellent,
Mille légendes restent à raconter.
REDON ! Compagnons, prenez la route,
Que l'aventure emporte tous nos doutes !
Autour de la table, le monde prend vie :
L'imagination au pouvoir cette nuit !

Des vieilles cités d'Ilvanir aux frontières,
Des royaumes d'Eriasie aux horizons lointains,
Jusqu'en Organdia, antique et fière,
Nous suivrons les routes que dessine le destin.
Et lorsque la mer engloutit le soleil,
Quand les vents font chanter les voiles dans la nuit,
Les îles d'Ozzo-Kuru lentement s'éveillent,
Et promettent des secrets à ceux qui les défient.

REDON ! Que s'ouvrent les chemins,
Que roulent les dés jusqu'au matin !
Sur Dère, mille destins nous appellent,
Mille légendes restent à raconter.
REDON ! Compagnons, prenez la route,
Que l'aventure emporte tous nos doutes !
Autour de la table, le monde prend vie :
L'imagination au pouvoir cette nuit !

Dans les bois grondent les trolls et les orques,
Les gobelins ricanent au détour des sentiers,
Dans les souterrains se tapissent les kobolds,
Attendant dans l'ombre les voyageurs égarés.
Mais quand soudain la montagne elle-même tremble,
Quand l'aile d'un dragon vient obscurcir les cieux,
Quand marchent les géants, quand les démons s'assemblent,
Alors vient pour les braves l'heure d'être audacieux !

REDON ! Que s'ouvrent les chemins,
Que roulent les dés jusqu'au matin !
Sur Dère, mille destins nous appellent,
Mille légendes restent à raconter.
REDON ! Compagnons, prenez la route,
Que l'aventure emporte tous nos doutes !
Autour de la table, le monde prend vie :
L'imagination au pouvoir cette nuit !

Une porte s'entrouvre au détour d'une phrase,
Une torche vacille au fond d'un vieux tombeau,
Le Maître sourit derrière ses grimoires,
Car il sait quelque chose qu'ignorent les héros.
On plaisante, on s'inquiète, on tente l'impossible,
Un dé roule soudain… tous retiennent leur voix !
Puis éclatent les rires quand l'incroyable arrive :
Pour quelques heures encore, nous sommes tous des rois !

REDON ! Que s'ouvrent les chemins,
Que roulent les dés jusqu'au matin !
Sur Dère, mille destins nous appellent,
Mille légendes restent à raconter.
REDON ! Compagnons, prenez la route,
Que l'aventure emporte tous nos doutes !
Autour de la table, le monde prend vie :
L'imagination au pouvoir cette nuit !

Puis l'aube vient blanchir derrière les fenêtres,
Et nos héros fatigués regagnent le chemin ;
Certains ont triomphé, certains ont cessé d'être,
D'autres jurent déjà de repartir demain.
Car tant qu'un vieux secret dormira sous la pierre,
Tant qu'un dragon veillera sur un trésor oublié,
Il restera sur Dère une aventure à faire,
Et des amis autour d'une table pour la raconter.

REDON ! Que s'ouvrent les chemins,
Que roulent les dés jusqu'au matin !
D'Ilvanir à Organdia lointaine,
D'Eriasie jusqu'aux îles d'Ozzo-Kuru !
REDON ! Compagnons, prenez la route,
Ce soir encore, que l'aventure nous envoûte !
Tant qu'un rêveur racontera une histoire,
REDON vivra dans nos mémoires !
Autour de la table, le monde prend vie :
L'imagination au pouvoir cette nuit !

Version du 26 septembre 2026


REDONjdr
L'imagination au pouvoir

REDON-JdR est d'abord dédié dans son ensemble à tous ses joueurs et Maîtres de Jeu. Chacun à sa manière, à sa mesure, contribue ou a contribué à son développement. Il est aujourd'hui leur enfant autant qu'il est le mien.



Tout particulièrement, je dédie ce Livre à la mémoire de mon ami ***Cyril Bouzidi****. (1971-2020) qui fréquenta tellement de mes tables de jeu, me fit tellement rire et m'enchanta de l'interprétation qu'il fit de plusieurs personnages désormais entrés dans l'histoire d'Ilvanir, tels que Trogol l'inénarrable, Père Raphaël fidèle de Péraine… et tant d'autres.*

Ce livre des règles REDON-JdR est également dédié à la mémoire de deux hommes :



- ***Ulrich Kiesow*** *(1949-1997), auteur du jeu de rôle « L'œil Noir » (Das Schwarze Auge), en 1984, véritable succès d'édition en France dans le domaine du jeu, et auquel REDON doit beaucoup de son squelette de base.*



- ***Gary Gigax*** *(1938-2008), co-auteur avec Dave Arneson, de l'ancêtre de tous les jeux de rôles sur table « Donjons et Dragons » (Dungeons & Dragons), sans lequel le monde n'aurait peut-être jamais connu ce « loisir ».*


REDONjdr
L'imagination au pouvoir

Table des Matières

I. Qu'est-ce que le Jeu de Rôle

II. Tirage d'un Personnage & Evolution
Tirage des Qualités Majeures
Tirage des Qualités Mineures
Tirage de la Taille
Tirage de l'âge
Jet de Sauvegarde
Evolution d'un personnage
Personnage à double classes

III. Qualités et Conséquences

IV. L'Energie Vitale

V. Les Aptitudes

VI. L'Alignement

VII. Le Combat dans R.E.D.O.N.

VIII. Règles de Combat
1°) L'initiative.
2°) La surprise
3°) Les coups de maître
4°) Résistance des armures aux coups de maître
5°) La spécialisation d'armes spéciales
6°) Emploi d'armes bâtardes
7°) Le combat à mains nue
8°) L'ambidextrie
9°) Assommer, une Technique
10°) La cadence
11°) Maladresses de combat
12°) Tir, jet, lancé…

IX. Arts Martiaux
1°) le Kun'To
2°) la Lutte Silko'Babylossienne

X. L'Escrime

1°) Fleuret et Rapière – Techniques de base
2°) Escrime sumorienne
3°) Feintes et Bottes d'escrime

XI. Les bottes et les pouvoirs des métiers

- Chevalier Sert'Vert
- Guerrier
- Moine-guerrier Muhamata
- Guerrier Varga
- médications du médicastre
- les pouvoirs du Fanatique.

XII. Le Déplacement

1°) la Progression « standard »
2°) Le Sprint
3°) Conversions m/s → Km/ h

XIII. Le Temps

XIV. Règles Générales

XV. FAQ

*

I. Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?
C'est LA question !
Et il n'est pas facile de fournir UNE réponse… Je vais pourtant tenter de relever le défi (on ne laisse pas un gant à terre lorsqu'on est preux Chevalier !), et je vais vous livrer LES réponses qui me viennent en général lorsqu'on me pose cette question…

Le Jeu de Rôle c'est un loisir.
Une Passion.
Un ensemble de moments uniques passés avec un, deux, trois, …, copains, copines, qui deviennent, au fil des aventures, bien plus… Des compagnons !

Le Jeu de Rôle c'est… une aventure à partager.
C'est l'un des seuls jeux au monde où l'objectif n'est pas de « massacrer les gens avec qui on joue ». De ce point de vue, les Diplomaties, Risk, Colons de Catane et autres Monopoly sont intéressants… Mais ils n'ont pour seul objectif que la victoire d'un seul sur tous les autres… Et il en va ainsi de 99% des jeux de plateau.
Ce qui fait la « supériorité » du JdR c'est justement la convivialité qui naît de cette ambiance « communautaire » qui préside le plus souvent aux parties : chacun a besoin de tous les autres pour parvenir à ses fins.

Le Jeu de Rôle c'est… un dépaysement.
Ce qui frappe le plus l'observateur d'une partie de Jeu de Rôle, c'est à quel point les participants, les « joueurs », sont absorbés par l'aventure que vit leur personnage.
Combien de fois ai-je considéré, surpris, ma montre, me disant : « non ! déjà 6 heures du matin ! »
Car une fois la partie engagée, chaque participant n'est plus M Bernard Langlois, Conseiller en communication, ou Mlle Martine Durant, comptable dans une PME, mais bien totalement Drahcir fils de Aulc, Guerrier du nord, ou encore Amazonia la terrible-naine-au-cœur-pur, Gardienne de la Cité de Loke.

Le Jeu de Rôle c'est… la magie du moment.
L'identification qui se produit entre le joueur et son personnage dans le monde imaginaire participe d'une fabuleuse alchimie. Au moment d'un combat difficile, si l'ambiance est bonne, si l'alchimie a pris, chaque joueur tremble pour son personnage et l'émotion vraie est là !
Aucun autre jeu ne conduit à cela…

Le Jeu de Rôle c'est… un monde d'aventure à découvrir… longtemps !
A condition d'être un joueur pourvu d'une bonne imagination (pas de souci, le JdR participe aussi à son développement), et d'avoir un MdJ suffisamment ingénieux, on peut jouer trente ans avec les mêmes règles de jeu, sans jamais se lasser.
Pourquoi ?
Parce que tous les scenarii sont différents, et renouvellent donc l'intérêt du jeu.
Parce que tous les personnages sont exceptionnels, et qu'un joueur finit toujours par s'attacher à son destin.

Parce qu'aucun groupe d'aventure ne se ressemble vraiment, et que les échanges sont toujours originaux.
Parce que l'exploration d'un seul continent, comme l'Ilvanir, peut prendre des lustres…

Bon, pour conclure, et pour faire plus prosaïque, je dirais que le JdR c'est :
- un Maître de Jeu qui prépare un scénario et qui interprète tous les personnages que n'interprètent pas les joueurs.
- des joueurs (le plus souvent de 3 à 5) qui ont en commun l'envi de passer un excellent moment « ailleurs ».
- une table et quelques chaises, des crayons, quelques feuilles, quelques dés et une bonne dose d'imagination et d'humour…

Tout le reste serait totalement superflu… Aussi je vous laisse à la découverte des règles de R.E.D.O.N.

Bonne lecture.

David DierickX







II. Tirage d'un Personnage & Evolution.

La naissance d'un Personnage est toujours un moment particulier, privilégié.
Pour y procéder, le joueur devra se munir du matériel suivant :

- feuille de personnage
- crayon et gomme
- dés : 5D6, 1D20, 1D12, 1D4, 2D10 et 2D8



En accord avec le Maître de Jeu, il commencera par choisir la classe, le métier, du personnage qu'il désire interpréter, ainsi que la race de celui-ci. Certaines races, certains métiers ne s'insèreront peut-être pas dans la campagne que développe actuellement le MdJ.

Ensuite, il choisira un prénom et souvent un nom (là encore, son choix sera peut-être restreint par la campagne du MdJ et/ou l'histoire choisie pour le personnage) qu'il inscrira en haut de la première feuille de personnage.

Puis commencera le tirage proprement dit du personnage :



1°) tirage des Qualités majeures (5D6) (Cf plus bas)
2°) tirage des Qualités mineures (D6 et D8) (Cf plus bas)
3°) tirage de la taille (1D20 le plus souvent, avec retirage pour chaque 20 et chaque 1) (Cf plus bas)
4°) tirage de l'âge (en fonction de la race du personnage) (Cf plus bas)
5°) tirage d'une éventuelle ambidextrie (sur tous les doubles au lancer d'un D6 et d'un D12) (pour les détails voir dans les *Règles de Combat* « ambidextrie »). Si D12>D6 personnage droitier, et si D6>D12 personnage gaucher.
6°) tirage d'un D100 pour les PSI (un personnage est doté de pouvoirs Psi sur un 00, ou moins si ses qualités mineures le permettent) (Cf dans le livre des sorts chapitre Psi)
7°) tirage de la taille phallique (mâle) ou des rondeurs (femelles)
8°) tirage des Aptitudes (3D20 et lecture sur la liste des aptitudes).
9°) récupération des avantages particuliers liés à la Classe et à la Race (valeur de combat, points de vie, points de magie ou de prodiges, jets de protection).

Poids, couleur des yeux, des cheveux, coupe de cheveux, sont laissés à l'imagination du joueur (en accord avec le MdJ pour respecter les possibilités raciales).

ꕥ Tirage des Qualités majeures

Elles sont au nombre de cinq, et sont dites « majeures » parce qu'elles détermineront le plus souvent les épreuves courantes auxquelles sera soumis le personnage. Elles sont aussi dites « évolutives » parce qu'au passage vers un niveau supérieur, un personnage gagne un point qu'il affecte, selon son choix, dans une de ces cinq qualités.

Pour procéder au tirage initial de ces qualités, le joueur lance 5D6 (cinq dés à six faces) et en additionne les résultats (soit une somme comprise entre 6 et 30). Il procède ensuite à la répartition de ces points entre les cinq qualités majeures, suivant les règles suivantes :

1°) Toutes les qualités doivent au moins être égale à 8 (avec une valeur de base accordée au joueur de 7 pts, auxquels il doit impérativement ajouter au moins un point)
2°) Aucune qualité ne peut dépasser 13 au niveau 1 du personnage.
3°) Pour exercer une classe bien précise se conformer aux exigences de qualités de celle-ci.

N.B. : un joueur insatisfait de son premier lancer de dés peut en effectuer un nouveau. On effacera alors le premier jet, et seul la somme du second comptera, après que lui ait été soustrait 2 points de pénalité. On peut ainsi multiplier les jets de dés, mais en cumulant toujours les pénalités (4 au troisième lancer, 6 au quatrième…).

ꕥ Tirage des Qualités mineures

Quatre qualités mineures définissent un personnage. Elles sont dites mineures en opposition aux cinq qualités majeures, auxquelles un aventurier à un recours plus fréquent en jeu. Contrairement à ces dernières qui sont « mobiles », en ce sens qu'un personnage peut augmenter une de ses Qualités Majeures d'un point au passage de

niveau, les Qualités mineures sont tirées définitivement à la création du personnage, et ne se modifieront pratiquement plus par la suite.

➢ Sagesse.

Classe de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Exorciste, Moine, Prêtre, Templier,	3D6+2D8	3
Alchimiste, Chevalier Servert, Druide, Elémentaliste, Illusionniste, Magicien, Paladin, Pèlerin du Chêne Blanc, Rôdeur, Samouraï,	3D6+1D8	3
Aigletier, Archer, Aventurier, Cavalier de la Dune, Escrimeur, Guerrier, Médicastre, Ménestrel, Moine Epéiste de St M, Moine-guerrier, Rige, Virtuose	2D6+1D8	3
Assassin, Elfe, Natchas, Racleur, Spadassin, Voleur, Traqueur	2D6+1D8	2
Barbare, Cavalier, Chevalier Tonnerre, Demi-Orque, Ensorceleuse, Kender, Nain, Pirate, Varga	3D6	2 (3 pour cavaliers)

➢ Beauté.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Demi-Elfe, Elfe, Elfe Noir	4D6+1D8	3
Amazone, Ensorceleuse, Eriasien Noir, Humain, Kender, Kumanian, Homme Bleu du Gob'Us, Ozzo'Kurien, Wüking	3D6+1D8	2
Barbare, Félys, Gnome, Hobbit	2D6+1D8	2
Nain, Varga	3D6	2
Demi-Orque	3D6	1

➢ Constitution.

Classe de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Barbare, Nain, Varga	4D6+2D8	3
Demi-Orque, Chevalier Servert, Chevalier Tonnerre, Guerrier, Moine, Paladin, Pèlerin du Chêne Blanc, Pirate, Rige, Samouraï, Spadassin, Virtuose, Traqueur	4D6+1D8	3 (4 pour Pirates)
Aigletier, Archer, Aventurier, Cavalier, Cavalier de la Dune, Elémentaliste, Elfe, Escrimeur, Moine, Prêtre, Racleur, Rôdeur, Templier	3D6+1D8	3 (2 pour les Elfes)
Assassin, Druide, Ensorceleuse, Exorciste, Médicastre, Ménestrel, Moine Epéiste de St M, Moine-guerrier, Natchas, Voleur	2D6+1D8	3 (2 pour les Schninkels)
Alchimiste, Illusionniste, Magicien,	3D6	3

➢ Perception.

Race de personnage	Type de tirage	Nb de tirage
Elfe,	3D6+1D8	3
Demi-Elfe, Elfe Noir, Félys, Kender	3D6+1D8	2
Amazone, Barbare, Ensorceleuse, Hobbit, Homme Bleu du Gob'Us, Humain, Kumanian, Ozzo'Kurien, Wüking	2D6+1D8	3
Gnome, Nain, Varga	2D6+1D8	2
Demi-Orque	2D6+1D8	1

N.B. : les notes de qualité sont toujours exprimées sur 20 pour un héros normal... Et tous les tirages ont vocation à donner des notes inférieures ou égales à 20. Lorsqu'il est annoncé « 3 tirages pour la Sagesse d'un Exorciste avec la formule 3D6+2D8 » il faut comprendre :
- on prend les deux meilleurs D6 et le meilleur D8 (ce qui donne toujours une note inférieure ou égale à 20, 6+6+8 = 20)
- on ne conserve que le meilleur des 3 tirages

➢ Tirage de la Taille

Le tirage se fait en général sur un D20, dont on ajoute le résultat à un chiffre de référence issu de la race.
Un humain mâle par exemple aura une taille de 1,65 m augmentée de 1D20 (d'où des humains mesurant entre 1,66 m et 1,85 m).



Cependant deux cas particuliers sont à noter :

1°) tirage d'un 1 sur le D20 : le personnage est « particulièrement petit ». Un nouveau tirage doit être fait, et le résultat ajouté à 1,46 m.
(sur un autre 1, un autre tirage est fait avec ajout sur une base à 1,27 m).

2°) tirage d'un 20 sur le D20 : le personnage est « particulièrement grand ». Un nouveau tirage doit être fait, et le résultat ajouté à 1,94 m.
(sur un autre 20, un autre tirage est fait avec ajout sur une base à 2,13 m).

Tirage de l'âge

Le tirage de l'âge s'effectue en fonction de la race du personnage choisi (table des humains ou table des non-humains), puis du métier sélectionné.
Les écarts d'âge peuvent être très grands entre deux races données, compte tenu de l'espérance de vie moyenne de la race, de l'âge de maturité (les Elfes ne se sentent souvent pas prêts à quitter leur forêt natale avant bien des années…).

Humain.

Prêtre/Druide	18 + 1D4	**Illusionniste**	26 + 1D6
Guerrier	15 + 1D4	**Elémentaliste/Alchimiste**	30 + 2D6
Paladin	17 + 1D4	**Voleur**	17 + 1D4
Rôdeur	20 + 1D4	**Assassin**	20 + 1D4
Magicien	24 + 2D8	**Moine**	18 + 1D4

Non-humains.

	Prêtre	**Guerrier**	**Magicien**	**Voleur**
Nain	250 + 2D20	40 + 5D4	-	50 + 3D6
Elfe	500 +10D10	60 + 5D6	80 + 5D6	50 + 5D6
Gnome	300 + 3D12	60 + 5D4	100 + 2D12	80 + 5D4
Demi-Elfe	40 + 2D4	22 + 3D4	30 + 2D8	22 + 3D8
Hobbit	20 + 2D10	20 + 3D4	25 + 2D6	24 + 2D4
Demi-Orque	20 + 1D4	13 + 1D4	24 + 3D6	18 + 2D4



Jets de Résistance

Face à certaines situations (souffle d'un dragon, réaction à un poison, sortilèges divers…), le MdJ peut demander au joueur de lancer un Jet de Résistance pour son personnage.
Les jets de résistance dépendent toujours d'une part de la classe du personnage (au sens large, Combattant, Religieux, Cabaliste ou Voleur et assimilés), d'autre part de son niveau. Plus un individu a vécu d'expérience, mieux il pourra réagir à chaud dans une situation donnée…

N.B. : différents bonus, raciaux ou de métiers, peuvent venir influencer la note finale du Jet de Résistance.

Pour réussir un Jet de Résistance, le joueur doit lancer un D20 avec lequel il devra obtenir un résultat inférieur ou égal à la note indiquée pour son personnage dans les tableaux ci-dessous. Un résultat supérieur indique toujours un échec.

Métiers et Niveaux		Paralysie Poisons, Mort Magique…	Souffles	Sorts
Religieux	1-3	11	5	6
	4-6	12	6	7
	7-9	14	8	9
	10-12	15	9	10
	13-15	16	10	11
	16-18	17	11	12
	19 +	19	13	14
Combattants	1-2	5	1	2
	3-4	7	4	4
	5-6	8	5	5
	7-8	10	8	7
	9-10	11	9	8
	11-12	13	12	10
	13-14	14	13	11
	15-16	16	16	13
	17-18	17	17	14
	19 +	18	17	15
Cabalistes	1-5	7	6	9
	6-10	8	8	11
	11-15	10	10	13
	16-20	11	12	15
	21 +	13	14	17
Voleurs	1-4	8	5	6
	5-8	9	6	8
	9-12	10	7	10
	13-16	11	8	12
	17-20	12	9	14
	21 +	13	10	16

Evolution du personnage

Au fil de ses aventures, le personnage va collecter des Points d'Aventure (PAV).
Ces points lui seront alloués par le MdJ en récompense d'actions importantes et très diverses. Un combat victorieux contre un adversaire vaudra au personnage un nombre de Points d'Aventure équivalent au danger que représentait la créature pour le personnage. De la même façon, une énigme élucidée vaudra au personnage une récompense substantielle à la mesure de la difficulté de l'énigme…
En fin d'aventure, le MdJ accordera encore un bonus spécial. Ce bonus est une récompense particulière accordée au personnage pour avoir survécu à l'aventure. Il sera fonction de la difficulté de l'aventure achevée, du comportement du joueur (personnage bien interprété ou non, idées originales…)
Le personnage collecte ces points d'aventure en aventure et signale au MdJ l'accès à un nouveau niveau en fonction de l'échelle ci-dessous :

Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Pts Av	*0*	*100*	*300*	*600*	*1000*	*1500*	*2100*	*2800*	*3600*	*4500*
Niveau	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Pts Av	*5500*	*6600*	*7800*	*9100*	*10500*	*12000*	*13600*	*15300*	*17100*	*19000*
Niveau	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
Pts Av	*21000*	*23100*	*25300*	*27600*	*30000*	*32500*	*35100*	*37800*	*40600*	*43500*

Du niveau 2 au niveau 21, le personnage se développe de la manière suivante à chaque passage de niveau :

1°) gain d'un point dans une Qualité Majeure (au choix du joueur) (le maximum est de 20, hors artifices magiques ou autre)

Nota Bene
Lors du passage de niveau, le joueur ne peut affecter un point dans une même qualité majeure deux niveaux de suite !
En d'autres termes, il doit choisir à chaque nouveau niveau une qualité différente de celle qu'il a augmenté lors de l'accès au niveau précédent.
Pour ne pas se tromper, le joueur installera un astérisque à côté de la dernière qualité ainsi améliorée.



Exemple :

Firdas est un guerrier de niveau 1. Ses qualités majeures sont :
Courage : 12 / Intelligence :10 / Charisme : 9 / Adresse : 11 / Force : 13

Lorsqu'il atteint le niveau 2, Firdas choisit d'augmenter sa Force. Il passe alors aux qualités majeures suivantes :
*Courage : 12 / Intelligence :10 / Charisme : 9 / Adresse : 11 / Force : **14***
(l'astérisque à la note de Force permet au joueur de se souvenir quelle note il a amélioré lors du dernier passage de niveau de son personnage)

Lorsqu'il passe au niveau 3, suivant cette règle, Firdas ne peut plus cette fois augmenter sa Force. Il choisit donc une autre qualité majeure. Cette fois, ce sera le Courage (car il aimerait un jour bénéficier d'un bonus d'initiative). Il passa alors aux qualités majeures suivantes :
*Courage : **13*** / Intelligence :10 / Charisme : 9 / Adresse : 11 / Force : 14*
(l'astérisque est retiré à la note de Force pour être maintenant placé à côté de la note de Courage)

Quand Firdas atteindra le niveau 4, il pourra augmenter n'importe quelle qualité majeure… à l'exception du Courage !
Et ainsi de suite…

2°) gain d'un point en Attaque ou en Parade (au choix du joueur) (le maximum est de 18 en Attaque et de 17 en Parade)
3°) gain d'un Dé de vie (un D6, augmenté des éventuels bonus de Constitution)
N.B. : ce dé peut être ajouté à la base Astrale ou Karma au lieu d'être ajouté à la base vitale (bien sûr sans le bonus éventuel de constitution)
4°) gain éventuel de points de Karma (si la Sagesse est suffisante pour accorder des bonus)
5°) gain de 3 points d'Aptitude (5 pour les Cavaliers) permettant au joueur de développer ou de découvrir une ou plusieurs aptitudes (2 points pour l'achat d'une nouvelle aptitude au degré I, 1 point pour progresser d'un degré vers le haut, degré maxi V).
Si le personnage possède une Intelligence supérieure ou égale à 14, il gagne un point d'aptitude en plus !
6°) récupération des avantages éventuels issus de la Race ou du Métier.

Au-delà du niveau 21, le sujet ne progresse plus de cette façon que pour l'accès aux niveaux : 25, 30, 35, 40, 45 et 50.
(aux autres niveaux, il ne prend aucun avantage).

Personnages à Double Classes

La pratique d'un second métier peut tenter un individu déjà engagé dans une classe. Deux métiers, ce sont deux fois plus de capacités, davantage de ressources et de connaissances.
La contrepartie de ces avantages c'est que la progression, devant se faire dans deux champs de connaissances différents, devient plus lente. Un sujet « bi-classé » peut répartir ses points d'aventure de la façon suivante (avec accord du MdJ) :

- 75/25 (avec 75% dans la première classe du personnage)
- 66/34 (avec 66% dans la première classe du personnage)
- 50/50 (le premier métier demeure la « classe principale »)

- Combat.
Un personnage bi-classé utilise les valeurs de combat de la classe la plus avantageuse, ainsi que les armes et protections de celle-ci, sauf cas très particuliers (Prêtres, Druides…).

- Passage de niveau
- Gain de 1 **point de Qualité** pour chaque niveau dans la classe principale, et 1 point tous les deux niveaux dans la classe secondaire (1 au niveau 2, puis 4, 6…).

- Gain de 1 **dé de vie** au passage de niveau dans la classe principale, et de ½ dé dans la classe secondaire (bonus de Constitution entier pour les deux classes)
- Gain de 3 points d'**aptitude** pour chaque niveau dans la classe principale, et 1 point pour chaque niveau dans la classe secondaire.

- Jets de Résistance
Utilisation des Jets de Résistance de la meilleure des deux classes.

- Magie
Les personnages peuvent éventuellement être limités dans l'achat de leurs points astraux (90, ou 80 ou 70% du nombre de points normaux) (ainsi un magicien de niveau 4 pourrait n'être autorisé qu'à l'apprentissage de 14 ou 15 points au lieu du maximum de 20 que lui accordent les règles de son métier) (Cf. MdJ).
Par ailleurs, certaines académies se montrent moins amicales envers les étudiants bi-classés, et augmentent leurs tarifs les concernant de 10 à 30%…



ꕥ La présentation du personnage

Afin de donner du relief à votre personnage, pour que tous les joueurs autour de la table en perçoivent les contours et la profondeur, il est sans doute utile de vous pencher vous-même sur le détail de ce qui le constitue.

Pour vous y aider, voici un résumé des quelques thèmes qui font une description riche. Pour chaque thème, répondez aux trois questions… et vous aurez bien vite devant vous, non plus une feuille de personnage, mais un bulletin de naissance d'un véritable perso !




REDONjdr
L'imagination au pouvoir

III. Qualités et Conséquences

Le système de jeu de R.E.D.O.N. définit un personnage par une notation sur 20 de 9 qualités.
Cinq de ces qualités sont dites « Majeures » : Courage, Intelligence, Charisme, Adresse, Force.
Quatre de ces qualités sont dites « Mineures » : Sagesse, Beauté, Constitution, Perception.

Elles sont utilisées fréquemment au cours du jeu. Soit par des épreuves particulières requérant un jet de D20 qui devra être inférieur ou égal à la note testée pour que l'épreuve soit un succès (1/20 est toujours un succès et 19 et 20/20 sont toujours des échecs). Soit par leurs conséquences directes sur les combats, la magie, les prodiges…

Un humain normal (non aventurier) aura des qualités majeures toujours comprises entre 8 et 13 ; 8 étant dit « minimum humain » en deçà duquel le sujet est affecté de tares « terribles »…

➢ Courage.

Cette qualité quantifie le degré de témérité ou de couardise d'un personnage. Plus elle est basse, moins le sujet sera susceptible de se porter au devant d'un adversaire potentiellement plus puissant que lui, s'il n'y est pas tout à fait obligé. Cette note influence directement l'initiative :

Note	Effet sur l'initiative
2	Malus de 4 points
4	Malus de 3 points
6	Malus de 2 points
8	Malus de 1 point
14	Bonus de 1 point
16	Bonus de 2 points
18	Bonus de 3 points
20	Bonus de 4 points

Plus un point d'initiative par point au-dessus de 20.

Attention : un Courage à 8 indique un individu particulièrement couard ! Le personnage doit donc agir comme tel. Le MdJ pourra imposer des épreuves de Courage fréquentes pour déterminer les actions du personnage.

➢ Intelligence.

C'est la caractéristique qui détermine la jugeote, l'astuce et le quotient intellectuel d'un sujet.
Plus la note est élevée, plus le personnage pourra apprendre de langue, de sortilèges…

		Bonus de sorts					
Note	**Langues**	*Magicien*	*Druide*	*Illusion*	*Ensorcell.*	*Troldmand*	*Elfe*
14	2eme langue : rudiments oraux	~	~	~	~	~	~
15	2eme langue : Bases solides	~	~	~	~	~	~
16	2ème langue courante, et rudiments 3ème	2	1	1	1	1	1
17	3ème langue courante, et rudiments 4ème	4	3	3	1	1	1
18	4ème langue courante, et rudiments 5ème	6	5	5	2	2	2
19	5ème langue courante, et rudiments 6ème	8	7	7	3	3	2
20	6ème langue courante, et rudiments 7ème	11	9	9	4	4	3
21	le personnage peut apprendre une langue de plus chaque semestre	14	11	12	5	5	4
22		17	13	15	7	6	5
23	le personnage peut apprendre une langue de plus chaque Trimestre	20	16	18	9	7	6
24		23	19	21	11	8	7
25	le personnage peut apprendre une langue de plus chaque mois	26	22	24	13	10	8

NB : un Intelligence de 14 ou plus permet de gagner 1 point d'aptitude en plus à chaque passage de niveau

Attention : une Intelligence à 8 indique un individu particulièrement stupide ! L'interprétation doit tenir compte de cela.

➢ Charisme.

C'est la caractéristique du potentiel « sympathique » d'un individu. Peu importe qu'il soit beau ou non, c'est par cette note qu'il pourra réellement séduire une autre personne…
Attention : un Charisme à 8 indique un individu très antipathique ! Les réactions des interlocuteurs (Personnages Non Joueurs ET Personnages Joueurs) devront être en conséquence.

➢ Adresse.



Elle quantifie la dextérité d'un personnage. C'est par une épreuve d'adresse que se règlent toutes les attaques à distance, les combat à mains nues. Elle influence énormément les classes de voleurs.

L'adresse influence le combat avec arme : +1 point en Attaque ou en Parade dès que l'Adresse se trouve à 13 ou plus.

N.B. : seuls les Templiers recueillent un second bonus de combat à 16.

Notes encore que l'Adresse augmente les dégâts des armes utilisées en escrime (fleuret, rapière…).

Attention : une Adresse à 8 indique un individu spécialement maladroit ! Dans certains cas de stress, le MdJ imposera des épreuves supplémentaires.

➢ Force.

En jetant un œil sur la note de Force, on distingue aussitôt le costaud du gringalet. C'est bien évidemment la note de référence du combattant.
Pour la notion de « poids soulevables », on retiendra qu'un individu peut soulever « x fois sa masse propre ».
Exemple : un homme de « stature normale » pesant 90 kg peut, avec 14 en Force soulever 117 kg (1,3 x 90).
Avec une telle charge, il peut maintenir cet effort durant autant de minutes que sa (Constitution divisée par 2).

NB : un individus pourra tenter de soulever plus que son « poids soulevable », mais en réussissant une épreuve de Force assortie d'un malus d'au moins 4 points. Il ne pourra soutenir l'effort que quelques instants.

Note	**Points d'impact**	**Défoncer les portes** (/20)	**Tordre les barres** (%)	**Poids soulevable** (sa propre masse)
1	-5			/
2	-5			/
3	-4	3		0,2 x
4	-4	3		0,3 x
5	-3	3		0,4 x
6	-3	3		0,4 x
7	-2	3		0,5 x
8	malus de 1 point	4	1	0,6 x
9	~	4	1	0,7 x
10	~	5	2	0,8 x
11	~	5	2	0,9 x
12	~	6	4	1 x
13	bonus de 1 point	6	4	1,1 x
14	2	7	7	1,3 x
15	3	8	10	1,5 x
16	4	9	18	1,7 x
17	5	11	28	2 x
18	6	13	36	2,3 x
19	7	15	42	2,4 x
20	8	17	50	2,8 x
21	9	18	55	3,3 x
22	10	18 (deux essais)	60	3,8 x
23	11	18 (trois essais)	65	4,5 x
24	12	18 (trois essais)	70	5,3 x
25	13	18 (trois essais)	75 (deux essais)	7 x

➢ Sagesse.

Qualité très importante pour les religieux, et surtout les prêtres (voir cette classe pour connaître les effets de bonus/malus de cette qualité sur le nombre de points de Karma), la sagesse est la note de référence pour la stabilité. Très élevée, le personnage est un homme réfléchi qui y regarde à plusieurs fois avant de prendre une décision.

Attention : une Sagesse à 8 indique un individu écervelé, téméraire, voire fou ! L'interprétation devra tenir compte de cela.

➢ Beauté.



C'est la qualité du coup de foudre ou de la répulsion immédiate. C'est avec elle qu'on peut aussi séduire, mais sans parler, en jouant uniquement sur le physique.
On peut augmenter artificiellement cette note grâce à des artifices (maquillage, parures, toilettes, robes et costumes…). En général, une femme ou un homme habilement fardés obtiendront un bonus de 1 point dans cette qualité. De bons professionnels, maquilleuses ou ménestrels, pourront avec les produits nécessaires, augmenter de 2 voire 3 points la Beauté d'un sujet.

N.B. : cette note, plus encore que toute autre, est exprimée en fonction de critères humains.

Attention : une Beauté à 8 indique un individu très laid ! Les réactions des interlocuteurs (Personnages Non Joueurs ET Personnages Joueurs) devront être en conséquence.

➢ Constitution.

Cette caractéristique exprime la robustesse naturelle d'un corps. Plus cette note est élevée, plus un être sera résistant aux chocs, au traumatisme, à l'effort également… Et donc par extension, plus il possédera de points de vie.

Note	Pts de vie par D6 (niveau)	Effets sur save des poisons	Traumatisme(%)	Résurrection (%)	Régénération
1	-5				
2	-4	-4			
3	-3		25	35	
4	-2	-3	30	40	
5	malus de 1 pt		35	45	
6	~	-2	40	50	
7	~		45	55	
8	~	malus de 1 pt	50	60	
9	~	~	55	65	
10	~	~	60	70	
11	~	~	65	74	
12	~	~	70	78	
13	~	~	75	82	
14	~	bonus de 1 pt	80	86	
15	~		85	90	
16	~	2	88	92	
17	bonus de 1 pt		91	94	
18	2	3	95	96	
19	3		97	98	
20	4	4	99	100	
21	5		99	100	récup de 10% base pour 8h sommeil /24h
22	6	5	99	100	récup de 20% base pour 8h sommeil /24h
23	7		99	100	récup de 30% base pour 6h sommeil /24h
24	8	6	99	100	récup de 40% base pour 6h sommeil /24h
25	9	7	99	100	récup de 50% base pour 5h sommeil /24h

Attention : une Constitution à 8 indique un individu souffreteux ! Le MdJ imposera régulièrement des épreuves.

➢ Perception.

La perception quantifie l'acuité générale d'un personnage (ouïe, vue, goût…).
Avoir une bonne perception permet de mieux anticiper l'arrivée d'un adversaire, de discerner des éléments à priori peu visible, peu notable.

Attention : une Perception à 8 indique un individu aux sens très émoussés ! L'interprétation doit tenir compte de cela. Le MdJ imposera des épreuves.


REDONjdr
L'imagination au pouvoir

IV. L'Energie Vitale

L'énergie vitale (EV) est l'une des données essentielles de la feuille de personnage. C'est elle qui détermine l'état de santé d'un personnage. Lorsque l'EV est au maximum (Energie Vitale égale à la valeur de "Base"), le personnage est a priori en pleine forme. Il peut se sentir fatigué, avoir envie de dormir, mais son corps est au top de sa résistance potentielle.
Lorsque l'EV baisse (blessures, coups, chutes, poisons, épuisement, ...) l'état de santé baisse dans les mêmes proportions.

> L'énergie vitale ne peut en aucun cas être portée à une valeur supérieure à la "Base". Sauf en cas de passage de niveau (le personnage gagne alors 1D6 de points de vie sur sa base et sur son total actuel), en cas d'intervention magique spéciale : vœux, objet magique, ...

Energie Vitale et conséquences

Pour une raison de jouabilité, lorsque l'EV baisse aucune règle particulière ne vient affecter les Qualités du personnage, sa vitesse de déplacement, sa capacité à utiliser la magie, ...

C'est vrai jusqu'aux seuils suivants :

- **l'EV du personnage est inférieure ou égale à 10% de la base** : le sujet voit alors ses notes d'Attaque, de Parade, de Force, d'Adresse et de Constitution réduites de 2 points

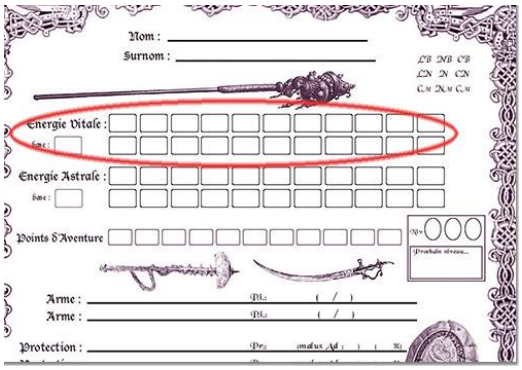
- **l'EV du personnage est égale à 1 ou 2** : le sujet voit toutes ses valeurs réduites à 50% de leur base (Attaque et Parade, Qualités Majeures et Mineures, Vitesse de déplacement, ...). Il ne peut en outre lancer ses sortilèges et ses prodiges qu'avec 80% de chance de réussite.

- **l'EV du personnage est égale à 0** : le sujet entre dans un semi-coma. Il conserve une conscience partielle de ce qui l'entoure (ouïe à 30%). Il ne peut entreprendre aucune action.
A noter que cet état est dit "stationnaire" ou "stable"; c'est-à-dire que le sujet à zéro points de vie demeure ainsi tant que rien ne vient bouleverser son équilibre (soins qui le feraient remonter en EV ou coups qui lui feraient perdre des points de vie). Bien sûr, si personne ne vient s'occuper de lui, le faire boire, le nourrir, le tenir au chaud, il mourra sous 24 à 48h00 d'épuisement.

- **l'EV du personnage est comprise entre -1 et -4** : le sujet est dans le coma. Totalement inconscient il ne peut évidemment rien entreprendre. Etat "dégénératif", le sujet perd 1 point de vie tous les 3 assauts.
A noter qu'on peut stabiliser cet état en "bandant" un sujet dans le coma (point de compression sur les plaies, application d'un linge sur les blessures, garot...). Une telle action, qui ne nécessite aucune connaissance particulière, prend 1 assaut. Ainsi "bandé", un sujet dans le coma récupère 1 point de vie tous les 3 assauts, jusqu'à rejoindre le semi-coma à zéro.

- **l'EV du personnage est égale ou inférieure à -5** : le sujet est mort !
On ne peut plus rien entreprendre de simple pour lui. Seul un prodige ou un sortilège de résurrection pourront, éventuellement, ramener le sujet à la vie. Mais attention de telles interventions sont coûteuses.

Energie Vitale et Feuille de Personnage



Le compte détaillé, précis et même pointilleux, de cette est tenu en "page 2" de la feuille de personnage.
On inscrit dans la case "base" la valeur de base d'un personnage lorsqu'il est au top de sa santé (pour un guerrier de niveau 1 cette base est de 30). On reporte cette valeur dans la première case en haut à gauche après "Energie Vitale :".
Afin de ne pas abimer trop vite les feuilles de personnage, il est conseillé d'utiliser l'ensemble des cases disponibles, en reportant toujours vers la droite le nouveau total d'EV durant l'aventure.

Energie Vitale et Récupération

Récupération naturelle.
Reprendre de la santé est une entreprise lente dans REDON. Un personnage ne regagne en santé qu'après un repos complet de quatorze jours consécutifs. Passée cette convalescence, le sujet récupère alors lentement ses

points de vie au rythme de 1/7ème des points de vie manquant par nouveau jour de repos. Un personnage aura donc récupéré la totalité de ses points de vie manquants au bout de trois semaines (21 jours) de repos complet !

Exemple : Cloriddick, moine-guerrier de niveau 5, possède une EV de base de 62 points. Après plusieurs combats et quelques blessures, son total de points de vie n'est plus que de 41.
S'il n'a pas recourt à la magie, il devra se trouver une bonne auberge et prendre quatorze jours de repos avant de commencer à voir ses points de vie revenir.
Ainsi, le quinzième jour il récupérera 3 points de vie (1/7ème des 21 qui lui manquent), puis 3 nouveaux points le seizième jour, et ainsi de suite jusqu'au 21ème jour de repos effectif qui le verra revenir enfin à son total de base de 62.

NB : un personnage qui possède une Constitution supérieure à la normale (Qualité Mineure de Constitution supérieure à 20) se régénère beaucoup plus rapidement (voir le chapitre consacré aux Qualités dans ce Livre).

Récupération par soin.



Pour récupérer de la santé un personnage blessé peut également se rendre auprès d'un Médicastre (coût moyen : 1 à 3 pièces d'or), ou plus simplement se faire soigner par un compagnon ou n'importe quel personnage qui dispose de l'aptitude "Soigner les Blessures".
Attention cependant, ce recours présente l'inconvénient de ne pas être sûr (on peut rater son épreuve de "soigner les blessures") et de provoquer de nouvelles blessures. En outre un personnage ne peut soigner qu'une seule fois par jour un même individu.
A noter que le sujet peut utiliser l'aptitude de Soigner les Blessures sur lui-même, mais avec un malus de 2 points à l'épreuve.

En échange de quelques pièces d'or, un Médicastre pourra également vendre une fiole de soin (restitution de quelques points de vie).

Récupération "magique".

Pour retrouver plus rapidement de la santé, un personnage peut avoir recours aux services d'un prêtre ou d'un jeteur de sorts. Dans les deux cas, ces services seront probablement payants et souvent onéreux.
Un prêtre utilisera le prodige "Imposition des Mains" (restitution de 10 points de vie), contre le versement d'une obole dans le tronc de son Dieu (le plus souvent entre 10 et 50 pièces d'or).



Dans une Académie de magie, un magicien utilisera le sortilège de "Balsamon" (coût variable). Il pourra également vendre une fiole de soin de 50 points de vie (coût : 500 pièces d'or) (le breuvage peut être consommé dans les 6 à 12 moins qui suivent la confection)
Dans un Collège Druidique, un druide utilisera la sortilège de "Soin" (offrande à Dame Nature : coût variable).

A noter que les Illusionnistes n'ont accès à aucun sortilège de soin.



V. Les Aptitudes

1°) Des Aptitudes ? Pourquoi pas des épreuves sous Qualités ?

Définition : les Aptitudes sont les « connaissances » qui permettent de régler les actions spécifiques qui relèvent de connaissances particulières.

Exemples
Attraper une pomme au vol, lancée par un compagnon situé à 5 mètres, ne relève d'aucune technique spécifique. On peut alors recourir simplement à une épreuve sous la qualité qui semble la plus en rapport avec l'action à conduire → ici une épreuve d'Adresse (plus ou moins difficile selon la circonstance).

Mais…
Traverser à la nage *un étang, monter sur la berge et* ***s'approcher sans bruit*** *d'une sentinelle orque, afin de lui* ***dérober la clef*** *des geôles où sont enfermés le magicien et le prêtre du groupe, et* ***s'enfuir au grand galop avec la monture*** *de ce gardien…* Cela requiert plusieurs connaissances bien particulières qui ne peuvent se résumer à de simples épreuves de qualité…

Ici, l'Aventurier qui entreprend cet enchaînement d'actions devra successivement réussir un test sous *Natation*, puis sous *Déplacement Silencieux*, et sous *Agilité Manuelle*, pour enfin tester une *Equitation*.

On comprendra aisément combien ces connaissances sont liées à des habiletés ou des connaissances qui n'ont rien d'innée.

2°) Comment fonctionnent les Aptitudes ?

Les aptitudes se classent en deux grandes familles, qui obéissent pourtant aux mêmes règles.

a) les aptitudes directement « gouvernées » par une Qualité.
C'est le cas de la *Théologie* par exemple, qu'on calcule en vertu d'une formule du genre :

Théologie au degré I = épreuve de Sagesse avec malus de 7 points.

C'est aussi le cas de la *Natation*, qu'on calcule comme suit :

Natation au degré IV = épreuve de Constitution avec malus de 1 points.

On teste ces aptitudes avec un D20.
Toutes ces aptitudes évoluent de façon identique : Qualité de référence avec malus de 7 au degré I, avec malus de 5 au degré II, avec malus de 3 au degré III, avec malus de 1 au degré IV et entière au degré V



b) les aptitudes « libres » (non liées à une Qualité).
Ces aptitudes ne dépendent d'aucune note particulière, d'aucune Qualité.
Elle sont définies par une note, une valeur en pourcentage ou sur 20.
On les teste avec un D100 ou un D20 selon les cas…

Ainsi, l'*Escalade* est-elle définie par un pourcentage (60% au degré I, 65% au degré II, 70% au degré III…), comme la *Chasse* (30% au degré I, 40% au degré II…)…
Alors que le *Pistage* est défini par une note sur 20 (6/20 au degré I, 8/20 au degré II…)…

3°) Combien d'Aptitudes un individu possède-t-il ?
(voir les règles de tirage d'un personnage pour plus de détails)

A la naissance d'un personnage, on procède toujours à un tirage de 3D20. Chaque D20 indique une Aptitude, dite « de naissance », et définit ainsi en partie le passé original du personnage.

Ensuite, à chacune de ses progressions de niveau, le personnage reçoit un capital de 3 points (5 pour les Cavaliers) avec lesquels il peut augmenter le degré de ses aptitudes ou le nombre de celles-ci…

- Acquérir une nouvelle Aptitude « coûte » 2 de ces points.
- Augmenter d'un degré une Aptitude « coûte » 1 points.

Il existe 5 degré de développement pour chaque aptitude.

4°) Liste des aptitudes

Notes : il existe à ce jour un peu moins d'une cinquantaine d'Aptitudes. Ce nombre semble suffisant à gérer l'essentiel des événements et situations particulières des aventures médiévales auxquelles se destine R.E.D.O.N. Cependant, il est conseillé aux maîtres de jeu de proposer aux joueurs une « possibilité de proposition de nouvelles aptitudes ».
C'est avec ce type de liberté que le Jeu de Rôles s'enrichit…

Liste ci-après :



N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
1	**Acrobatie de Base**	15%	20%	25%	30%	35%	Sauter par une fenêtre, bondir par dessus une table, … Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
2	**Camouflage**	20%	25%	30%	40%	50%	Sert à se dissimuler à l'extérieur ou à l'intérieur de bâtiments.
3	**Chant**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Pousser la chansonnette, chanter, tenir un opéra… Aptitude de divertissement… qui peut adoucir les mœurs.
4	**Chasse**	30%	40%	50%	60%	70%	Permet de ramener du gibier en une heure de recherche. Bonus de 2% par point au dessus de 15 en Perception. Bonus de 2% par Degré de Pistage.
5	**Combat à mains nues**	+1 ép. Ad	+1 ép. Ad	+2 ép. Ad	+2 ép. Ad	+2 ép. Ad et Pl	C'est l'aptitude des combats de taverne, du pugila… bref des claques, des beignes, des coups de pied et des gnons…
6	**Cuisine**	20%	35%	50%	65%	80%	Cette aptitude peut nécessiter un matériel important. Le test d'aptitude n'est exigé que pour réussir un plat "difficile", pour une cuisine raffinée…
7	**Danse**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Aptitude de divertissement… La séduction peut aussi passer par là… Bonus de 1 point à l'épreuve par point au dessus de 14 en Charisme.
8	**Déguisement**	20%	25%	30%	40%	50%	Pour parvenir à un bon résultat, le personnage doit disposer d'un matériel de déguisement
9	**Dessin**	20%	30%	40%	50%	60%	Réaliser un tableau, dessiner un plan fidèle… Bonus de 3% par point de Perception au dessus de 16. Bonus de 3% par point d'Intelligence au dessus de 18.
10	**Dressage***	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Nécessite 1D3 semaines de travail. En prenant cette aptitude, le personnage indique pour quel animal elle s'applique (pour tout autre : malus de 3 pts)
11	**Escalade**	60%	65%	70%	75%	80%	Une épreuve par tranche de 3 mètres d'escalade. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
12	**Identification de Saveur et d'Odeur**	Perception +7	Perception +5	Perception +3	Perception +1	Perception	Reconnaissance des odeurs et des saveurs… Possibilité de déceler un piège, recracher un poison (malus). Degré 5 : donne des bonus en Alchimie (Cf)
13	**Illusionnisme**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Prestidigitation (aptitude non magique)
14	**Jeux de Hasard**	5/20	8/20	10/20	12/20	15/20	Connaissance des règles des jeux. C'est aussi l'aptitude du tricheur. Elle permet d'influencer le hasard par une agilité des doigts, d'abuser ses adversaires.
15	**Marchandage**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Permet de négocier un prix de vente… A la hausse ou à la baisse.
16	**Orientation**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	L'orientation évite de se perdre… Utilisable en extérieur comme dans une ville ou un donjon.
17	**Pistage**	6/20	8/20	10/20	12/20	13/20	Connaissance des empreintes, des traces. Permet d'estimer l'ancienneté d'une marque, d'une empreinte.
18	**Pose de Piège**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Pour la pose d'un piège à destination d'un animal précis et si le personnage réussit un jet sous "connaissance des animaux" : bonus de 2. (nécessite du matériel)
19	**Prévision du Temps**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet de prévoir la météo sur les 48 prochaines heures.
20	**Réparer les Armes**	10%	20%	30%	37%	45%	Cette aptitude permet de réparer tout type d'arme. (nécessite du matériel)

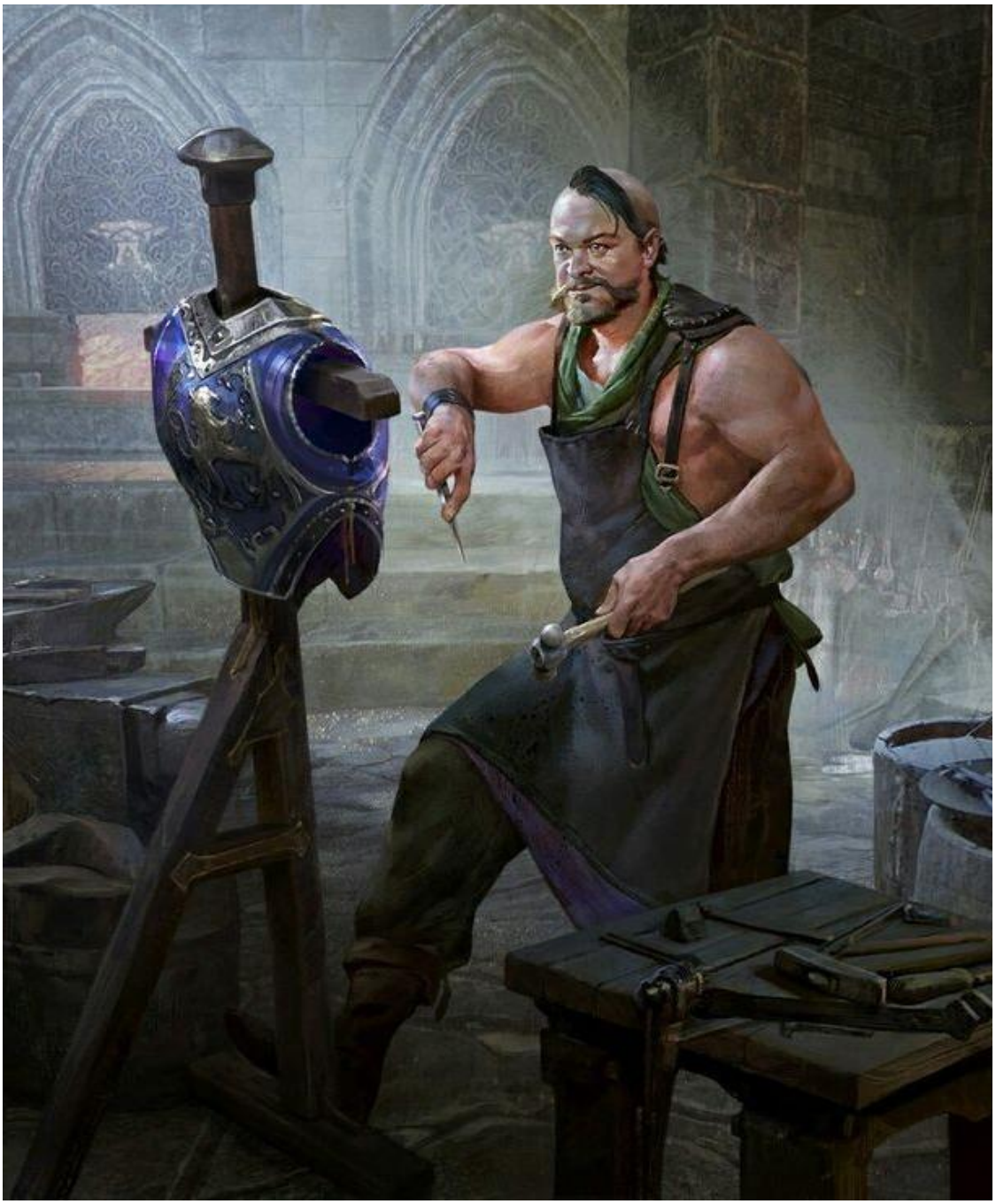
N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
21	**Agilité Manuelle**	20%	25%	30%	35%	40%	C'est en fait le Pickpocket et plus. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 7% par degré dans l'aptitude
22	**Alchimie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance des ingrédients et des effets des types de potions, baumes.... Bonus de 2 si Saveur/Odeur au deg 5. Nécessite un "laboratoire" portatif (environ 100pOr)
23	**Combat Aveugle**	Perception +7 et 20%	Perception +5 et 25%	Perception +3 et 30%	Perception +1 et 35%	Perception et 40%	Si test de perception réussie : -3 / -3 seulement contre un adversaire invisible. De plus, si le % est réussi lui aussi alors -2 / -2.
24	**Connaissance des Animaux**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un animal, de ses mœurs, période de gestation, espérance de vie... (malus sur animaux rares…)
25	**Connaissance des Monstres**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un monstre, de ses mœurs, espérance de vie, capacités spéciales... (malus sur monstres rares…)
26	**Connaître les Légendes**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	C'est la connaissance des événements historiques et mythiques. Elle permet de connaître des éléments, des anecdotes, elle ne confère pas un talent de conteur.
27	**Conte et Mime**	Charisme +7	Charisme +5	Charisme +3	Charisme +1	Charisme	Aptitude de divertissement. Utile pour communiquer avec des peuples dont la langue est inconnue, pour divertir un auditoire… Attention aux risques d'incompréhension…
28	**Contrefaçon**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Aptitude des faussaires… Permet d'imiter des écritures, des signatures (malus de 2), de contrefaire des documents officiels d'après modèle...
29	**Démonologie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un démon/diable, de ses capacités spéciales… Connaissance des textes mauvais, des objets maudits…
30	**Déplacement Silencieux**	10%	16%	22%	28%	35%	Aptitude de discrétion. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
31	**Equitation**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Savoir monter une créature. Equitation ne s'applique que pour un type de créature (cheval, ou chameau…) : choix à l'achat de l'aptitude (malus de 3 pts pour autre race)*
32	**Estimation**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Permet d'estimer les valeurs marchandes. Intelligence à 13 : bonus de 1 Pt, Intelligence à 16 : bonus de 2, et Intelligence à 19 : bonus de 3.
33	**Forge**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	C'est l'aptitude des forgerons. Elle permet de réaliser des clous, des épées, des anneaux de ceinture…
34	**Funambulisme**	40%	48%	56%	64%	72%	C'est l'équilibriste sur son fil… Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
35	**Géographie**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Connaissance théorique des régions, de leur position les unes par rapport aux autres, …
36	**Herboristerie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Identification des plantes et champignons. Confère un bonus de 2%/degré pour l'aptitude "Trouver les plantes". Au deg. 5 : bonus en "Traiter la fièvre" et "Alchimie".
37	**Lecture et Ecriture**	Lettres majuscules	couramment, écriture un peu lente	très couramment	parfaitement	parfaitement et bon style écrit	Aptitude intellectuelle par excellence. Elle ne dépend pas de l'intelligence, mais de l'exercice de cet "art des lumières"…
38	**Musique**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Aptitude de divertissement. Cette aptitude nécessite bien sûr un instrument, sauf pour les musiciens "siffleurs". N'oublions pas qu'elle adoucie les mœurs…
39	**Natation**	Constit. +7	Constit. +5	Constit. +3	Constit. +1	Constit.	Dès le degré I le sujet sait à peu près nager, il barbotte. Au degré II sa science de la natation est bonne. Les autres degrés concernent surtout l'endurance…
40	**Navigation**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance de la conduite d'un navire, de son fonctionnement. Permet d'étudier les courants marins, reconnaître les signes d'une terre proche, de récifs…
41	**Pilotage**	25%	30%	35%	40%	50%	Capacité à conduire un chariot, un attelage quelqu'il soit, …

N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
42	**Pratique des Nœuds**	Adresse +7	Adresse +5	Adresse +3	Adresse +1	Adresse	Connaissance des nœuds qui retiennent solidement, glissent lentement ou se défont dès la 1ère secousse. Test avec malus de 6 pour se libérer soi d'une entrave.
43	**Protocole**	Sagesse +7	Sagesse +5	Sagesse +3	Sagesse +1	Sagesse	Connaissance des comportements et des formules à employer. C'est l'aptitude essentielle à la cour.
44	**Réparer les Protections**	10%	20%	30%	37%	45%	Permet d'enlever 1d4 "barres témoin" sur tout type de protection (nécessite du matériel). Temps selon le type d'armure… En cas d'échec : 10% d'abîmer davantage.
45	**Serrures**	19%	22%	25%	29%	33%	C'est en fait l'habilité de Crochetage. Si un personnage possède cette compétence en "métier" --> bonus de 4% par degré dans l'aptitude
46	**Soigner les Blessures**	12/20 *pour 2 pts de vie*	12/20 *pour 3 pts de vie*	14/20 *pour 4 pts de vie*	14/20 *pour 5 pts de vie*	15/20 *pour 7 pts de vie*	L'épreuve de soin manuel prend 5 minutes entières. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi-même. 1x /jour et par personne.
47	**Théologie**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	Connaissance des textes religieux, des Dieux, de leurs sphères… Confère une estimation théorique des Points de vie d'un ange/dieu/…, de ses capacités spéciales…
48	**Torture**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	C'est l'aptitude qui permet d'obtenir des renseignements d'un individu récalcitrant… avec ou sans violence !
49	**Traiter la Fièvre**	Intelligence +7	Intelligence +5	Intelligence +3	Intelligence +1	Intelligence	1x /jour et par personne. Guérison de la fièvre due aux blessures. Herboristerie degré 5 : bonus de 2 à l'épreuve et redonne 1d6 + 1 pV perdus par la fièvre.

Précisions diverses

***Dressage**. On peut enrichir une connaissance du dressage en l'appliquant à d'autres espèces animales que celle pour laquelle on a « acheté » initialement l'aptitude. Ajouter une nouvelle espèce coûte 2 nouveaux points d'aptitude.

* **Equitation**. On peut enrichir une connaissance de l'équitation en l'appliquant à d'autres races de montures que celle pour laquelle on a « acheté » initialement l'aptitude. Ajouter une nouvelle race coûte 2 nouveaux points d'aptitude.
Exemple : lorsque le guerrier Ranulf a appris l'aptitude d'Equitation, il parcourait depuis plusieurs mois les étendues arides du désert de Gob'Us. Il a donc logiquement choisi « dromadaire » comme animal de référence pour son aptitude.
Deux années plus tard, il possède une aptitude d'Equitation qu'il a monté à IV, mais il a désormais déplacé le cadre de ses aventures épiques et parcoure maintenant les plaines du sud de l'Algalith. Il peut, en dépensant seulement 2 nouveaux points d'aptitudes ajouter le « cheval » comme nouvel animal de référence, en complément du « dromadaire ».



VI. L'Alignement

"Chaotique Neutre... C'est grave Maît'de'Jeu ?"

L'alignement est la ligne de comportement général d'un personnage. C'est le moyen de gérer les orientations morales et philosophiques globales d'un personnage, en évitant les dérapages trop fréquent de caractère, en remédiant aux dérives schizophrènes des joueurs...

LB	NB	CB
LN	N	CN
LM	NM	CM

Le carré des alignements, tel qu'il figure sur la feuille de personnage n°2 est composé de trois lignes et de trois colonnes.
Les lignes horizontales définissent le bien et le mal, tandis que les lignes verticales indiquent le choix entre la loi et le chaos.

On a donc de gauche à droite et de haut en bas : Loyal et Bon, Neutre et Bon, Chaotique et Bon, Loyal et Neutre, Neutre (absolu), Chaotique et Neutre, Loyal et Mauvais, Neutre et Mauvais, Chaotique et Mauvais.

Le bien c'est le bien… Ca c'est facile.
Le Mal c'est le contraire… C'est facile aussi.
Plus l'alignement d'un individu est vers le bas du tableau, plus il est « méchant ».

Loyal… C'est la composante qui désigne l'attachement aux règles qui régissent la société organisée. Un individu Loyal ne vole pas son prochain par exemple, même si celui-ci est immensément riche et lui dans le besoin…

Chaotique… C'est le rejet de la loi comme référence de bonheur absolu. Pour l'individu Chaotique, les lois sont un carcans qui empêche l'homme d'être heureux…

NDLA : un individu Chaotique et Bon n'est pas un être moins « gentil » qu'un individu d'alignement Loyal et Bon. L'un est simplement plus attaché à l'idée de loi que l'autre.

*
* *

Comment bien interpréter son alignement (tendance morale et philosophique) ?
Voici quelques conseils, quelques points de régulation de cette interprétation délicate, Ô combien !

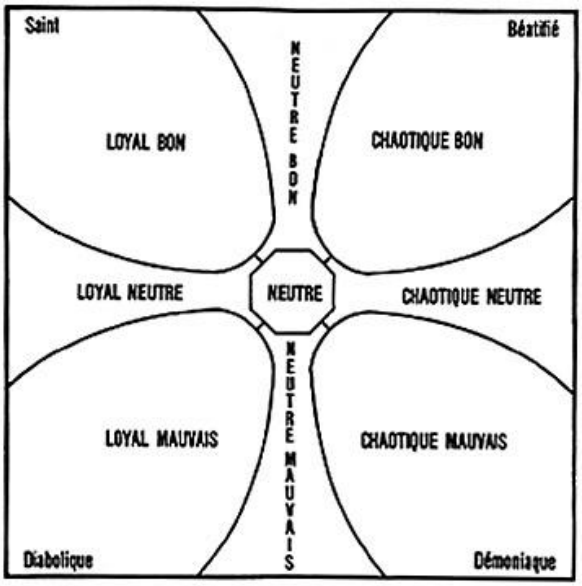
Loyal Bon.
1. Toujours tenir parole.
2. Ne jamais mentir.
3. Ne jamais attaquer, blesser ou tuer un ennemi non agressif.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer, pour aucune raison. Ne pas supporter la torture.
6. Toujours aider les autres
7. Toujours agir dans la légalité.
8. Respecter l'honneur, la loi, l'autorité, avoir de la discipline.
9. Le Loyal Bon travaille généralement bien au sein d'un groupe.
10. Ne jamais accepter « de l'argent sale » (ou des objets…)
11. Ne jamais trahir un ami, pour **aucune** raison !



Neutre Bon.
1. Toujours tenir sa parole.
2. Il est très mal de mentir, sauf peut-être à une personne malfaisante.
3. Ne jamais attaquer, blesser ou tuer un ennemi non agressif.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer. La torture est très difficile à comprendre, quelque soit la raison.
6. Ne pas tuer pour le plaisir, ou si une autre solution peut être envisagée.

7. Toujours essayer d'aider les autres.
8. Le Neutre Bon travaille généralement bien au sein d'un groupe.
9. Ne jamais accepter « de l'argent sale » (ou des objets…)
10. Ne jamais trahir un ami.

Chaotique Bon.
1. Tenir sa parole vis-à-vis de toute personne bonne.
2. Ne mentir qu'aux personnes malfaisantes
3. Ne pas attaquer ou tuer un ennemi désarmé.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer pour le plaisir ou l'information. La terreur, l'impression, peuvent être tolérés.
6. Ne pas tuer pour le plaisir.
7. Toujours essayer d'aider les autres.
8. Se méfier de l'autorité, de la loi.
9. Le Chaotique Bon travaille généralement bien au sein d'un groupe, mais déteste les règles établies et les règlements inflexibles.
9. Ne jamais accepter « de l'argent sale » (ou des objets…)
10. Ne jamais trahir un ami.



Loyal Neutre.
1. Respecter sa parole d'honneur.
2. Ne mentir et ne duper quelqu'un que si c'est vraiment nécessaire.
3. Ne pas attaquer ou tuer un ennemi désarmé.
4. Ne jamais blesser un innocent.
5. Ne jamais torturer pour le plaisir. N'utiliser la torture que lorsque c'est absolument nécessaire.
6. Ne jamais tuer pour le plaisir.
7. Aider aussi souvent que possible ceux qui sont dans le besoin.
8. Le Loyal Neutre travaille généralement bien au sein d'un groupe, surtout si on a besoin de lui.
9. Il peut parfois accepter de « l'argent sale »
10. Ne jamais trahir un ami.
11. Possède une haute opinion de la vie et de la liberté individuelle.

Chaotique Neutre.
1. Il peut respecter sa parole…
2. Mentir et tromper s'il sent que c'est nécessaire.
3. Ne jamais tuer un ennemi désarmé, mais possibilité de le rendre inconscient, de le frapper « un peu ».
4. Ne jamais tuer un innocent, mais possibilité de le blesser, ou de la kidnapper.
5. N'utiliser la torture que pour obtenir des informations, pas pour le plaisir.
6. Ne tuer qu'exceptionnellement pour le plaisir.
7. N'aider que rarement un individu sans une arrière pensée d'avantages à en tirer (ou si des témoins sont présents…).
8. N'avoir que peu de respect pour l'autorité, la loi.
9. Le Chaotique Neutre ne fonctionne pas très bien en groupe. Il a une forte tendance à faire ce qui lui plait, à faire le contraire de ce qu'on lui ordonne…
10. Accepter généralement « l'argent sale » ou les objets.
11. Ne trahir un ami que si c'est nécessaire (et intéressant).

Loyal Mauvais.
1. Respecter sa parole d'honneur.
2. Mentir et duper tous ceux qu'on n'estime pas vraiment.
3. Possibilité de tuer ou non un ennemi désarmé.
4. Ne jamais tuer un innocent, mais le blesser, le séquestrer, lui faire peur…
5. Ne pas torturer pour le plaisir, mais pour obtenir des informations.
6. Ne pas tuer pour le plaisir, mais toujours pour une bonne raison…
7. Possibilité d'aider ou non quelqu'un dans le besoin.

8. Respecter l'honneur et la discipline… Que la loi se débrouille elle-même.
9. Le Loyal Mauvais ne travaille en groupe que pour atteindre ses propres objectifs.
10. Accepter ou non de « l'argent sale »
11. Ne jamais trahir un ami.

Neutre Mauvais.
1. Ne pas nécessairement tenir sa parole vis-à-vis de quelqu'un.
2. Mentir et tromper à volonté.
3. Tuer avec plaisir un ennemi désarmé.
4. Blesser et utiliser sans scrupule un innocent, le tuer si c'est nécessaire.
5. Utiliser la torture pour obtenir des informations, et le faire dans la bonne humeur.
6. Possibilité de tuer pour le simple plaisir.
7. Aucune envie d'aider autrui sans la promesse d'une bonne récompense.
8. Ne travailler en groupe que pour parvenir à ses fins.
9. Accepter sans hésitations de "l'argent sale".
10. Trahir un ami si cela sert ses intérêts.
11. Avoir peu de respect pour la vie d'autrui.



Chaotique Mauvais.
1. Ne tiens sa parole que rarement. Aucun sens de l'honneur.
2. Mentir et Tromper tout le monde.
3. Attaquer et tuer un ennemi désarmé aussi souvent que possible (c'est le moyen le plus sûr).
4. Maltraiter et/ou tuer un innocent sans une seconde d'hésitation (ou pour le plaisir).
5. Utiliser la torture pour des informations et le plaisir.
6. Tuer pour le simple plaisir de tuer.
7. N'aider quelqu'un que si cela correspond à une envie soudaine…
8. Mépriser l'honneur et l'autorité et la discipline. Ce ne sont que des faiblesses.
9. Le Chaotique Mauvais ne fonctionne pas bien dans un groupe. Il passe son temps à vouloir commander, à désirer le pouvoir.
10. Toujours prendre de "l'argent sale".
11. Trahir n'importe qui… Après tout, les amis ça se retrouve…
12. S'associer surtout avec d'autres caractères malfaisants, mauvais.

N.B.: aucun commentaire sur les Neutres absolus. L'auteur de l'article prétend qu'il est extrêmement rare de rencontrer un individu totalement Neutre, dont le seul point d'intérêt soit lui-même et qui puisse se comporter réellement avec neutralité face à tous les événements de la vie… L'auteur suggère de faire un moyen terme entre LN et CN d'une part, et NB et NM d'autre part.



VII. Le Combat dans R.E.D.O.N.

Comprendre le mécanisme du combat est essentiel pour tout Jeu de Rôle.
Sur ce point, R.E.D.O.N. ressemble fortement à l'œil Noir (dont il descend en ligne directe d'ailleurs), bien qu'il soit aménagé en de nombreux points. Mais la structure de base, échange d'attaques et de parades entre les protagonistes d'un duel, demeure vrai.

1°) Principe

L'assaut se décompose en deux phases : durant la première phase A peut attaquer et B parer, durant la seconde phase B peut attaquer et A parer.

Détail :

Initiative (A obtient un résultat supérieur au résultat de B sur le D6)

Attaque de A
Si A réussi son attaque : parade de B
Si B réussi sa parade… Rien ne se passe. Fin de la phase.
Si B manque sa parade, A lance ses dégâts (Points d'Impact) et annonce le résultat.
B retranche la valeur de sa protection du nombre annoncé par A.
Fin de la phase.
Si A manque son attaque : fin de la phase

Attaque de B
Si B réussi son attaque : parade de A
Si A réussi sa parade… Rien ne se passe, fin de la phase.
Si A manque sa parade, B lance ses dégâts (Points d'Impact) et annonce le résultat.
A retranche la valeur de sa protection du nombre annoncé par B.
Fin de la phase.
Si B manque son attaque : fin de l'assaut

Puis A reprend l'attaque…

2°) Exemple

Chaque combattant est défini par un certain nombre de valeurs. Considérons un duel entre deux adversaires, la connétable Delphine et le nain, prêtre de Guerrim, Goram

***Goram* est prêtre nain de niveau 1.**
Il possède les valeurs suivantes :
Energie Vitale : 35
Attaque : 9
Parade : 8
Protection : veste de cuir (PR 3)
Arme : hache de guerre (1D+4)

***Delphine* est guerrière de niveau 1.**
Elle possède les valeurs suivantes :
Energie Vitale : 30
Attaque : 10
Parade : 8
Protection : cotte de mailles (PR 4)
Arme : épée (1D+4)

Les deux adversaires s'observent.
Puis, dans un élan simultané, ils se ruent l'un vers l'autre.
Lorsqu'ils sont effectivement au corps à corps, à portée d'arme, ils effectuent un jet d'initiative.
Chacun lance un D6.
Le résultat le plus élevé désigne le protagoniste qui commence l'attaque (il a été le plus rapide).
Ici, c'est Goram qui obtient l'initiative avec un 6 contre Delphine qui a fait 4 sur son D6.

Goram lève sa hache de guerre et tente de porter le premier coup.
Il lance son D20 et obtient un 12.
C'est supérieur à sa valeur d'Attaque et donc le coup est un échec !

Goram a manqué son attaque.

Delphine tente à son tour de porter un coup d'épée au nain.
Elle lance son D20 et obtient un 7.
C'est inférieur à sa valeur d'Attaque, le coup est donc réussi.
Le nain Goram doit tenter de parer.
Il lance un D20 et obtient un 5.
C'est inférieur à sa valeur de Parade, le coup d'épée est donc évité !

De nouveau, c'est à Goram d'Attaquer.
Il lance son D20 et obtient un 5.
C'est donc un succès.
Delphine tente de parer en *lançant son D20 et obtient un 11*. C'est une parade ratée pour Delphine.
Goram lance donc son « dé de dégâts » : *1D+4* (avec sa hache de guerre).
NB : le « D » est toujours un dé à 6 faces pour les dégâts.
Goram obtient un 6 sur le dé.
6+4 = 10.
Goram annonce 10 points de dégâts à Delphine.
Delphine porte une cotte de mailles qui la protège de 4 points.
Elle subit donc une perte de 6 points de vie (8-4 = 4).
Son énergie vitale tombe donc à 24 points (30-6 = 24)

C'est ensuite à Delphine de riposter.
Puis, en fonction de sa réussite ou non, à Goram de parer.
Et ainsi de suite…



VIII. Règles de Combat

1°) L'initiative.

Lorsque deux individus veulent intervenir en même temps sur un assaut donné, que ce soit pour effectuer une attaque, souffler une bougie ou bondir sur le dos d'un cheval, il est nécessaire de recourir à un jet d'initiative.
Ce test se fait avec un D6.
Chacun des concurrents lance un dé, celui qui obtient le nombre le plus élevé remporte l'initiative et commence à agir.
Selon l'écart plus ou moins grand qui sépare les deux résultats, le personnage interviendra avec plus ou moins d'avance sur son adversaire.

Lorsqu'il s'agit d'une initiative précédent un combat, chacun des intervenants peut additionner à son score au D6 le ou les points de bonus issus de sa note de Courage (+1 à 14, +2 à 16…).

N.B. : on peut obtenir l'initiative et préférer rester sur le qui-vive. Le personnage peut alors feindre, et seule une épreuve de perception divisée par deux de l'adversaire pourra renseigner celui-ci sur le subterfuge.

2°) La surprise.

Lorsque les circonstances le permettent, une embuscade par exemple, un personnage peut tenter d'en surprendre un autre. De la même façon, deux individus errant dans les couloirs déserts d'un château peuvent par hasard tomber nez à nez. Dans de tels cas, on a recours à un tirage de surprise.

On lance un D6.
- Si le résultat est de 1 ou 2, l'individu concerné est surpris. Il ne peut avoir l'initiative, et selon la circonstance, il ne pourra peut-être même pas éviter un coup.
- Si le résultat est supérieur à 2, alors le personnage n'est pas surpris.

N.B. : selon le type d'intervenants et la situation, le MdJ peut affecter d'un malus ou d'un bonus le tirage de surprise d'un sujet.

3°) Les coups de maître.

On obtient un « Coup de Maître » lorsqu'on tire un **1** ou un **2** sur un D20.

- Face à un tel coup, on ne peut tenter d'opposer qu'une *esquive*, c'est-à-dire un jet de Parade divisé par 2.
- Un être vivant blessé par un coup de maître ne bénéficie pas de sa protection, sauf si celle-ci est dite naturelle, c'est-à-dire offerte par sa peau elle-même, comme c'est par exemple le cas pour les moines, les barbares…

On ne peut réussir un « coup de maître » si la note d'Attaque se trouve amputée d'au moins la moitié de sa valeur de base.

Exemple : Clovis veut frapper dans le dos d'un ennemi qui s'est enfui sans riposter sur son tour d'attaque. Clovis peut lancer une attaque, mais celle-ci est divisée par 2. Dans ce cas, Clovis ne dispose plus que de la possibilité de frapper son adversaire sans espérer pouvoir obtenir un « coup de maître ».

Cette précision de règle s'applique aussi aux escrimeurs utilisant l'escrime « Sumorienne », et aux archers (malus de protection et/ou de distance).
Sur un coup de maître à 1, le personnage (ou la créature) relance un D20 pour obtenir d'éventuels bonus à ses dégâts. Il peut même, s'il obtient sur ce D20 un 19 ou un 20, relancer à nouveau un D6 qui indiquera un coma de son adversaire pour le nombre d'assauts indiqué par le dé, ou même sa mort immédiate (sur un 6 !).

1-5	+1 aux P.I.	14-16	+4 aux P.I.
6-10	+2 aux P.I.	17-18	+5 aux P.I.
11-13	+3 aux P.I.	19-20	Tirage d'un D6

N.B. : sur un coup de maître à l'as suivi d'un coma (après un 19-20), le sujet a de bonnes chances de conserver une cicatrice (10% sur un 1 au D6, 30 pour un 2, 50 sur 3, 70 sur 4 et 90 sur 5).

N.B. : le coup de bretteur est une extension de la règle du coup de maître au 3/20. Il ne peut être effectué que par un combattant spécialement entraîné (botte).

4°) La résistance des armures aux coups de maître.



Lors d'un combat, tout coup de maître à 1 reçu peut endommager la protection.
Chaque fois, un test est effectué par la victime de ce coup, de la manière suivante :

- Lancer d'un D100.
  - Si le résultat est supérieur au pourcentage de risque d'être abîmé de la protection concernée, alors celle-ci est épargnée.
  - Si le résultat est inférieur ou égal à ce même pourcentage, alors la protection est endommagée et perd immédiatement un point de protection.

Quelle que soit l'issue de ce test, le personnage place « une barre » en regard de la protection.
Si cinq barres viennent à être placées sur une même protection, celle-ci voit son pourcentage de risque d'être endommagée augmenter de 5%.

Un bon armurier ou un artisan forgeron ou tailleur (selon protection) pourra avec, du travail, rattraper les « barres » témoins sur une protection. Il pourra même avec un peu plus d'or récupérer une ou plusieurs séries de 5%.
Réparer une protection effectivement endommagée (ayant perdu 1 ou plusieurs points de protection) est un travail plus ardu qui nécessite les compétences d'un *Expert* en la matière.

N.B. : la protection testée lors d'un tel coup de maître à 1 est toujours la plus exposée. Si le sujet combat avec un bouclier et une cotte de mailles, c'est toujours sur le bouclier que se porteront d'abord les tests.

N.B. : une tentative ratée de réparation sur une pièce de protection peut contribuer à l'endommager encore.

Type d'armure	Points de protection	Malus sur Adresse	Prix (en P.d'Or)	Risque d'être endommagée	Effets	Protection si endommagée
Bouclier de bois	1	0	2 à 3	20%	détruit	0
Bouclier de fer	2	0	7 à 9	8%	très endommagé	1
Bouclier « mur de fer »	3	2 pts	10 à 14	8%	endommagé	2
Vêtement	1	0	2	30%	détruit	0
Cotte matelassée	2	0	4	20%	très endommagée	1
Veste de cuir	3	0	8	18%	endommagée	2
Veste de cuir cloutée	4	1 pt	150	18%	endommagée	3
Cotte de mailles	4	1 pt	20	12%	endommagée	3
Cuirasse d'écailles	5	1 pt	100	10%	endommagée	4
*Armure **	6	2 pts	400	3%	endommagée	5
*Grande armure ***	7	2 pts	2 000	3%	endommagée	6
Armure Intégrale **	8	3 pts	8 000	3%	endommagée	7

* Avec ce type d'équipement, l'individu qui fait une chute dans un combat (20 au dé d'Attaque ou de Parade, suivi de 3 à 5 ou 9 à 11 sur les 2D6), doit réussir un jet de Force avec malus de 4 et un jet d'Adresse sur le 2ème assaut au sol pour pouvoir effectivement se relever.

** Avec ce type d'équipement, l'individu qui fait une chute dans un combat (20 au dé d'Attaque ou de Parade, suivi de 3 à 5 ou 9 à 11 sur les 2D6), doit réussir un jet de Force avec malus de 8 et un jet d'Adresse avec malus de 2, sur le 2ème assaut au sol pour pouvoir effectivement se relever.

N.B. : une pièce d'équipement magique qui risque d'être endommagée bénéficie d'un tirage spécial de sauvegarde égal à 12%, auquel s'ajoute 12% pour chacun des bonus magiques de protection dont elle bénéficie normalement.

5°) La spécialisation d'armes spéciales.

Toute personne peut accéder à la spécialisation dans un certain nombre d'armes.
Pour se spécialiser dans une arme il faut disposer de la note minimale de 12 en Intelligence.

Il faut 15 dans cette caractéristique pour se spécialiser dans une deuxième arme, et 17 pour une troisième.

Pour accomplir une spécialisation, il faut trouver un maître d'arme compétent (un individu déjà spécialisé et au moins niveau 12 dans son métier de combattant), et disponible.
Le temps moyen d'une spécialisation est de 3 à 4 semaines pour un combattant (aigletier, barbare, cavalier, chevalier tonnerre, guerrier, paladin, pirate, prêtre de la guerre, rôdeur, spadassin, templier), et de 2 mois complets pour les autres.
Les tarifs sont très variables, mais restent proches des moyennes suivantes : de 800 à 1200 pièces d'or la semaine.

Au terme de l'enseignement, l'élève doit réussir une épreuve d'Intelligence, éventuellement modifiée de quelques points en fonction de la compétence de l'enseignant, qui indiquera le succès ou l'échec de l'entreprise d'apprentissage.

Le Boomerang.



C'est une arme traditionnelle des tribus barbares du nord de l'Ilvanir et des clans indigènes des îles orientales. Le boomerang est un morceau de bois d'un seul tenant, en forme d'accent circonflexe, qu'on utilise comme arme de jet.
Entre des mains expertes, le boomerang peut devenir une arme redoutable, capable d'assommer d'un seul coup le plus robuste des hommes.

Un spécialiste occasionne 1D+3 P.I. avec le Boomerang (au lieu de 1D+2).
Il peut aussi assommer sa cible avec une épreuve {Niveau + (Adresse/2)} %.
En cas de succès, la victime doit réussir une épreuve de Constitution divisée par 3 ou sombrer dans l'inconscience pour 1D4 minutes.

Le Fouet.



Un spécialiste du fouet n'obtient plus des Points d'Impact mais des blessures directes à chaque toucher à hauteur d'1D6.
Par ailleurs, pour une attaque portée avec un 1, un 2 ou un 3, le spécialiste se voit offrir les possibilités suivantes :
- maintenir l'étreinte (jet d'Adresse divisée par deux de la victime pour se dégager, tant que sous l'étreinte, malus de 2 en Att et Prd, ainsi que perte de 2 pts de vie par assaut)
- multiplier par deux les blessures.
- déséquilibrer la victime (jet d'Adresse divisée par 3 de la victime, ou les mêmes conséquences qu'une maladresse en combat, 2 et 12 indiquant une arme lâchée).

Le Filet.

Un spécialiste du filet peut tout comme certains gladiateurs romains parvenir à entraver un adversaire.
Il doit effectuer après un jet d'adresse réussi, un test de (Niveau + Adresse) %. Si tel est le cas, la victime ne peut plus que réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4 au premier assaut pour éviter de s'empêtrer dans le filet. Au second assaut, elle ne peut plus réussir qu'une Adresse divisée par 2.
Si la victime échoue dans ces deux tentatives, elle tombe au sol et reste empêtrée dans le filet jusqu'à ce qu'on l'en libère, à moins de pouvoir réussir une « pratique des nœuds » (20 assauts).

Les Armes d'hast.

Hast ou Haste sont les noms anciens de la lance. Par extension, ils sont devenus ceux de toutes armes fixées au bout d'un manche (hallebardes, piques…).
Ces armes offrent un emploi souvent malaisé, surtout en parade du fait du « volume » d'encombrement propre à l'arme.
Cependant, une spécialisation dans ce type d'armes permet de les utiliser si bien que les adversaires en seront gênés dans leurs attaques.

Armes	Modif Att/Prd	P.I.	Malus à l'Attaque			
			1er adv.	2ème adv.	3ème adv.	4ème et +
Lance (javelots, pilum…)	-1/-4	1D+3	- 2	-1	0	0
Hallebarde	-2/-4	1D+5	- 3	-2	-1	0
Pique	-1/-4	1D+6	- 5	-4	-3	-2

N.B. : Certaines conditions particulières ne permettent pas l'emploi de ces armes (espace réduit…)
N.B. : Ces armes ne peuvent être utilisées qu'en perçant ou en effectuant de larges moulinets, sans les bonus classiques de Force. De fait pour ces armes, on utilisera les valeurs suivantes :

Force	Bonus de Dégâts		Force	Bonus de Dégâts
13	+1		19	+5
14	+2		21	+6
16	+3		23	+7
17	+4		25	+8

6°) L'emploi des armes bâtardes.

Une arme bâtarde est une arme qu'on peut utiliser à une main ou à deux mains.
Les valeurs données dans les tableaux d'armes sont en général celle de l'arme utilisée à une seule main.
Le recours aux deux mains pour le maniement de telles armes permet de supprimer un point de malus en Attaque et un point de malus en Parade (jamais d'obtenir des bonus).

Une épée bâtarde utilisée à une main fait 1D+5 et (-2/-3), maniée avec les deux mains elle devient 1D+5 (-1/-2).

7°) Le combat à mains nues.

Le combat à mains nues est un combat qui utilise l'Adresse.
On teste l'Adresse pour les attaques comme pour les parades.
Les cadences de combat sont applicables, de même que le combat ambidextre.

Tous les coups occasionnent des dégâts dits *non-létaux*. C'est-à-dire que ces P.I. sont des dégâts de contusion, qui se régénèrent beaucoup plus vite que les blessures normales (en 20 minutes un individu normal récupère complètement ses points de vie).

Les dégâts sont fixes entre deux individus de force constante, et calculés comme suit :

Force de l'assaillant moins Force du défenseur	Blessures non-létales
-6 et en dessous	1
de –2 à –5	2
de –1 à +1	3
de +2 à +5	4
6 et au-dessus	5

Il existe des coups spéciaux obtenus sur les valeurs suivantes :
- Sur un **3** on obtient un « *crochet* ». L'adversaire ne peut éviter le coup. Les points non-létaux infligés sont les mêmes que ceux d'un coup normal.
- Sur un **2** on obtient un « *direct* ». L'adversaire ne peut éviter le coup. Il occasionne une perte de 10 points de vie non-létaux, et peut donner droit au tirage de « KO technique ».
- Sur un **1** on obtient un « *uppercut* ». L'adversaire ne peut éviter le coup. Il provoque généralement un KO immédiat. La victime peut tenter une « résistance au KO technique ».

N.B. : le tirage d'un D20, comme lors d'un coup de maître au combat classique doit être fait, mais on ne considère qu'un résultat de 19 ou 20. Un D6 qui donne un 6 indique la mort accidentelle de la victime.

« KO technique » sur un 2.
Pour chaque combat gagné par un « KO technique » (1 ou 2) le personnage gagne 3% de chance de pouvoir mettre KO un adversaire sur un 2 au D20.
Maximum : (2 x Force) %

« Résistance au KO technique ».
Pour chaque « KO technique » subi (1 ou 2), le personnage développe une résistance physique de 3% susceptible de lui permettre de résister à un prochain « KO technique », mais perd un peu de sa confiance et voit son pourcentage de « KO technique » personnel amputé de 2%.
Maximum : {(2 x Constitution) + (1 x Force)} %

N.B. : sur un « KO technique » évité, un personnage voit tout de même son adresse baisser de 3 points pour 5 assauts et sa « Résistance au KO technique » diminuer de moitié jusqu'à la fin du combat.

On admet généralement qu'une trop grande différence de Force entre deux individus interdit au plus faible d'assommer le plus fort.
De cette manière, pour une différence de Force supérieure à 6 points, le plus faible n'a que 50% de chance d'obtenir un « KO technique », et seulement 20% pour une différence de 10 points et plus.

Conséquences d'un 1/20 au combat à mains nues.

D100	Conséquences	Détails
70-84%	Œil poché	-2 en Per pou r1D3 jours
85-91%	Dents cassées	1D8 (1,2,3,4 : 1 dent) (4,5,6 : 2 dents) (7,8 : 3)
92-96%	Nez cassé	-1 en Per et -2 en Bea
97-99%	Nez cassé et mâchoire luxée	-1 en Per et -2 en Bea, mastication douloureuse
00%	Mâchoire brisée	mastication impossible

8°) L'ambidextrie.

Tout le monde n'est pas ambidextre, c'est une évidence.
On naît ambidextre. On ne le devient pas (sauf cas exceptionnels).
A la création d'un personnage, on lance deux dés, de natures différentes, un D6 et un D12.
Si on obtient un double avec un seul lancer de ces deux dés, le personnage est ambidextre, et peut utiliser ses deux mains avec une aisance semblable.
Si c'est le D12 qui est supérieur au D6, le personnage est droitier, si au contraire c'est le D6 qui est le plus élevé, il est gaucher.

Si un personnage est ambidextre, il convient de relancer les deux dés pour connaître sa main de prédilection. Si un nouveau double apparaît, le sujet est ambidextre parfait.

Au combat, un ambidextre peut utiliser deux armes en même temps. Cela augmente considérablement sa cadence d'attaque, ajoutant une attaque par assaut.
Ainsi, le tableau de cadence de combat d'un guerrier ambidextre devient celui-ci :

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut
1 à 7	**2**
8 à 12	**5/2**
13 à 17	**3**
18 à 21	**7/2**

Le coup porté par la main seconde d'un ambidextre est affecté d'un malus de 2 points. Ce malus est nul pour un ambidextre pur.



Les combinaisons d'armes possibles en combat ambidextre sont :
Epée et Poignard – Hache et Poignard–- Sabre et Dague – Dague et Dague – Dague et Poignard…

Bref, une arme 1D+4 et une arme 1D+1, ou toute composition ne dépassant pas une valeur globale de 2D+5.

Pour un individu de moins de 1,55 m, le maximum est de 2D+4.
Pour un individu de plus de 2,00 m, le maximum est de 2D+6.
Pour un individu de plus de 2,45 m, le maximum est de 2D+7.

N.B. : on peut utiliser deux armes au combat sans être ambidextre, mais ce choix s'accompagne des modificateurs suivants : malus de 6 sur l'attaque de la main de prédilection et malus de 10 sur l'attaque de la seconde main. De plus, la parade est elle-même amputée de 6 points.

9°) Assommer, une technique.

On peut assommer de deux façons, avec une arme, un ustensile ou bien à mains nues.
Quelque soit la méthode employée, il faut tout d'abord se glisser subrepticement dans le dos de la victime, qui ne se doutera de rien (si tel n'est pas le cas, la victime jouit d'un bonus de 4 points à son épreuve de Constitution).
Il faut ensuite réussir une épreuve d'Attaque divisée par 3 (Adresse divisée par 4 à poings nus).

Si l'attaque est un succès : la victime doit réussir une épreuve de Constitution.

Si elle réussit son épreuve, elle n'est qu'étourdie (1D4 assauts, -2 Att/ -2 Prd, 70% de réussite de sort).
Si elle échoue, elle perd connaissance pour 2D4 assauts.

Si l'attaque est un échec : Soit la valeur du D20 est inférieure ou égale à la valeur d'Attaque normale de l'attaquant et la victime subit des dégâts normaux (1D-2 +bonus de Force si attaque à mains nues).
Soit le tirage est supérieur à la valeur d'Attaque normale de l'attaquant et donc aucun effets.

Modificateurs à l'épreuve de Constitution.
Si Force victime > Force attaquant ➔ bonus de 1Pt par point d'écart. Si Force victime < Force attaquant ➔ malus de 1Pt par 2 points d'écart.

N.B. : on ne peut assommer une créature d'une taille supérieure à 150% de la sienne propre.

N.B. : Une différence de 7 points de force ou plus, en faveur de la victime interdit toute chance de succès. Dans ce cas, « assommé » devient « étourdi » et « étourdi » devient « sans conséquence ».

L'emploi d'une matraque donne un bonus de 4 points à l'épreuve d'attaque et un malus d'autant à l'épreuve de constitution de la victime.
L'emploi d'un gourdin accorde un bonus de 2 points en attaque et un malus de 2 en constitution pour la victime.

N.B. : la matraque n'est pas à proprement parler une arme, mais un outil. Elle n'est donc pas présentée dans le Livre des Armes. Si un individu souhaite l'utiliser pour affronter un ennemi, il sera considéré comme armé d'un gourdin court (1D+1, -1/-3).

10°) La cadence.

Sous certaines conditions, inhérentes à l'expérience d'un personnage, il est donné à certaines classes d'augmenter le nombre de ses attaques dans un même temps de combat.

Cadence N° 1 (Cavalier, Samouraï)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut
1 à 6	**1**
7 à 10	**3/2**
11 à 16	**2**
17 à 21	**5/2**

La première attaque se fait avec une épreuve normale, alors que la seconde dans un même assaut s'effectue avec un malus de 2 points. La troisième est faite avec un malus de 4 points.

Cadence N° 2.(Guerrier, Paladin, Rôdeur, Chevalier Tonnerre)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut
1 à 7	**1**
8 à 12	**3/2**
13 à 17	**2**
18 à 21	**5/2**

La première attaque se fait avec une épreuve normale, alors que la seconde dans un même assaut s'effectue avec un malus de 3 points. La troisième est faite avec un malus de 6 points.

Cadence N° 3.(Prêtres de la guerre, Archer, Barbare, Pirate, Racleur)

Niveau	Nombre d'Attaques / assaut
1 à 8	**1**
9 à 13	**3/2**
14 à 18	**2**
19 à 21	**5/2**

La première attaque se fait avec une épreuve normale, alors que la seconde dans un même assaut s'effectue avec un malus de 4 points. La troisième est faite avec un malus de 8 points.

11°) Maladresses de Combat.

Au cours d'un affrontement, si un combattant obtient un 20 sur son dé d'Attaque ou de Parade, il est victime d'une maladresse. Il doit alors lancer immédiatement 2D6 pour en connaître toutes les conséquences.

2	choc sur l'arme	*l'arme se brise*
3-5	chute	*l'adversaire bénéficie de 2 attaques imparables*
6-8	trébuche	*l'adversaire bénéficie de 1 attaque imparable*
9-11	chute	*l'adversaire bénéficie de 2 attaques imparables*
12	choc sur l'arme	*l'arme se brise*

- Acrobaties.

Face à une maladresse, et avant de connaître le résultat des 2D6, le sujet peut tenter d'effectuer une Acrobatie (valeur entière si le sujet dispose de l'habileté Acrobatie « complexe », valeur à ½ s'il ne possède que l'aptitude d'Acrobatie de Base). En cas d'échec, les résultats sont toujours une chute (y compris pour 2 et 12, où en plus le sujet perd son arme).

- Sauvegarde des Armes magiques contre un choc sur arme.

Les armes magiques sont souvent beaucoup plus résistantes aux coups. Lorsqu'un choc sur arme est annoncé durant un combat (sur un 2 ou un 12 au 2D6), le porteur de l'arme peut lancer un D100 pour sauver son arme de la destruction.
Toute arme possède 12% de chance de base d'échapper à la rupture.
Pour chaque bonus magique de 1 aux P.I., il convient d'ajouter 12%.

> Exemple : Jorlung combat un orque. Il est victime d'une maladresse (20 sur son Attaque, ou sa Parade). Il lance 2D6 pour connaître l'étendue du désastre et constate un résultat de 2 (1 et 1) qui lui indique que son arme se brise !
> Or cette arme est une hache magique jouissant d'un bonus de dégâts de 3 points. Il a donc droit à jeter un D100 pour sauver son arme de la destruction. Il devra obtenir un résultat compris entre 01 et 48 % (12 de base plus 12 par point de bonus).

N.B. : une arme magique brisée peut être réparée, comme une arme normale, mais bien souvent tout ou partie de la magie qui l'habitait a été détruite !

12°) Tir, jet, lancer…



Le monde médiéval connaît un nombre assez important d'armes à distance. On distingue les armes de jet, comme le poignard, la hache de jet ou encore le javelot, des armes de tir, comme l'arc, l'arbalète ou la fronde. Mais ce qui préside à la gestion de ces deux « familles » d'arme, demeure l'utilisation de la Qualité majeure d'Adresse.
En effet, quelque soit l'arme utilisée, **c'est TOUJOURS sous l'Adresse que s'effectuent les épreuves**. On modifie simplement l'épreuve en fonction de quelques critères : la taille de la cible, son éloignement et son mouvement éventuel…
Chaque type d'arme requiert l'utilisation d'une table des modificateurs (on en compte 6 différentes). Et c'est grâce à cette table que le Maître de Jeu informe le personnage des éventuels malus de tir ou de jet.

Exemple : Ulrich, guerrier de niveau 4 possède une Adresse à 14. Il porte une cotte de mailles qui handicape son Adresse d'un point. Lors de ses tirs ou ses lancers, il ne dispose donc plus que d'une note de 13 !
Ulrich décide de lancer sa hache de jet sur le gobelin qui s'enfuit.
Le MdJ calcule donc une épreuve comme suit :

1°) recours à la table des modificateurs pour la Hache de Jet.
2°) estimation de la distance (ici le gobelin est à 12 mètres lorsque Ulrich décide de l'abattre) et de la taille de la cible (ici moyenne pour un gobelin dont le corps est complètement visible)
3°) prise en compte du déplacement de la cible (ici le Gobelin s'enfuit, mais en ligne droite et en tournant le dos à Ulrich donc pas de malus supplémentaire)

Le Maître de Jeu annonce donc un malus issu de l'intersection de la ligne des distances et de la colonne des tailles du tableau de la Hache de Jet (distance moyenne pour une cible moyenne) : malus de 5 points sur le jet !

→ Ulrich devra donc réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 5 points pour toucher le gobelin (soit un résultat sur le D20 qui devra être compris entre 1 et 8)

Les catégories.



Catégories de Taille de cible.

Très petit : pièce d'argent, souris, serpent, faisan, chat…
Petit : loup, daim, kobold, nain…
Moyen : gobelin, elfe, homme, orque…
Grand : cheval, élan, minotaure, ogre, troll…
Très grand : porte de grange, éléphant, dragon…

Catégories d'Eloignement.

Très proche : 2~5 m
Proche : 6~10 m
Moyen : 11~20 m
Loin : 21~40 m
Très loin : 41~60 m
Grande dist. : 61~120 m et +

Table A – *Hache de jet, Epieu, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+5	+3	+2	0	0
Proche	+7	+5	+3	+2	0
Moyen	+9	+7	+5	+3	+2
Loin	+11	+9	+7	+5	+4
Très loin	+13	+11	+9	+7	+6
Grande Distance	+15	+13	+11	+9	+8

Table B – *Poignard, Pierre, Lance, Fronde, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+4	+2	+1	0	0
Proche	+6	+4	+2	+1	0
Moyen	+8	+6	+4	+2	+1
Loin	+12	+10	+7	+6	+4
Très loin	+16	+14	+11	+10	+8
Grande Distance	+20	+18	+15	+14	+12

Table C *-Sarbacane, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+4	+2	+1	0	0
Proche	+6	+4	+2	+1	0
Moyen	+7	+5	+3	+2	+1
Loin	+9	+7	+5	+4	+3
Très loin	+12	+10	+8	+6	+5
Grande Distance	+16	+13	+10	+8	+7

Table D – *Arc, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+2	+1	0	0	0
Proche	+4	+2	+1	0	0
Moyen	+6	+4	+2	+1	0
Loin	+8	+6	+4	+2	+1
Très loin	+11	+9	+7	+5	+3
Grande Distance	+13	+11	+9	+7	+5

Table E *– Arc long, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+2	+1	0	0	0
Proche	+4	+2	+1	0	0
Moyen	+6	+4	+2	+1	0
Loin	+8	+6	+4	+2	+1
Très loin	+10	+8	+6	+4	+2
Grande Distance	+12	+10	+8	+6	+4

Table F *– Arc spéc,, arbalète, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+1	0	0	0	0
Proche	+3	+1	0	0	0
Moyen	+5	+3	+1	0	0
Loin	+7	+5	+3	+1	0
Très loin	+9	+7	+5	+3	+1
Grande Distance	+11	+9	+7	+5	+3

Table G *– Arc spé, Arbalète spé,, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+1	0	0	0	0
Proche	+2	+1	0	0	0
Moyen	+4	+2	+1	0	0
Loin	+6	+4	+2	+1	0
Très loin	+8	+6	+4	+2	+1
Grande Distance	+10	+8	+6	+4	+2

Table H *– armes de très haute précision, …*	Très petit	Petit	Moyen	Grand	Très grand
Très Proche	+1	0	0	0	0
Proche	+2	+1	0	0	0
Moyen	+3	+2	+1	0	0
Loin	+4	+3	+2	+1	0
Très loin	+6	+4	+3	+2	+1
Grande Distance	+8	+6	+4	+3	+2

Vitesse de déplacement de la cible.
Il faut encore noter que le tir sur cible mouvante doit être pénalisé, à l'appréciation du Maître de Jeu, et en considération de la vitesse de la cible.
D'ordinaire, les malus de tir sont de 1 point pour une cible se déplaçant à 4 ou 6 m/sec, de 2 points pour une cible se déplaçant à 7 ou 8 m/sec, de 3 points pour une cible se déplaçant à 9 ou 12 m/sec…
Des malus supplémentaires de tir peuvent être appliqués si la cible fait des zigzags, si elle est à contre jour…

Cible plus ou moins dissimulée.
Lorsqu'une cible est plus ou moins cachée par un obstacle, il convient de modifier en conséquence l'épreuve de tir.
Ainsi, si le traqueur Guerd Petitbois veut atteindre d'un carreau un voleur situé à une fenêtre, il ne tirera pas sur une cible « moyenne », mais bien sur une « petite », ce qui réduira probablement ses capacités à la toucher.

Le Viser.
Si un tireur prend le temps de « viser » tranquillement sa cible, il peut obtenir un bonus de tir de 1 point sur l'épreuve. Il lui faut viser sa cible durant au moins 1 assaut supplémentaire.

Le « Tir sous protection ».
Un personnage peut tenter de réaliser un tir ou un jet sous la protection d'un adversaire.
Bien évidemment, un tel tir n'est possible que contre des adversaires portant effectivement une protection matérielle « évitable » (un bouclier, une armure, des vêtements…) et pas pour éviter des protections « naturelles » (fourrure d'un ours, peau d'un barbare…).
Techniquement, le personnage doit ajouter à ses malus « normaux » (issus de la taille, de l'éloignement, du mouvement) des malus égaux à la valeur « non magique » de la protection à éviter.

Exemple : Ulrich, le même guerrier que dans l'exemple ci-dessus, souhaite désormais toucher le gobelin sous sa protection. Il reçoit donc un malus de 5 points (mêmes circonstances = même malus), auquel il doit ajouter encore 3 nouveaux points (qui correspondent aux trois points de protection de la veste de cuir que porte le gobelin). Il doit donc désormais réussir une épreuve avec malus de 8 (soit un succès sur un D20 compris entre 1 et 5).

Cadence de tir et de jet.

- Arc (long ou court) : 1 tir tous les 2 assauts
- Arbalète : 1 tir tous les 7 à 10 assauts (1D4+6 assauts)
- Arbalète à cric : 1 tir tous les 10 à 15 assauts (1D6+9 assauts)
- Arbalète à levier : 1 tir tous les 5 à 8 assauts (1D4+4 assauts)
- Arbalète de poing : 1 tir tous les 3 assauts
- Fronde : 1 tir tous les 2 assauts
- Sarbacane : 1 tir tous les 3 assauts

NB : pour tous, cadence de tir à considérer « si les projectiles sont facilement accessibles »

- Autres armes : 1 tir tous les 2 assauts.



IX. Arts Martiaux

Les Arts Martiaux sont les techniques de combat qui n'utilisent que les ressources du corps. Même si certains Arts Martiaux préparent aussi à l'utilisation d'armes matérielles.

1°) Le Kun-To

En Ozzo-Kurien, les mots « Kun-to » signifient « corps-frappe »… Voilà en une même phrase données la signification de cet art martial venu de l'empire insulaire du sud.
Mais le Kun-To n'est pas seulement une science de combat, c'est aussi une approche philosophique, le véhicule d'une sagesse. D'avantage qu'un moyen de défense, il est un « art philosophique ».
Le Kun-To apprend à l'homme qu'il ne fait qu'un avec ce qui l'entoure, mais aussi que son âme et son corps peuvent en se rapprochant, en s'unissant, ouvrir vers une puissance insoupçonnée.
En comprenant sa diversité, corps, cœur, âme, esprit, l'homme comprend que sa propre diversité le conduit à un tout, son « moi ». En comprenant le lien entre le divers et le tout, l'homme est en chemin pour comprendre comment son « moi » est incéré au cœur d'un tout immense. En intégrant cette unité avec le monde, il peut mieux s'y déplacer, mieux comprendre les multiples pourquoi et mieux se mouvoir.

Techniquement, le Kun'To se compose de 5 coups primaires (poing, genoux, pied, tête et coude), d'une maîtrise d'arme (le Nunchaku) et d'enchaînements de coups (ces enchaînements permettent à un Kun-Toka de frapper plusieurs fois dans un même assaut).

☯

☙ Note de base pour chaque coup.



Attaque : Dans l'art martial du Kun-To chaque coup de base possède une valeur d'Attaque spécifique.
Dès qu'un Kun-Toka accède à la connaissance d'un coup de base, il lance deux D6, ne prend en compte que le plus haut et y ajoute 5. Il obtient alors la note d'attaque de ce coup.

Parade : Le Kun-Toka utilise pour se défendre sa valeur de Parade habituelle, plus ou moins modifiée par le dernier coup sélectionné pour frapper.
Ainsi, un Kun-Toka qui tente de porter une attaque avec le genou devra lors d'une éventuelle parade consécutive réussir un jet avec malus de 5 points.

Points d'Impact : Chaque coup de base est indiqué avec une « base de dégâts » et un « maxi de dégâts ». Chaque Kun-Toka commence en infligeant la base de dégât sur chaque coup, puis, avec le développement de la maîtrise du coup, les dégâts peuvent augmenter. Techniquement cela signifie que le Kun-Toka change la catégorie de dé du coup considéré en échangeant 3 points d'attaque dans ce coup.

Exemple : Tavor, jeune Kun-Toka, possède la technique de Kun-To poing. Il possède une note de 14/20 en Attaque dans cette discipline et fait 1D4 points d'impact chaque fois qu'un des ses coups porte. Il peut, à tout moment choisir de troquer 3 points d'Attaque contre une catégorie de dé dans ce coup. Attention, ce choix est irréversible.
Ce faisant, Tavor passera à une Attaque au Kun-To poing à 11/20, mais occasionnera désormais 1D6 P.I.

Tout au long de sa carrière le Kun-Toka pourra faire ainsi jusqu'à atteindre la catégorie la plus haute de dé indiqué dans le « maxi de dégâts » du coup considéré, soit pour le Kun-To poing 1D10. Arrivé à ce stade, s'il

veut de nouveau augmenter la vigueur de ce coup, il devra échanger 3 points d'Attaque contre un second dé dont la catégorie sera égale à la catégorie indiquée dans la « base de dégâts ».

Exemple : Tavor, devenu plus expérimenté, a atteint 1D10 de P.I. dans le Kun-To poing. Il désire continuer sa progression dans les dégâts et échange alors de nouveau 3 points d'Attaque pour passer à 1D10+1D4 P.I. Il pourra continuer ainsi jusqu'à atteindre le maxi de dégâts autorisé par le coup, soit 1D10+1D8.

☙ Les Bonus de Dégâts du Kun-To.

Il existe deux sources de bonus pour les points d'impact qui s'applique à une touche au Kun-To, les bonus issus de la Force et les bonus issus de la localisation de coup.

1°) Bonus de Force.

Une règle spéciale est utilisée pour les bonus de force dans la discipline martiale du Kun-To. Cette exception est due au fait que le Kun-To se trouve à mi-chemin entre le combat armé et le combat à main nue. Ainsi :

Force	Bonus
14	1 pt
16	2 pts
18	3 pts
20	4 pts

2°) Bonus de localisation.

Avant de lancer son dé d'Attaque, le Kun-Toka choisi de faire un jet « normal » ou au contraire de localiser son coup. Pour ce faire, il s'impose un malus d'Attaque, qui ne peut être supérieur à la moitié de sa valeur d'Attaque dans le coup, et lance son Attaque. S'il touche, il bénéficie d'un bonus de points d'impact égal au malus qu'il s'était imposé.

☙ Les Protections autorisées.

On peut pratiquer le Kun-To avec n'importe quel type de protection (l'armure ne fait qu'interdire l'utilisation des pieds et des genoux ainsi que l'usage du Nunchaku). Cependant, le Kun-Toka doit retrancher de sa valeur d'Attaque les points normaux (non magiques) de la protection qu'il porte.

☙ Evolution des Attaques.

Au terme d'un combat, le Kun-Toka se voit attribuer des points d'aventure pour chacun des coups qu'il a utilisés. Lorsqu'il a cumulé 30 points d'aventure dans un coup, il repasse à 0 dans les PAV de ce coup et gagne directement 1 point d'Attaque.

Cas particulier : si deux Kun-Toka s'affrontent dans un duel loyal, le vainqueur du combat gagne 1 point d'Attaque dans deux coups différents (s'il en a utilisé au moins deux). A l'inverse, le perdant se voit retiré un point d'Attaque dans un coup.

☯

☙ Coups de Base.

Ils sont au nombre de cinq et possède des caractéristiques très différentes.

Coup	Base de Dégâts	Maxi de Dégâts	Modificateur de Parade	Détail
Kun-to Poing	1D4	1D10 + 1D8	0	Moyennement puissant, c'est le coup qui conserve les meilleurs possibilités de Parade.
Kun-to Pied	1D4	1D12 + 1D6	-1	Moyennement puissant.
Kun-to Coude	1D6	2D8	-2	Coup assez moyen, de dégât comme de Parade
Kun-to Genoux	1D6	2D12	-4	Coup de base le plus puissant à terme, il handicape considérablement la Parade.
Kun-to Tête	1D8	2D10	-6	Coup le moins favorable à la Parade, il offre la possibilité sur un coup porté d'étourdir l'adversaire (-2/-2) s'il échoue dans une épreuve de Constitution

☙ Le Nunchaku.

Le Nunchaku est une arme composé de deux solides bâtons courts (environ 40 cm pièce) reliés entre eux par une courte chaîne ou une cordelette. Il inflige des dégâts contondants.

Pour pouvoir utiliser un Nunchaku efficacement, un Kun-Toka doit posséder au moins 2D dans les disciplines de Kun-To poing et de Kun-To coude. Il doit en plus avoir une note d'Attaque dans ces deux disciplines au moins égale à 14.

Arme	Dégâts fixes	Modificateur de Parade	Détail
Nunchaku	2D10	-3	Le Nunchaku permet au Kun-Toka de lancer un D100 après chaque coup porté avec succès. Sur un résultat supérieur à 85, l'adversaire doit réussir un jet de Constitution avec malus de 3, ou être étourdi (-2/-3) pour 3 assauts.

Bonus de Dégâts.

1°) Le Nunchaku étant une arme à part entière, on considère des bonus de dégâts normaux issus de la Force (13 = +1, 14 = +2 , 15 = +3…).

2°) On ajoute aussi des bonus de dégâts issus de la précision :

Adresse	Bonus
15	1 pt
17	2 pt
19	3 pt
20	4 pt

N.B. : Le Kun-Toka ne peut utiliser avec le Nunchaku la règle de l'augmentation des points d'impact liée à la localisation de coup.

☙ Les Enchaînements.

Les enchaînements de coups sont des actions se déroulant sur un seul assaut, et composés de 2, 3 voire même 4 coups de base.
Lors d'un enchaînement, les Attaques effectuées après la première ne sont pas pénalisées comme à l'accoutumé. S'il dispose d'une cadence de combat, le Kun-Toka ne peut pas mêler sur un même assaut de combat un enchaînement et sa cadence de coup. Cela tient au fait que les enchaînements requièrent une concentration importante et une décomposition du mouvement qui ne laisse pas de place à l'élan des cadences.

Il existe un grand nombre d'Enchaînements et jamais un disciple du Kun-To n'en connaît la totalité. Cela est en partie du au fait que chacun peut tenter, au prix d'un long entraînement, de composer une nouvelle composition d'enchaînement (il faut avoir deux dés de dégâts dans chacun des coups utilisés pour l'enchaînement, si on veut tenter de créer des séries de coups).

Pour tenter de « placer » un enchaînement dans un corps à corps, le Kun-Toka doit tout d'abord l'annoncer puis réussir la première Attaque de la série. Si son jet est un succès, que l'Attaque soit parée ou non, il lance un D100 qu'il compare avec son pourcentage de maîtrise de l'enchaînement. Si le résultat est inférieur ou égal à cette maîtrise, le Kun-Toka pourra placer toute sa série de coup.

N.B. : chaque fois que le Kun-Toka réussi au moins la moitié des coups d'un enchaînement, sa maîtrise de celui-ci augmente de 2%, pour atteindre au maximum :

Niveau + (2 x Adresse) + (Perception) + (Force) + (Constitution)

Exemples d'Enchaînements :

- Claque du lézard **% de base : 50**
- coup de pied
- coup de poing

- Succession de l'Albatros **% de base : 35**
- coup de tête

- coup de poing (droit)
- coup de poing (gauche, avec Att malus de 3, sauf ambidextre)

- Ballade du Gorille **% de base : 40**
- coup de tête
- coup de genoux
- coup de tête

- Passe de l'échassier **% de base : 35**
- coup de genoux
- coup de coude
- coup de genoux

- Montée du Dragon **% de base : 25**
- coup de pied
- coup de genoux
- coup de poing
- coup de tête

- Série du Tigre **% de base : 25**
- coup de poing (droit)
- coup de poing (gauche, avec Att malus de 3, sauf ambidextre)
- coup de tête
- coup de poing (droit)

☯

☯ ☯

« Le monde est une piste où les hommes forment un ballet chaotique et fébrile.
Le Kun-Toka est un danseur assuré pour qui brillent les étoiles des anciens ».

Maître *Orata Kumiko* (124~199 du S.C.)

2°) La lutte Silko'Babylossienne



La lutte est un sport connu dans tout le continent Ilvanirien, mais c'est dans le sud qu'elle est la plus pratiquée et qu'elle déchaîne les plus grandes passions.
Au Silk'Or et dans tout le sud de l'Algalith les combats de lutteurs sont des spectacles particulièrement prisés.

*

On utilise la lutte Silko'Babylossienne au corps à corps à mains nues. Elle est un développement, un complément, du pugila (combat à mains nues) classique.
Les Attaques, comme les Défenses, sont faites sous la valeur d'Adresse du lutteur. L'aptitude de « Combat à mains nues » est utilisable et apporte les bonus habituels. On ne peut utiliser la lutte Silko'Babylossienne contre un adversaire armé.

Apprentissage

Apprendre la lutte Silko'Babylossienne demande un apprentissage d'un mois environ (1D6+2 semaines) auprès d'un Maître, et la réussite, au terme de cette période, d'une **épreuve d'Intelligence** (éventuellement modifiée par la qualité du maître et les conditions de l'enseignement).
Si l'épreuve d'Intelligence est un échec, l'élève pourra reprendre un apprentissage de 1D6+2 semaines, au terme duquel il devra à nouveau tenter une épreuve d'Intelligence, mais avec un bonus de 1 point (cumulable).

Rangs

Il existe 5 rangs de maîtrise de la lutte Silko'Babylossienne. Un sujet commence toujours avec le rang de « primo » (débutant) et, s'il se perfectionne convenablement, il pourra espérer passer les différents rangs jusqu'à celui de maestro.

Pour passer au rang « Novicio », le sujet doit cumuler 100 points d'aventures (PAV) dédiés à la lutte. Ces points sont issus des combats qu'il mène en utilisant la lutte Silko'Babylossienne.
Parvenu à un total de 100 points, il doit ensuite faire une « démonstration de combat » (ce peut être une succession de mouvements sans public) de quelques minutes. Cette démonstration sera un succès si le sujet réussit une épreuve d'Adresse avec malus de 2 points.

Si tel est le cas, le sujet passe immédiatement au rang « Novicio ».
Si cette démonstration est un échec, le sujet perd immédiatement 25 points sur le total de ses PAV dédiés à la Lutte Silko'Babylossienne. Il devra les récupérer par des combats avant de tenter une nouvelle démonstration…

Pour passer au rang « Confirmato », le sujet doit posséder 250 points d'aventures (PAV).
Parvenu à ce stade, il doit ensuite faire une « démonstration complexe » (ce peut être une succession de mouvements sans public) de quelques minutes. Cette démonstration sera un succès si le sujet réussit deux épreuves d'Adresse avec malus de 2 points.

Si tel est le cas, le sujet passe immédiatement au rang « Confirmato ».
Si cette démonstration est un échec, le sujet perd immédiatement 35 points sur le total de ses PAV dédiés à la lutte. Il devra les récupérer par des combats avant de tenter une nouvelle démonstration…

Pour passer au rang « Esperto », le sujet doit posséder 500 points d'aventures (PAV).
Parvenu à ce stade, il doit ensuite faire une « démonstration complexe » (ce peut être une succession de mouvements sans public) de quelques minutes. Cette démonstration sera un succès si le sujet réussit trois épreuves d'Adresse avec malus de 1 point.

Si tel est le cas, le sujet passe immédiatement au rang « Esperto ».
Si cette démonstration est un échec, le sujet perd immédiatement 50 points sur le total de ses PAV dédiés à la lutte. Il devra les récupérer par des combats avant de tenter une nouvelle démonstration…

Pour passer au rang « Maestro », le sujet doit posséder 800 points d'aventures (PAV) dédiés à la lutte.
Parvenu à ce stade, il doit rencontrer un adversaire avec le rang de Maestro et réussir à le battre dans une lutte.

Si tel est le cas, le sujet passe immédiatement au rang « Maestro ».

Si cette démonstration est un échec, le sujet perd immédiatement 50 points sur le total de ses PAV dédiés à la lutte. Il devra les récupérer par des combats avant de tenter un nouveau combat qui pourrait lui donner rang de Maestro.

Rangs	PAV	Condition du passage au rang supérieur
Primo (debutant)	0	/
Novicio (novice)	100	réussir une démonstration (épreuve d'Adresse avec malus de 2)
Confirmato (confirmé)	250	réussir une démonstration (2 épreuves d'Adresse avec malus de 2)
Esperto (expert)	500	réussir une démonstration (3 épreuves d'Adresse avec malus de 1)
Maestro (maître)	800	réussir un combat contre un Maestro

Coups et techniques

Il existe 6 coups différents à maîtriser en lutte Silko'Babylossienne.
Plus le rang d'un sujet est élevé, et plus ces coups sont faciles à réussir.

Manchette.

C'est un coup du tranchant de la main qui occasionne un bonus de 1 point d'impact.
Attention : sur une manchette, le lutteur doit lancer 2D6, sur un double 6 il se blesse légèrement et se trouve dans l'incapacité d'utiliser la manchette durant 1D2 jours.

Balayette.



Ce coup ne peut être tenté que lors d'une maladresse d'Attaque ou de Défense de l'adversaire.
C'est un coup porté avec le bas de la jambe vers les jambes de l'adversaire dans le but de le faire choir totalement (voir le tableau récapitulatif pour les malus éventuels). En cas de succès tous les résultats des D6 indiquant « trébuche » deviennent « chute ».

Projection.

Ce coup est utilisé en riposte à une Attaque adverse.
Le sujet doit réussir tout d'abord sa défense qui lui fera éviter le coup porté par l'adversaire (fonctionne si le lutteur ne peut éviter qu'un coup sur un ensemble de coups portés dans une d'attaque multiple d'un même adversaire).



Il doit ensuite réussir une attaque (avec le malus indiqué dans le tableau récapitulatif) pour tenter de projeter son adversaire vers le sol à une distance de 1D3 mètres. L'adversaire ne peut alors opposer qu'une défense divisée par 2.
Deux D6 indiqueront si l'adversaire ainsi projeté trébuche ou tombe (double 1 et 6 donne une chute).
Le lutteur peut profiter du déséquilibre de son adversaire pour tenter de le frapper à l'assaut suivant.

Grande Projection.



Ce coup est utilisé en riposte à une Attaque adverse.
Le sujet doit réussir tout d'abord sa défense qui lui fera éviter le coup porté par l'adversaire (fonctionne si le lutteur ne peut éviter qu'un coup sur un ensemble de coups portés dans une d'attaque multiple d'un même adversaire).
Il doit ensuite réussir une attaque (avec le malus indiqué dans le tableau récapitulatif) pour tenter de projeter son adversaire vers le sol à une distance de 2D3 mètres. L'adversaire ne peut alors opposer qu'une défense divisée par 2.
L'adversaire ainsi projeté tombe forcément. Il doit lancer une épreuve de Constitution avec malus de 1 point par mètre de projection : en cas d'échec le sujet perd alors 2D6 points de vie.
Le lutteur se retrouve forcément au sol mais peut se relever en seulement un assaut. Il peut éventuellement profiter ensuite de la chute de son adversaire pour tenter de le frapper à l'assaut suivant (si celui-ci à chuté assez près).

Clef d'immobilisation.

Ce coup est utilisé en riposte à une Attaque adverse.

Le sujet doit réussir tout d'abord sa défense qui lui fera éviter le coup porté par l'adversaire (fonctionne si le lutteur ne peut éviter qu'un coup sur un ensemble de coups portés dans une d'attaque multiple d'un même adversaire).
Il doit ensuite réussir une attaque (avec le malus indiqué dans le tableau récapitulatif) pour tenter de saisir le poignet de son adversaire et le tourner afin d'exercer sur tout le bras une prise douloureuse et immobilisante (relativement). L'adversaire ne peut alors opposer qu'une défense avec malus de 5 points (ou divisée par 2, au mieux pour l'adversaire).
Si la clef est effective, alors le lutteur peut maintenir son adversaire ainsi ou bien tenter de lui occasionner une blessure grave localisée (luxation, fracture…).
NB : pour tenter de se libérer d'une telle prise, l'adversaire doit réussir d'abord une épreuve de Courage avec malus de 2 points, puis en cas de succès une épreuve de Force comparée (lui-même étant pénalisé de 4 points) avec celle du lutteur.

Passage dans le dos.
Ce coup est utilisé en riposte à une Attaque adverse.
Le sujet doit réussir tout d'abord sa défense qui lui fera éviter le coup porté par l'adversaire (fonctionne si le lutteur ne peut éviter qu'un coup sur un ensemble de coups portés dans une d'attaque multiple d'un même adversaire).
Il doit ensuite réussir une attaque (avec le malus indiqué dans le tableau récapitulatif) pour tenter de passer dans le dos de son adversaire (si possible dans la configuration du combat).
En cas de succès, le lutteur pourra lancer une frappe dans le dos avec bonus de 2 points que l'adversaire ne pourra pas éviter.
Le lutteur peut aussi en profiter pour réaliser une autre action sur cet assaut (fuite, …).

Coups	Conditions	Epreuve d'Adresse avec malus de…					Effet
		primo	novicio	confirmato	esperto	maestro	
Manchette	Sans	2	1	1	0	0	+ 1 pt de dégâts
Balayette	sur une maladresse adverse, permet de provoquer la chute	5	4	3	1	0	« trébucher » devient chute
Projection	sur une attaque adverse, si la défense est réussie d'au moins 4 points	8	6	4	2	1	adversaire projeté à 1D3 m
Grande Projection	sur une attaque adverse, si la défense est réussie d'au moins 8 points	9	7	5	4	3	adversaire projeté à 2D3 m
Clef d'immobilisation	sur une attaque adverse, si la défense est réussie d'au moins 6 points	10	9	8	6	4	bras bloqué, douleur forte
Passage dans le dos	sur une attaque adverse, si la défense est réussie d'au moins 6 points	8	6	5	3	2	dans le dos de l'adversaire

*

« La lutte est plus qu'un sport, plus qu'un loisir, la lutte est l'évocation poétique de la condition première de l'homme face à la nature, elle est son chant d'amour dédié à la force et à l'agilité ».

Maestro *Gustavo Nolfato* (344~401 du S.C.)


REDONjdr
L'imagination au pouvoir

X. L'Escrime

(voir aussi pour information le métier d'Escrimeur dans le Guide des Métiers)

1°) Fleuret et Rapière – Techniques de base

Tout comme pour l'utilisation du fouet et du boomerang, le Fleuret et la Rapière peuvent être utilisés par n'importe quel aventurier, ou presque. Mais toutes les performances de ces armes ne se révéleront qu'à un héros ayant appris auprès d'un maître d'armes les bases, puis les subtilités de leur maniement.
Maniés comme toutes les autres armes, le fleuret et la rapière ne donnent pas des dégâts considérables, et se révèlent être même assez difficiles à utiliser (rapière : 1D+3 avec 0/-3 en Attaque et Parade).
Cependant, si un individu suit les cours d'un maître d'armes il pourra développer un mode de combat extrêmement efficace.

Tout d'abord, il faut savoir qu'il s'agit là d'une méthode de combat tout à fait différente de celle utilisée pour l'épée, la hache ou les autres armes dites « classiques ». La force n'y tient aucun rôle, et c'est l'adresse qui permet de blesser grièvement. C'est de cette note que sont issus les bonus de dégâts.

pour un	**13**	en Adresse	on obtient un	+1 aux P.I.
//	**16**	//	//	+2 aux P.I.
//	**20**	//	//	+3 aux P.I.

N.B : ces bonus sont à considérer en permanence pour l'arme, ainsi, Morkos, voleur avec une adresse de 17 utilise-t-il sa rapière comme une arme 1D+5.

Mais surtout, les bonus de dégâts sont obtenus en fonction de la différence entre la note d'Attaque et le tirage obtenu lors de l'assaut:

avec une différence de **5** pts on obtient un +1 aux P.I.
avec une différence de **7** pts on obtient un +3 aux P.I.
avec une différence de **10** pts on obtient un +5 aux P.I.

N.B : ainsi, Morkos le voleur avec une valeur d'attaque de 14 obtient-il un bonus de 3 points sur ses dégâts en tirant un 6 sur son épreuve d'Attaque. Ses dégâts seront donc pour cette attaque de 1D+5+3.

Coups de Maître
Sur un coup de maître à 2, les dégâts normaux de l'arme sont multipliés par 2 !
Et sur un coup de maître à 1, ils sont multipliés par 3 !

N.B: la multiplication des dégâts n'est pas cumulable avec les bonus du différentiel d'attaque. De même, lors d'un coup de maître à 1, si le bretteur relance bien un D20, il ne tient compte que d'un résultat de 19 ou 20 (et procède alors comme d'habitude).



Désarmer son adversaire
Sur un coup de maître à 1 en Parade, le porteur de la Rapière peut désarmer son ennemi. Pour ce faire, il doit réussir une attaque divisée par 2, face à laquelle son adversaire ne peut tenter qu'une Esquive (Parade/2). Lorsqu'une arme est ainsi ôtée à son porteur, elle se trouve projeter à 1D3+2 mètres.

Protection
La protection favorite du bretteur est la veste de cuir clouté. Il peut aussi revêtir la cotte de maille, mais avec un malus d'Adresse de 2 points, ou encore la cuirasse d'écaille avec un malus de 3 points.

Le bouclier, quelqu'en soit la matière inflige au bretteur un malus de 1 en adresse, et abaisse sa cadence de combat à 1 attaque par assaut.

2°) L'escrime Sumorienne

Développée à partir du II^{ème} siècle du Second Calendrier Ilvanirien, par Siméon FORIAVOL, le Maître bretteur, l'escrime dite Sumorienne enseigne la précision avant la rapidité. Elle procède ainsi d'un style bien différent du style classique et nécessite une étude bien spécifique.

Techniquement, l'escrime Sumorienne repose sur la recherche de coups portés aux zones non protégées du corps. Pour ce faire l'escrimeur considère la protection matérielle de son adversaire (veste de cuir à 3, armure à 6, bouclier de fer à 2...) et la déduit de sa note d'attaque.

Exemple: SIEGFRIED possède une note d'attaque de 14. Il tente de frapper MORVIAK, revêtu d'une cuirasse d'écailles (pr:5).
Siegfried devra donc réussir une épreuve d'attaque à 9 (14-5=9), pour toucher son adversaire dans une partie non protégée et lui infliger ainsi un certain nombre de P.I. sans protection.

Pour une protection comprise entre 1 et 4, l'attaquant peut infliger des P.I. avec protection si le dé dépasse au plus d'1 point sa note d'attaque calculée comme ci-dessus.
Pour une protection comprise entre 5 et 8, l'attaquant peut infliger des P.I. avec protection si le dé dépasse au plus de 2 points sa note d'attaque calculée comme ci-dessus.

N.B. : pour ces deux cas, le bonus de dégâts est calculé ainsi:

(Val.ATT - Prot.Adv.) - nombre obtenu sur le Dé

N.B. : On ne peut pas dans un même assaut utiliser l'escrime Sumorienne et une botte ou une feinte quelle qu'elle soit !



3°) Feintes et bottes d'escrime.

On les obtient en pratiquant aux côtés d'un maître d'armes qualifié, toujours une à une, et en fonction du bon vouloir de ce maître. Il est parfois difficile de rencontrer un tel homme, car la rapière est un art martial encore peu répandu dans l'ensemble des royaumes, à l'exception notable du Silk'Or. C'est d'ailleurs dans ce pays qu'on rencontre les meilleurs maîtres. Il existe un grand nombre de ces bottes, mais il est difficile d'en faire une liste complète et détaillée, pour la simple et bonne raison que dans cet art terrible qu'est la guerre, le secret sur les armes et la manière de les employer est souvent garant de survie. Il est odieux d'être mis en échec par un adversaire qui maîtrise parfois mieux que soit ses propres astuces.

Ces feintes et bottes sont très différentes les unes des autres, de par leur efficacité, leur technique et leur utilité, mais tous les bretteurs dignes de ce nom aiment à en connaître le plus possible.

(voir tableau ci-après)

NOM	Fréquence	Description
PASSES DE RENAN LE BEL	1x / 3 ass.	Ces passes permettent à l'escrimeur de porter une attaque assez rapide et précise, forçant l'adversaire à une parade assortie d'un malus calculé ainsi: Prd = Prd - (Att adv - résult du D20). Ainsi, Siegfried combat Morviak à la rapière, il annonce une "passe de Renan le Bel". Il possède une note d'Attaque de 14, et obtient un 8 sur son D20. Morviak devra donc réussir une parade avec un malus de 6, soit 14 - 8.
TOUCHES MULTIPLES DE REGUINARTH	1x / 2 ass.	Ici l'escrimeur privilégie la rapidité sur la précision. Il peut ainsi tenter 2 Att au lieu d'une seule, mais avec (Att:2), et même 3 Att au lieu d'une, mais avec (Att:3). Il est à noter que dans ce cas pourtant, le bretteur ne pourra bénéficier des multiplicateurs sur un coup de maître puisqu'il ne possède plus que des valeurs emputées d'au moins un moitié de leur valeur normale. Un ambidextre ne peut utiliser la Touche Multiple qu'avec sa main de prédilection. Un bretteur peut utiliser la Touche Multiple autant de fois sur un même assaut s'il possède d'Attaques normalement.
TOUCHE D'ESQUIVE DE NIMOFEL	1x / combat	En cas d'Attaque réussie d'un adversaire, le bretteur peut en s'imposant une esquive (Prd:2), et en la réussissant, porter une attaque immédiate (sur l'assaut de l'adversaire), et ce sans parade adverse possible.
FEINTE DE NELGUIM	1x / combat	Il s'agit là d'une attaque rapide en deux temps (sur le même assaut). D'abord le bretteur effectue une feinte d'attaque à la tête, puis profite du mouvement d'esquive de l'adversaire pour finalement porter une attaque avec un bonus de 4 pts au bassin ou aux jambes.
FEINTE DE MAC SOULIM	1x / 2 ass. (jusqu'à ce que l'adv. ai compris la manoeuvre, épreuve d'INT.)	Le bretteur lance une feinte d'attaque sur un flan de l'adversaire, puis profite du mouvement d'esquive adverse pour attaquer sur le flanc opposé. Il obtient ainsi un bonus de 2 P.I. L'adversaire ne peut que tenter une esquive.
BOTTE DE BERLIGOS	à volonté	Cette botte permet au bretteur de porter une attaque particulièrement violente à un adversaire. Décomposée en 3 temps, la botte de Berligos nécessite autant d'assauts pour être réalisée. Au 1er assaut, le bretteur n'attaque pas et effectue un bond en arrière d'un mètre environ. Il pare avec un malus de 2 pts. Au 2 nd assaut, idem. Au 3 em assaut, le bretteur effectue une attaque éclair au ventre , faisant x3 aux P.I. L'adversaire n'a pas d'esquive. N.B: durant toutes les phases de la bottes, le bretteur ne doit pas être touché.
TOUCHE DE CICATRICE	à volonté	L'escrimeur peut grace à cette "touche de cicatrice" placer une ballafre en l'endroit de son choix (ou presque) sur son adversaire. L'attaque se fait avec un malus de 4 points et ne provoque que 1D2 pts de blessure.
FEINTE DE QUITTERFACE	à volonté	Sous l'assaut de deux adversaires, et non d'un seul frappant deux fois, le bretteur peut choisir de tenter une esquive au lieu d'une parade, ce qui lui permet alors d'éviter les deux coups portés contre lui.
RETOURNE FOUET DE REGUINARTH	1x / 3 ass.	Le bretteur effectue un retouné sur un pied et fouette l'air au niveau de la taille avec sa rapière. Il doit réussir une (Att:2), mais il peut toucher s'il réussi toute personne se trouvant autour de lui (un jet d'Att:2 pour chaque) avec un bonus de 5 P.I. L'adversair doit réussir une Prd avec un malus de 3 pts.
BOTTE DE JIRGAN RAGNAR	1x / combat	Par un moulinet savant de la rapière, le bretteur peut sur un assaut porter deux fois plus d'attaque qu'à la normale, et ce avec une valeur d'attaque seulement emputée de 3 points. Cependant, cette botte ne place pas le poignet du bretteur dans une position très favorable à l'assaut suivant, et la parade se fait alors pour l'escrimeur avec un malus de 4 pts.
BOUSCULADE DE DELGADO	1x / 3 ass. (jusqu'à ce que l'adv. ai compris la manoeuvre, épreuve d'INT.)	En réussissant trois pseudo-attaques, qui ne feront aucun dégats, le bretteur peut mettre en déséquilibre son adversaire, qui tombera s'il ne réussi pas une épreuve d'esquive.

NOM	Fréquence	Description
MOULINETS D'IMPRESSION DE JIRGAN RAGNAR	à volonté (jusqu'à ce que l'adv. ai compris la manoeuvre, épreuve d'INT.)	Le bretteur enchaine une série de moulinets et de passes d'arme, aussi impressionnantes que peu dangereuses. Tout adversaire un peu méfiant devra réussir une épreuve de Courage pour oser avancer face au bretteur. S'il avance tout de même il subit 1D4 P.I. seulement. N.B. : l'adversaire peut tenter une épreuve d'Intelligence au bout de 2 assauts, puis si c'est un échec, tous les 5 assauts ensuite.
"BOUH" D'IMPRESSION DE ROGER SLIM	1x / ass (jusqu'à ce que l'adv. ai compris la manoeuvre, épreuve d'INT.)	Le bretteur tappe du talon au sol, en lançant un cri, et en fouettant l'air de son arme. L'adversaire doit réussir une épreuve de Courage avec malus de 5 points, ou faire automatiquement un mouvement de recul. Ce recul peut donner au bretteur une initiative automatique à l'assaut suivant, ou une possibilité de fuite, ou de passage...
CHANGEMENT DE MAIN D'EPSILIAS	1x / combat	L'escrimeur peut utiliser cette feinte uniquement au début d'un combat. Il place pour ce faire sa rapière à l'inverse de son habitude. S'il est droitier, il dégainera alors avec sa main gauche. Dés que viendra son tour de combat, il effectuera une passe d'arme de gauche à droite (épreuve d'Adresse) et effectuera en cas de succès son Attaque normalement. Son adversaire, s'il est surpris (de 1 à 4 sur un D6) ne pourra faire qu'une demi-esquive (Prd/4). N.B. : si l'escrimeur n'a pas l'initiative il peut soit combattre tout de même en parant avec une note d'esquive, soit faire passer sa rapière dans la bonne main (épreuve d'adresse avec malus de 5), et parer alors avec malus de 2 seulement.
BRISE RAPIERE DE PERE LUCIUS	1x / 3ass (jusqu'à ce que l'adv. ai compris la manoeuvre, épreuve d'INT.)	Avec sa lame, le bretteur abaisse la lame de son adversaire (rapière ou fleuret), et tente de la casser avec le pied. Il doit réussir un jet d'Adresse et un jet de Force. Si la botte réussie, la victime doit réussir pour sa lame un jet de résistance à 15/20 pour un fleuret, et à 13/20 pour une rapière. Cette botte n'est cumulable à aucune autre.
BOTTE DU BOUFFON ou Casse Cadence	Aussi longtemps que son souffle le lui permet. Épreuve de Constit., avec malus d'1 pt cumulable par assaut.	Dans le but d'empêcher un adversaire de recourir aux avantages évident de sa cadence, l'escrime effectue de petits bonds en permanence. Contre lui, un combattant ne peut plus attaquer qu'une seule fois par assaut ! De son côté, l'escrimeur n'attaque plus qu'avec un malus de 4, et il effectue toutes ses parades avec un malus identique.

XI. Les bottes et les pouvoirs des métiers

Sont réunis ici toutes les bottes particulières des métiers

- Chevalier Sert'Vert
- Guerrier
- Moine-guerrier Muhamata
- Guerrier Varga

Ainsi que les capacités particulières :

- les médications du médicastre
- les pouvoirs du Fanatique.



Chevalier Sert'Vert : les bottes

NOM DE LA BOTTE	ARME CONCERNEE	Niv mini	CONDITIONS	EPREUVES	EFFETS
HACHE TIRE BOUCLIER	*Hache de silex*	***5***	Ad.12, Per.14	(4 x niv)%	En lançant sa hache (jusqu'à 10 mètres pour cette botte), le Chevalier peut s'il surprend son adversaire (de 1 à 3 sur un D6) lui ôter son bouclier des mains.
HACHE CHUTANTE	*Hache de silex*	***6***	Ad.13, Per.15	Epreuve de viser avec malus de 2 points	Le Chevalier peut lancer sa hache en la faisant tournoyer au raz du sol en visant les jambes d'un adversaire en course. S'il satisfait à son épreuve de viser, l'adversaire tombe sauf s'il réussit une épreuve d'Acrobatie de Base avec malus de 15%.
CHASSE ENNEMI	*Lance*	***3***	Ad.12	-	Les adversaires du Chevalier sont pénalisés de 3 points en Attaque contre lui du fait de la distance à laquelle il les tient. Cette pénalité passe à 4 points si le Chevalier possède un Courage minimum de 17.
PROJECTION PERFORANTE	*Lance*	***4***	Ad.12, Per.14	[10+(Niv x 2)]%	A 20 mètres de portée, le Chevalier peut, s'il réussi à toucher sa cible, lui occasionner 1D4 P.I. supplémentaires (1D6 au niv 6, 1D8 au niv 8, 1D10 au niv 10 et 1D12 au niv 12).
LATERAL TENDU CIRCULAIRE	*Masse piquetée*	***5***	Fo.14	Sur un 4 en Attaque, suivi de (3xNiv)%.	La masse piquetée du Chevalier effectue un mouvement rotatif parfait et provoque un nombre plus important de dégâts : +1D4 au niveau 5, +2D4 au niveau 7, puis 9, 11, 13, 15 et 19 (soit au maximum un bonus de 7D4)
LATERAL TENDU CIRCULAIRE évolué	*Masse piquetée*	***7***	Fo.17	Sur un 5 en Attaque, suivi de (3xNiv)%.	La masse piquetée du Chevalier effectue un mouvement rotatif parfait et provoque un nombre plus important de dégâts : +1D6 au niveau 8, +2D6 au niveau 15 et +3D6 au niveau 21 (soit au maximum un bonus de 3D6).
COUP GRATUIT	*Masse piquetée*	***8***	Att.14, Ad.11	Sur un 6 en Attaque	Sur un 6 obtenu au dé d'Attaque, le Chevalier a tenté une attaque si favorable qu'il se trouve en position de porter une nouvelle attaque sur l'assaut, sans malus aucun. L'adversaire bénéficie d'une Parade face à cette Attaque, mais avec malus de 4.
REMONTE MACHOIRE	*Masse piquetée*	***8***	Ad.12, Fo.14	Attaque divisée par 2, et épreuve de Constitution ratée par l'ennemi.	A la suite d'une parade à 1 ou à 2, le Chevalier se retrouve en position de placer une ou plusieurs attaques particulières au menton de son adversaire. S'il y parvient (att/2), son adversaire devra réussir une épreuve de Constitution modifié par la différence avec 10 de la Force du Chevalier ou être étourdi (-2/-3) (vitesse pénalisée de 2) durant 3 assauts complets.



Guerrier : bottes
apprentissage et détail



Apprentissage de bottes
Le guerrier est remarquable pour sa faculté à utiliser des astuces originales, des ficelles étonnantes lors d'un combat.
En étudiant auprès d'un maître d'armes, le guerrier (au minimum niveau 3) pourra, s'il est bon élève, apprendre des bottes. Il pourra en apprendre jusqu'à une par niveau à partir du niveau 3 (soit 2 au niveau 4, 3 au niveau 5, 4 au niveau 6…).
Attention : il ne pourra jamais en connaître plus que le nombre de sa note d'Intelligence.

Lorsqu'il a rencontré un Maître d'armes qui consent à lui enseigner une des bottes qu'il maîtrise le guerrier entre en étude auprès de lui. Cette étude prend entre 8 et 10 heures par jour (selon le maître d'arme). Elle est physiquement fatigante et demande beaucoup d'attention.

Durée d'un apprentissage : 1 à 4 semaine

Prix : en général la rémunération varie de ***200 à 1.000 pièces d'or la semaine.***
(4 à 20 talents en Organdia)

Epreuve : au terme de cet enseignement, il devra réussir une épreuve d'Intelligence, éventuellement modifiée par la qualité de son professeur (+2 à –2).
En cas de succès, la botte a été comprise et pourra à l'avenir être utilisée à volonté, sinon, il faudra recommencer !

*

Comment devient-on « Maître d'Arme ».
Pour pouvoir être considéré comme un maître d'arme capable d'enseigner une botte, il faut être guerrier de niveau 10 au moins et posséder au moins 3 bottes en plus de celle que l'on désire enseigner.
Ainsi, considérons *Tibert,* un guerrier de niveau 10 qui possède 5 bottes (Contre d'arme, Aide à choir, Dégâts non léthaux, Dégainé rapide et Coup de bretteur). En atteignant son niveau 10, il devient alors compétent pour enseigner 2 de ses 5 bottes (il doit les choisir de façon définitive et les désignera comme « bottes dominées »).

Notons qu'un maître d'arme peut tout de même enseigner ses autres bottes connues (non « dominées »), mais en ce cas, s'il est honnête, il en averti son élève et le prévient qu'il aura une pénalité pour son apprentissage (malus de 6 points).

*

Lexique
- « Maître d'arme » : un guerrier de niveau 10 minimum
- « Bottes dominées » : une botte choisie par le maître d'arme et qu'il connaît si bien qu'il pourra l'enseigner facilement.

Guerrier : les bottes

NOM DE LA BOTTE	Niv mini	CONDITIONS	EPREUVES	EFFETS
Bonus sur Classe	*3*	Int.15 et Ad.13	_	Le Guerrier obtient 1 P.I. supplémentaire dans tous ses combats contre un métier spécifique. (puis un +2 au second degré de maîtrise de la botte)
Bonus sur Race	*3*	Int.12 et Ad.13	_	Le Guerrier obtient 1 P.I. supplémentaire dans tous ses combats contre une race spécifique. (puis un +2 au second degré de maîtrise de la botte)
Contre d'Arme	*3*	Ad.10	_	Accorde un bonus en esquive d' 1 point, contre un adversaire utilisant une arme spécifique. Cette botte constitue une des bases de l'art de Guerrier, son enseignement en est souvent peu onéreux.
Aide-à-choir	*4*	Fo.14 et Ad.10	(Ad. et Fo.) avec un bonus de 2.	Lorsqu'un adversaire fait une maladresse (20/20 au D de combat), le guerrier peut tenter sur le même moment une épreuve visant à le faire tomber. S'il réussit ses épreuves, l'adversaire maladroit devra réussir une épreuve d'Adresse divisée par 2, ou tous les résultats de ses 2D6 de maladresse se transformeront en "chute" (sauf 2 et 12 qui signifieront "arme cassée et trébuché").
Parade Armée	*6*	In.12 et Ad.14	_	Le guerrier peut parer les attaques avec une arme de point additionnelle, comme la dague ou le poignard. Plus souple, ce type de combat, qui ne permet bien sûr pas l'utilisation du bouclier, donne au Guerrier un bonus de Parade de 2 points. De plus, lors d'une maladresse ennemie, le Guerrier peut tenter une attaque divisée par deux avec cette seconde arme.
Endommager la Protection	*6*	Etre armé d'une Masse d'arme ou d'un Marteau ou d'un Fléau d'arme Fo.15	Att.avec malus de 4	Le Guerrier vise grâce à cette botte les zones les plus fragiles de la protection d'un adversaire. Si ses Attaques avec malus de 4 touchent, l'adversaire doit tester la résistence aux coups critiques de sa protection, mais en multipliant le pourcentage à tester par 4. Lorsqu'il agit de la sorte, le Combattant divise ses Dégâts par 2.
Dégâts non Léthaux	*6*	Ad.12	Att.avec malus de 2	Pour une raison donnée, le Guerrier peut avoir intérêt à n'occasionner que des dégâts non léthaux. Il attaque alors avec un malus de 2 en Attaque, et n'occasionne que 75% de ses dégâts habituels, en frappant du plat de l'arme.
Dégainé Rapide	*7*	Ad.12	_	Le Guerrier peut dégainer son arme (applicable uniquement avec des armes à gaine, à fourreau) sans perdre un seul temps de combat, ni même l'initiative.
Maîtrise d'Arme	*7*	Fo.15	_	Le Guerrier choisit une arme, et en s'entrainant avec, il développe une maîtrise lui permettant d'ajouter 1 point à ses dégâts. N.B.: il existe deux degrés dans cette maîtrise.
Lancer d'Arme	*7*	Fo.14 et Cons.13	Adresse	Permet au Guerrier de lancer jusqu'à une distance de 7 à 15 mètres (selon le type d'arme) une arme spécifique qui d'habitude ne se lance pas (Hache de Guerre, Epée, Marteau…)



NOM DE LA BOTTE	Niv mini	CONDITIONS	EPREUVES	EFFETS
Cabosser l'Armure	*7*	Ad.12	Att. avec malus de 4	Le Guerrier peut tenter intentionnellement de cabosser une armure adverse (valable uniquement sur les "armures"). Il doit pour cela réussir une épreuve d'Attaque avec un malus de 4 pts. Après 2 touches de ce type, l'armure visée occasionne un malus d'Adresse supplémentaire de 1 pt (cumulable jusqu'à 4). Dans ces circonstances, le guerrier n'occasionne que 75% de ses dégâts normaux.
Coup de Bretteur	*8*	Ad.14	–	Lorsque le Guerrier obtient un 3 sur l'une de ses attaques, il annonce "coup de bretteur". Son adversaire ne peut alors qu'esquiver cette attaque (Prd:2), et les dégâts éventuels sont à considérer sans protection.
Désarmement	*8*	Ad.12	Att. Divisée par 2	Sur un 1 en Parade, le Guerrier peut tenter de faire sauter l'arme de la main de son adversaire. Il doit réussir une attaque divisée par deux et son adversaire ne peut tenter qu'une esquive.
Retirer les Boucliers	*8*	Ad.14	Att. avec malus de 6	Dans un corps à corps, le Guerrier peut tenter de retirer le bouclier des mains d'un adversaire. Il doit alors réussir une épreuve d'Attaque avec un malus de 6 pts. Son adversaire dispose d'une parade sur cette tentative.
Déséquilibre Martial	*10*	Ad.12 et Fo.16	Att. avec malus de 2	Le Guerrier peut tenter de déséquilibrer un adversaire humanoïde d'une taille proche de la sienne (+/- 40%). Si son attaque réussie, les dégâts sont divisés par 4 et l'adversaire doit réussir une épreuve d'adresse avec un malus d'1Pt par 3 niveaux du Guerrier. En cas d'échec, 2D6 et voir table des maladresses.
Retenir la Vie	*10*	Sag.15	–	Cette botte digne d'un Paladin, permet au Guerrier de retenir ses coups au point de ne pas donner la mort. Cette pratique généreuse fonctionne dans (50+Sagesse)% des cas.
Stabilité sur Arme	*10*	Ad.15	–	Le Guerrier ne peut plus tomber lorsqu'il utilise l'arme sélectionnée. Sur un 20, il lance deux D6, et considère tous les résultats comme "trébuché" (sauf 2 et 12).
Contre-Maître	*12*	Ad.16 et Per.16	(20+(2xAd))%	Cette botte permet au combattant de mieux se protéger des coups de l'adversaire, il peut ainsi "transformer" les coups de maître de son opposant en coups normaux.
Contre-Ambidextre	*14*	Ad.16 et In.14		Cette botte permet au Guerrier de contrer automatiquement les coups de la deuxième arme des combattants ambidextres dirigés contre lui. Il faut combattre avec un bouclier pour utiliser cette botte, et dans ce cas, celui-ci ne servira pas à protéger le corps, mais à contrer les coups (pas de points de protection)



Moine Guerrier : Le Muhamata

Nom du coup	Epreuve	Technique	Conditions
Percutant éjecteur	Attaque au Pied Percutant avec malus de 2	L'adversaire touché par ce coup doit réussir une épreuve de Constitution, avec malus de 1 par points de différenciel de force, ou **reculer de 1D4+2 mètres**. Les dégâts infligés subissent un malus de 2 Pts.	
Passage du Héron	Epreuve d'Adresse avec malus de 2, puis Attaque au Cognant avec malus de 2.	Ce mouvement permet de **passer dans le dos** d'un adversaire par un pivot rapide sur son côté. Le combattant se trouve alors en position de porter une attaque de Cognant qui ne pourra être qu'esquiver. A l'assaut suivant une nouvelle initiative doit être tirée avec l'adversaire.	
Heurt du Boeuf	Attaque au Pied Percutant	Epreuve de force comparée avec la cible. Si le résultat est en faveur de l'attaquant Muhamateka, la cible lance 2D6, et selon le résultat, **tombe ou trébuche** (2 et 12 indiquent une lésion grave).	Possible tant que l'adversaire n'a pas compris le coup (ép. d'Intell. avec malus de 2)
Anguille désarmante	Epreuve d'Attaque martiale au choix du Muhamateka	Le "coup de l'Anguille Désarmante" permet au Muhamateka de **priver un adversaire de son arme.** L'adversaire doit réussir une épreuve de Constitution divisée par 2 pour conserver son arme.	Le Muhamateka doit être en situation de Parade réussie au 1/3 de sa valeur normale.
Esquive du Pellican	Epreuve de Parade avec bonus de 2 points contre chaque attaque.	Permet au Muhamateka de **parer** avec bonus de 2 sur **toutes les attaques** portées contre lui. Mais aucune attaque autorisée à l'assaut suivant.	
Evitement du Morse	Attaque de Cognant	En utilisant ses mains, le Muhamateka peut **éviter les projectiles** qui le cible. Il doit réussir une attaque de Cognant par projectile. Au maximum autant que d'Attaques autorisées à son niveau pour un assaut plus une.	
Confusion du Cobra	Parade au choix du Muhamateka, et épreuve d'Adresse avec malus de 3.	Ce coup conduit, si il est correctement effectué, à faire **se frapper entre eux deux adversaires**, au corps à corps, du Muhamateka.	Possible tant que l'adversaire n'a pas compris le coup (ép. d'Intell. avec malus de 2)
Serre aveuglante du Faucon	Attaque de Cognant avec malus de 5.	Le Muhamateka frappe son adversaire **aux yeux** avec son index et son majeur, l'aveuglant pour 1D4 assauts (2% par niveau du Muhamateka que 1 ou deux yeux soient définitivement aveugles).	Un Muhamateka qui connaît ce coup ne peut en être victime. Pour un autre adversaire, épreuve d'Intelligence pour comprendre après chaque tentative du Muhamateka
Saut du Gnou	Coup de pied sauté, avec malus de 2.	Permet de placer sur un assaut **deux coups de pieds sautés**. Le Muhamateka fait un saut sur place en effectuant un grand écart. Parade adverse avec malus de 4.	Ce coup cible forcément deux adversaires.
Pinces du Crabe	Deux attaques doivent être réussies au Cognant, puis un au coup de Pied Percutant.	Enchainement rapide de deux attaques au Cognant (sans dégâts) pour **attraper les mains** de l'adversaire, et d'un **coup de Pied Percutant** (esquive seulement de l'adversaire) faisant x3 aux dégâts.	L'adversaire ne doit pas réussir ses parades contre les Cognants. Il est possible de maintenir la prise aux assauts suivants (x2 aux dégâts) par une force comparée remportée.
Frappe Fatale du Tigre	Epreuve d'attaque à confirmer dans le coup qui a porté le maximum de dégâts. Aucune Parade.	Sur un tel coup réussi, la victime doit effectuer un jet de Constitution avec un malus d'un point par 2 niveaux du Muhamateka. En cas d'échec, il subit une **blessure critique** et fait un tirage sur la table correspondante.	Possible uniquement sur un dégât maximum infligé par un coup.
Queue du Scorpion	Attaque au Cognant avec malus égal à la valeur de protection de la victime plus 4.	Ce coup permet d'**immobiliser un membre** d'un adversaire, par une simple touche du doigt sur un nerf moteur. Le Muhamateka peut ainsi paralyser pour (1D4 +1/2Niv) assauts, un membre au choix.	Impossible contre cible avec protection naturelle.
Stabilité du Rhinocéros	Epreuve de Constitution.	Le Muhamateka bande ses muscles et durcit sa peau jusqu'à lui donner une protection naturelle de 1 points supplémentaires pour chacun des niveaux qu'il possède. Dans cet état de concentration, le Muhamateka ne peut utiliser d'autres "coups", et combat avec un malus de 4 points en Attaque et en Parade.	

Varga : Les bottes



Choc Musculaire

Niveau minimum : 3 **Force minimum** : 15
Arme : Hallebarde Varga

Epreuve : 1D20 sous la moyenne de Force + Constitution, avec malus de 3 pts.

Effets : sur une Attaque, une seule fois par adversaire, le Varga occasionne deux fois son niveau de Points d'Impact en plus (maximum de 12 pts de bonus ainsi)

Conséquences : le Varga dépense une énergie considérable sur ce coup porté avec la dernière violence. Il perd en immédiatement 1D+2 pts de vie.
- A l'assaut suivant, le Varga perd 1D pts de vie et ne peut occasionner que la moitié de ses dégâts normaux s'il frappe. Sa vitesse de déplacement est divisée par 2.
- A l'assaut suivant, le Varga doit faire une épreuve de Constitution divisée par 2.
En cas de succès, plus de conséquences.
En cas d'échec, il perd 1D pts de vie et n'occasionne encore que ½ de ses dégâts.
- A l'assaut suivant, si le Varga n'a pas réussi son précédent test de Constitution, il doit en faire un nouveau avec cette fois-ci un malus de 7 pts.
En cas de succès, plus de conséquences.
En cas d'échec, il perd 1D4 pts de vie et ses dégâts sont amputés de 6 pts.
- A l'assaut suivant, si le Varga n'a pas réussi son précédent test de Constitution, il doit en faire un nouveau avec cette fois-ci un malus de 5 pts.
En cas de succès, plus de conséquences.
En cas d'échec, il perd 1D4 pts de vie et ses dégâts sont amputés de 6 pts.

*

Pisse le Sang

Niveau minimum : 6 **Force minimum** : 16
Arme : Yakula

NB : réalisable sur une attaque seulement, et une seule fois par adversaire.

Condition : le Varga doit annoncer sa botte et réussir une attaque avec malus de 4 points.

Effets : le Varga frappe avec le côté « dentelé » de son Yakula et tire pour déchirer les chairs de son adversaire. Ce dernier subit une hémorragie de 1 points de vie par dent du Yakula (qui peut en compter de 2 à 5) et par assaut.
Cette hémorragie dure 1D4 assaut.

*

Moulinet de tempête

Niveau minimum : 7 **Force minimum** : 15
Arme : Yakula

NB : botte possible une fois tous les 5 assauts.

Epreuve : le Varga doit annoncer sa botte. Les attaques se font avec un malus de 6 points.

Effets : le guerrier frappe en effectuant de larges moulinets. Il frappe au hasard dans un groupe d'au moins trois adversaires. Il peut alors toucher de 2 à 5 adversaires (1D4+1).
Chaque adversaire aura droit à une parade.
Si le nombre indiqué par le dé est supérieur au nombre d'adversaires effectivement au corps à corps avec le Varga, il y a 20% de chance pour chacune qu'elle touche à nouveau un des adversaires déjà attaqué.

NB : les dégâts infligés sont moindres : on ne considère qu'un demi des bonus de Force.

NB : le Varga ne bénéficie d'aucun autre effet de cadence sur cette botte.

Conséquences : à l'assaut suivant une telle botte, le Varga ne peut frapper qu'une seule fois.

*

Coup de manche



Niveau minimum : 8 **Force minimum** : 16
Arme : Hallebarde Varga

NB : botte réalisable une seule fois par adversaire.

Condition : le Varga doit annoncer sa botte. Il effectue alors son Attaque principale avec un malus de 4 points.

Effets : en cas de succès de l'Attaque principale, le Varga est en position pour tenter une Attaque supplémentaire d'opportunité avec le manche de son arme (Attaque à ½ de la valeur normale).

Réalisable lors d'un assaut d'attaques multiples (cadence).

*

Crève ours

Niveau minimum : 10 **Force minimum** : 18
Arme : Yakula

Botte permanente. Elle fonctionne sur tous les assauts multiples, si le Varga touche au moins deux fois son adversaire et obtient des « dégâts maximum » sur ses D6 (résultat de 6 sur chacun des deux D6)

Effets : L'adversaire doit réussir une épreuve de Constitution divisée par 2. En cas d'échec, il est étourdi (-2 en Att et -3 en Prd avec 20% d'échec de sorts) pour 1D6 assauts !

*

Médicastre : Les Médications…

Potion/philtre/ onguent/pillule	Epreuve	Temps de prépa.	Posologie	Effets	Incub.	Durée	Nb d'ingréd..	Divers	Prix
Philtre de la douce nuit de M^e Lafleur	Intelligence Adresse Sagesse	2D2 heures (pour 25 cl)	5 cl dans un grand verre d'eau	Le sommeil du consommateur est paisible, particulièrement reposant. Il est un peu plus difficile à réveiller (malus de 2 sur l'épreuve de Perception). Il récupère un nombre de points de vie égal à 1/3 de sa Constitution s'il dort au moins (6+2D4) heures.	½ heure avant de se sentir parfaitement détendu	Cf. « Effets »	2	Houblon ou Nautier ou Nénuphar ou Passiflore ou Aspérule Odorante *et* Poudre de saphir (0,1 gr)	5 p d'or la fiole de 25 cl
Infusion « séréni-thé » de M^e Alant	Intelligence Adresse Sagesse	10 heures (pour 15 sachets)	1 infusion, le soir avant le couché	Après trois jours de traitement, si le sujet poursuit encore la prescription il gagne 1 point en Sagesse. Il est détendu, serein, calme.	3 jours	Tant que dure la cure	2	Anis vert ou Aunée ou Camomille *et* 1 bâtonnet de sucre de canne	3 p d'or la bourse de 10 sachets
Onguent miracle de M^e Diaphane	Intelligence Adresse Sagesse	48 heures (pour 10 applications soit 10 cl)	1 application matin et soir	Avec 4 à 8 applications de cette crème, les cicatrices s'estompent et les plus légères finissent par disparaître définitivement	10 ass	Permanent	3	Citron ou Consoude ou Fraisier ou Fumeterre *et* Pétale de Coquelicot *et* 2 cl de sang de bœuf	12 p d'or la boîte de 5 applications
Crème de réduction des blessures graves de M^e Barondon	Intelligence Adresse +2 Sagesse +1	48 heures (pour 10 applications soit 50 cl)	1 application généreuse tous les matins, massage et bandage d'immobilisation	Tous les matins, il faut enduire le membre blessé (fracture, entorse, foulure) d'une quantité généreuse de crème et faire pénétrer le produit. Recouvrir d'un bandage et immobiliser le membre. Renouveler jusqu'à guérison : - fracture : 10 + 1D4 jours - entorse : 3 + 1D2 jours - foulure : 2D2 jours	3 ass	Permanent	4	Consoude ou Hysope ou Sauge ou Tussilage *et* Pâquerette ou Romarin ou Arnica *et* Verveine *et* 70 cl de lait d'ânesse	15 p d'or la boîte de 3 applications
Philtre de vigueur de M^e Galumet	Intelligence+1 Adresse+1 Sagesse	6 heures (pour 30 cl)	5 cl dans un verre de vin	Durant 48 heures environ le consommateur ne ressent plus du tout le besoin de dormir. Son tonus est au plus haut. *Attention cependant, après cette période un épuisement violent prend le sujet (-2 en Att, Prd, Cons, Fo) et il doit, pour le dissiper, dormir au moins une dizaine d'heures.*	1 min	48 heures	4	Ortie ou Bruyère ou Maté *et* Poudre de Rubis (0,2 gr) *et* 50 cl de sang de bœuf et 20 cl de lait de brebis	8 p d'or la petite fiole de 10 cl
Pilules de Force de M^e Brodin	Intelligence+1 Adresse Sagesse+1	12 heures (pour 12 pilules)	1 pilule à avaler avec une grande gorgée d'eau. *Attention, au-delà de 2 pilules par jours risques de léthargie*	La Force du sujet augmente de 1 point durant 2D4 tours de jeu. Attention : après les effets de tonus, la force du sujet baisse de 2 pts durant 2 heures.	5 ass	2D4 tours	3	Ortie ou Bruyère *et* Poudre de Rubis (0,4 gr) *et* 20 cl de sang de taureau	25 p d'or la bourse de 6 pilules
Pilules de Puissance de M^e Kél'Iouiche	Intelligence Adresse Sagesse	8 heures (pour 10 pilules)	1 pilule à avaler avec un verre de liqueur avec un verre de liqueur Attention, au-delà de 3 pilules par semaine, risque d'épilepsie	La libido du sujet est excité et son organe sexuel stimulé. Il peut, sans s'épuiser, satisfaire un partenaire durant toute la durée des effets. *Un repos de 1D2 heures est nécessaires après la fin des effets.*	1D4 min	1D4 heures	3	Ortie *et* Poudre d'Emeraude (0,1 gr) *et* 20 cl de sang d'étalon	35 p d'or la bourse de 5 pilules



Fanatique : les Pouvoirs

Pouvoir	Coût (pts de foi)	Dogmatique		Intolérant		Iconoclaste	
		Durée	Effet	Durée	Effet	Durée	Effet
Augmentation P.I.	1/ ass	/	+1D4 P.I.	/	+1D4+1 P.I.	/	+1D6 P.I.
Bonus d'Attaque	1/ 3 ass	/	+1 en Att	/	+2 en Att	/	+2 en Att
Bonus de Parade	1/ 3 ass	/	+1 en Prd	/	+2 en Prd	/	+2 en Prd
Vitesse de déplacement	1/ 2 ass	non	non	maxi 10 ass	augmente de 1 m/sec	maxi 15 ass	augmente de 2 m/sec
Protection naturelle	1/ ass	non	non	maxi 4 ass	+1 en protection naturelle	maxi 8 ass	+2 en protection naturelle
Cadence Attaque	2/ ass	non	non	non	non	maxi 4 ass	+1 degré à la cadence d'Att
Cadence Parade	3/ ass	non	non	non	non	non	non
Coup de Maître	3/ ass	non	non	non	non	non	non
Coup Massif	5/ ass	non	non	non	non	non	non

Et…

(page suivante)

Pouvoir	Coût (pts de foi)	Sectateur		Intégriste		Hérétique	
		Durée	Effet	Durée	Effet	Durée	Effet
Augmentation P.I.	1/ ass	/	+1D6 P.I.	/	+1D8 P.I.	/	+1D10 P.I.
Bonus d'Attaque	1/ 3 ass	/	+3 en Att	/	+3 en Att	/	+4 en Att (maxi porté à 19)
Bonus de Parade	1/ 3 ass	/	+3 en Prd	/	+3 en Prd	/	+3 en Prd (maxi porté à 18)
Vitesse de déplacement	1/ 2 ass	maxi 15 ass	augmente de 3 m/sec	maxi 20 ass	augmente de 3 m/sec	maxi 30 ass	augmente de 4 m/sec
Protection naturelle	1/ ass	maxi 10 ass	+2 en protection naturelle	maxi 15 ass	+3 en protection naturelle	maxi 20 ass	+4 en protection naturelle
Cadence Attaque	2/ ass	maxi 6 ass	+1 degré à la cadence d'Att	maxi 8 ass	+1 degré à la cadence d'Att	maxi 10 ass	+1 degré à la cadence d'Att
Cadence Parade	3/ ass	maxi 4 ass	ajout d'une parade par assaut	maxi 6 ass	ajout d'une parade par assaut	maxi 8 ass	ajout d'une parade par assaut
Coup de Maître	3/ ass	maxi 3 ass	3 et 4 en Att sont traités comme Maître	maxi 6 ass	3 et 4 en Att sont traités comme Maître	maxi 9 ass	3, 4 et 5 sont traités comme Maître
Coup Massif	5/ ass	non	non	1/j	x2 aux P.I.	3/j	x2 aux P.I.



XII. Le Déplacement

Cette progression s'applique principalement aux mouvements effectués dans les souterrains, bâtiments, villages et villes, mais aussi au cours de poursuites, bref, partout où ces progressions se limites à une courte durée (secondes, assauts, tours de jeu).
La progression tactique se mesure en mètres/seconde.



1°) la Progression « standard »

La progression normale est de 0,5 mètres parcourus en 1 seconde (0,5 m/s).

Cette vitesse correspond aussi bien à la flânerie qu'à une avance prudente et circonspecte en souterrain.

Les tableaux suivants indiquent les vitesses possibles en tenant compte de la protection et du fardeau.
Le tableau 1 s'applique aux humanoïdes rapides : Elfes, Humains, …
Le tableau 2, quant à lui, s'applique aux humanoïdes lents : Nains, Gnomes, Hobbits …

Méthode de calcul de la PR.

PR = Valeur de la protection* (sans bouclier) + 1 (pour tt type de bouclier) + 1 / 5kg de charge **

** La valeur de la protection est celle de « base » (sans les bonus de magie, de confection…).*
*** Les poids de la protection portée et du bouclier utilisé ne seront pas comptabilisés.*

Tableau de Vitesse n° 1 : Humanoïdes rapides

PR	Vitesse de pointe m/s	Pas de gymnastique m/s	Marche au pas m/s
0	□ □ □ □ □ □ □ □ 8	□ □ □ □ 4	□ □ 2
1	□ □ □ □ □ □ □ 7	□ □ □ □ 4	□ □ 2
2	□ □ □ □ □ □ 6	□ □ □ 3	□ 1
3	□ □ □ □ □ 5	□ □ □ 3	□ 1
4	□ □ □ □ 4	□ □ 2	□ 1
5	□ □ □ 3	□ □ 2	□ 1
6	□ □ 2	□ 1	□ 1
7	□ 1	□ 1	□ 1
Durée (en s)			

Tableau de Vitesse n° 2 : Humanoïdes lents

PR	Vitesse de pointe m/s	Pas de gymnastique m/s	Marche au pas m/s
0	□ □ □ □ □ 5	□ □ □ 3	□ □ 2
1	□ □ □ □ □ 5	□ □ □ 3	□ □ 2
2	□ □ □ □ 4	□ □ 2	□ 1
3	□ □ □ □ 4	□ □ 2	□ 1
4	□ □ □ 3	□ □ 2	□ 1
5	□ □ 2	□ □ 2	□ 1
6	□ 1	□ 1	□ 1
7	□ 1	□ 1	□ 1
Durée (en s)			

Nota bene

Les valeurs indiquées dans les tableaux ci-avant sont indicatives pour un humain de taille « normale », c'est-à-dire comprise entre 1,55 m et 2,00 m (dans ce cas vitesse de pointe de 8 m/sec en pagne).

Pour une taille inférieure à 1,55 m, la vitesse de déplacement est diminuée de 1 m/sec.

Pour une taille inférieure à 1,00 m, la vitesse de déplacement est diminuée de 2 m/sec.

Inversement, pour un personnage de plus de 2 mètres, la vitesse de déplacement est augmentée de 1 m/sec.
Pour un personnage de plus de 2,45 m, la vitesse de déplacement est augmentée de 2 m/sec.

2°) Le Sprint

Lors d'une course, il est possible de « forcer encore l'allure » en effectuant ***des sprints d'une durée de 5 assauts***.
On pourra ainsi augmenter, sur cette courte période, sa vitesse d'un quart, d'un tiers ou de la moitié.

Pour obtenir ces bonus, il faut se soumettre à ***une épreuve de Constitution*** et consulter le tableau.

Réussite de +5 = gain d'1/4 de sa vitesse de pointe
Réussite de +7 = gain d'1/3 de sa vitesse de pointe
Réussite de +10 = gain d'1/2 de sa vitesse de pointe

Réussite « simple », échec du sprint. Une autre tentative pourra être effectuée 5 assauts plus tard

Sur un 20 au D20 de l'épreuve de Constitution : point de côté.
La vitesse tombe à « Marche au pas »

Sur un 19 au D20 de l'épreuve de Constitution : fatigue.
La vitesse tombe à « Pas de Gymnastique »

Raté « simple » : Possibilité de courir mais aucun sprint ne pourra être tenté avant un repos d'au moins 10 minutes.

NB : Pour chaque tentative de sprint après la première, un malus cumulatif de 1 sera appliqué

3°) Conversions m/s → Km/ h

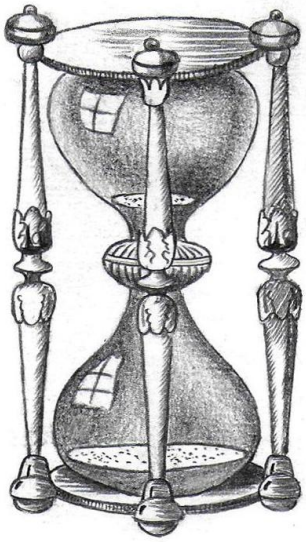
Un mètre seconde… Mais combien cela représente-t-il en distance pour une heure complète ?

Sachant qu'il faut calculer 1000 mètres pour 3600 secondes…

Vitesses standards							
Conversion m/sec en km/heure							
m/sec	1	2	3	4	5	6	7
km/h	3,6	7,2	10,8	14,4	18	21,6	25,2
m/sec	8	9	10	11	12	13	14
km/h	28,8	32,4	36	39,6	43,2	46,8	50,4
m/sec	15	16	17	18	19	20	21
km/h	54	57,6	61,2	64,8	68,4	72	75,6

Vitesses hautes							
Conversion m/sec en km/heure							
m/sec	22	23	24	25	26	27	28
km/h	79,2	82,8	86,4	90	93,6	97,2	100,8
m/sec	29	30	31	32	33	34	35
km/h	104,4	108	111,6	115,2	118,8	122,4	126
m/sec	36	37	38	39	40	41	42
km/h	129,6	133,2	136,8	140,4	144	147,6	151,2

XIII. le Temps



Les unités de temps retenues pour R.E.D.O.N. sont : la seconde, l'assaut, la minute, le tour, l'heure, la journée, la semaine, le mois (de 29 ou 30 jours), l'année…

Dans les règles de jeu, les notions les plus fréquentes sont l'Assaut et le Tour de Jeu. C'est vrai pour les combats, durant lesquels on utilise surtout l'assaut. C'est vrai aussi pour la magie pour laquelle les notions d'Assauts (surtout pour les temps d'incantation) et de Tour de Jeu (plutôt pour les durées des sortilèges) sont très fréquentes.

Un **Assaut** : c'est 2 secondes !

C'est le temps « convenu » qu'il faut à un guerrier « débutant » pour frapper un adversaire et à l'adversaire pour riposter !
Cette notion est essentielle dans le déroulement des combats qui ne se découpent qu'en Assauts et ½ Assauts (1 seconde).

Un **Tour de Jeu** : c'est 5 minutes !

C'est le temps qu'il faudra à un individu pour fouiller, sommairement, une petite pièce par exemple.
C'est surtout une unité pratique dont la durée objective et subjective est sensible à tous.
C'est une tranche de temps souvent utilisée en magie : nombre de sortilèges ont ainsi une durée exprimée en « tour de jeu ».

A côté de ces unités de temps typiques du Jeu de Rôle, et nécessaires au bon fonctionnement des règles, le recours au temps est incarné par le Maître de Jeu. C'est à lui qu'incombe la tâche d'estimer, au plus fin possible, le temps qui s'est écoulé depuis que les joueurs se sont mis en quête d'une pierre à affûter parmi les étales du marché de Brissac…
MdJ : « Il est bientôt midi au soleil, lorsque parcourant des yeux le 17ème étale du marché vous voyez enfin la pierre que vous cherchez depuis bientôt 45 minutes… ».
Ici, aucune règle en peut dire : il faut *7 minutes et 30 secondes* pour chercher *dans un étale* de marché *une pierre à affûter* de *12 cm* de diamètre.
Car tout dépend de combien de personnes du groupe sont à la recherche du dit objet dans le marché. Et de la fréquentation du marché (s'il est bondé de monde la recherche sera plus longue…). Et du type exact d'étale du marché (si chaque étale présente 40 objets, la recherche est plus aisée que s'il en présente 200 !)…

Bref. Vous aurez compris que, en dehors de la magie et des combats, et pour le temps plus encore que pour beaucoup d'autres données subjectives dans le JdR, l'estimation du Maître de Jeu est la meilleure des règles !

L'avis de l'œil Noir

Les tours de jeu

Il est difficile de diviser le déroulement d'une partie d'Oeil Noir en jeux, c'est-à-dire en unités fixes.

Le combat (à ne pas confondre avec le jeu) est facile à définir : tous les participants doivent avoir une fois par assaut l'occasion de livrer une ATTAQUE et d'opposer une PARADE. Un tel assaut correspond à une durée de 2 secondes environ en temps réel – indépendamment du nombre de héros ou de monstres impliqués dans le combat – car les différentes ATTAQUES et les PARADES qui s'ensuivent sont menées simultanément.

Pendant un combat, le temps réel se déroule plus vite que le temps fictif. Un duel de plusieurs minutes aux dés peut simuler un combat à l'épée dont l'issue s'est décidée en quelques secondes.
Pendant un jeu en revanche, il peut se dérouler des actions si diverses qu'il est impossible de dire à quel moment, après quel événement le jeu est clos.
Au cours d'un jeu, les héros peuvent livrer un combat, explorer un passage, débusquer un piège, résoudre une énigme, se réunir pour délibérer, négocier avec des monstres. Il existe d'innombrables possibilités. Une division rigide du temps n'est d'aucune aide, car le temps réel et le temps fictif ont peu de points communs.

Quand surviennent les tractations entre héros et monstres, les durées fictives et réelles se recouvrent à peu près. Mais imaginez que le Maître de jeu annonce : « Pour aller au château du Comte, il vous faut environ une semaine. » Les joueurs, ayant certainement d'autres obligations familiales et professionnelles, doivent, dans ce cas, renoncer à la concordance entre temps fictif et temps réel...
Alors que faire ? Renoncer purement et simplement à la division en jeux ? C'est impossible, car il survient toujours, pendant la partie, des situations dans lesquelles le temps et la durée jouent un rôle important : pour évaluer par exemple l'avance d'un fugitif sur ses poursuivants ou déterminer la durée d'efficacité d'une formule magique. Seul le Maître de jeu de l'Oeil Noir peut trouver une issue à ce dilemme. C'est lui qui décide en dernière instance comment faire pour diviser la partie en jeux. Nous proposons pour notre part la règle générale suivante : 1 jeu dure 5 minutes (en temps fictif).
Ce laps de temps permet de tenir une brève délibération, de fouiller sommairement une petite pièce, d'enfoncer une porte ou autres actions du même ordre.
La durée moyenne d'un combat normal sera en général de 1 jeu. Même si l'issue du combat est décidée en quelques secondes, il faudra encore un peu de temps aux héros pour remettre de l'ordre dans leur équipement ou fouiller l'adversaire qu'ils viennent de terrasser.

Encore une fois, cette division en unités de 5 minutes chacune n'est qu'une simple proposition. Le Maître de jeu peut se contenter de constater de temps en temps quelle durée s'est écoulée pendant les différentes actions des héros, afin d'en informer les joueurs : « Il vous a fallu 6 jeux, c'est-à-dire une demi-heure, pour fouiller la salle des chevaliers. »
Si l'on se trouve, dans une situation donnée, vraiment obligé de mesurer le temps avec précision, le Maître de jeu calculera alors exactement la durée écoulée, afin d'annoncer si possible aux joueurs la fin de chaque jeu : « Vous aviez 10 jeux pour trouver une issue hors de la chambre des tortures. Attention, il ne vous en reste déjà plus que 6 ! »
Dans ce cas, on se réfère à la division suivante : 1 jeu correspond à 5 minutes de temps réel.

XIV. Les Règles Générales

Ce chapitre, dit « Règles Générales » a pour objectif de répondre aux nombreuses questions particulières que peuvent susciter les pérégrinations aventureuses des héros. Il répondra ainsi de façon claire à des points particuliers de la vie quotidienne en campagne, sur lesquels le bon sens commun ne suffit pas toujours…
Ce personnage tombera-t-il éperdument amoureux de cet autre rencontré par hasard il y a deux minutes ?
« La lave… Est-ce que ça fait vraiment mal ? »
« Combien de temps je peux rester sans respirer Maître de Jeu ? Mon perso est balaise, il a 19 en constitution, ça aide non ? »
« Bon, ben j'enfile aussi l'anneau d'invisibilité récupéré sur le Nazgul, hein ! Oui, oui ça m'en fait bien neuf, pourquoi ? »

*

➢ Acide.

- Contact : en général, l'acide non dilué inflige *1D6 points de dégâts par assaut de contact* (avec 5 cl de liquide). Dans le cas d'une immersion totale le sujet subit 10D6 points de dégâts par assaut. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main…) compte pour un assaut d'exposition, et les dégâts sont alors issus de la quantité d'acide avec laquelle le sujet est en contact (en moyenne 1D20 cl pour une fiole de 25cl).

- Emanations : les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche à moins de deux mètres d'un volume suffisamment important de produit (environ 2 m^3 pour un humanoïde de taille moyenne) doit réussir un jet de sauvegarde contre les poisons, ou perdre temporairement **1 point de constitution** (récupération après 1D3 heures). Quelque soit le résultat du 1er jet, un second est nécessaire une minute plus tard si l'exposition continue. Cette fois, en cas d'échec, la perte temporaire sera de **1D4** (récupération sous 1D3 heures).
N.B. : nombre de ces émanations peuvent avoir des conséquences sur la gorge, le nez et les yeux (brûlures des muqueuses, larmoiements…). Ces effets sont ressentis dans 60% des cas si le jet de Sauvegarde contre les poisons est un échec. Il s'en suit alors une perte de 1D4 points de Perception (récupération en même temps que la Constitution).

➢ Age, Espérance de vie selon les races.

Les races varient beaucoup dans leur espérance de vie et connaissent, à des moments proportionnellement différents, les différentes étapes de l'existence (jeunesse, maturité, vieillesse…).

	Jeune adulte	Maturité	Force de l'âge	Vieux	Vénérable
Nain	35-60	61-175	176-275	276-400	401-525
Elfe, haut	80-175	176-650	651-1000	1001-1500	1501-2000
Elfe, noir	50-100	101-400	401-600	601-800	801-1000
Elfe, des bois	75-150	151-500	501-800	801-1100	1101-1350
Demi-Elfe	24-40	41-100	101-175	176-250	251-325
Gnome	20-35	36-75	76-130	131-180	181-225
Hobbit	22-30	31-54	55-90	91-140	140-160
Demi-Orque	12-15	16-30	31-45	46-60	61-80
Humain	14-20	21-40	41-60	61-90	91-120

➢ Age, Effets de l'âge.

Au fil de son existence, l'humanoïde voit son corps se modifier. D'abord vigoureux, il devient moins résistant mais plus fort, avant de perdre progressivement en vigueur et en force. Symétriquement, son esprit se forge, sa patience se développe et sa Sagesse devient plus grande.

Entrée dans la « Force de l'âge » : perte d'un point en Constitution et gain d'un point en Sagesse.
Entrée dans la « Vieillesse » : perte d'un nouveau point de Constitution et d'un point de Perception. Gain d'un nouveau point de Sagesse. Le maximum de Force est de 18, le maximum d'Adresse de 19.
Entrée dans l'âge « Vénérable » : perte d'un point en Constitution, de deux points de Perception et de Beauté. Gain d'un point de Sagesse. Le maximum de Force est de 15, le maximum d'Adresse de 17.

➢ Anneaux.

Un individu ne peut porter plus de 2 anneaux par main. Au delà de cette limite, les pouvoirs s'annulent les uns les autres (pertes de charges possibles, de destruction de la magie d'un des anneaux…), et des conséquences graves, comparables à une irradiation, peuvent survenir (perte de points de Constitution, Beauté, Sagesse…).

➢ Artisans

On rencontre dans les villages et les villes d'Ilvanir des artisans d'expériences différentes. Certains sont médiocres, d'autres sont tout juste bons, et d'autres encore excellent dans leur métier.

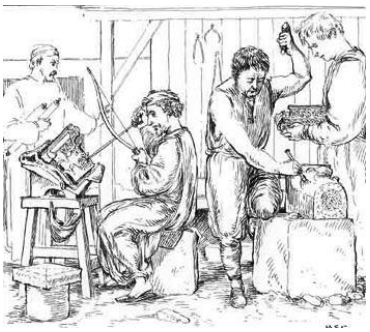


Novice. Ce titre est celui de tous les individus qui entament une carrière. Ils travaillent forcément auprès d'un Artisan (ou mieux).
Lorsqu'ils doivent réaliser une œuvre dans leur métier, les novices effectuent leurs épreuves avec un malus de 5 points.

Apprenti. Lorsqu'il a collecté 100 points d'aventure (souvent après quelques mois), un Novice devient « Apprenti ». L'Artisan (ou mieux) auprès duquel il travaille le charge désormais de tâches plus complexes, plus intéressantes aussi.
Lorsqu'il doit réaliser une œuvre dans son métier, l'apprenti effectue ses épreuves avec un malus de 2 points.

Artisan. Après avoir collecté 300 points d'aventure (souvent au bout d'un à deux ans de travaille), un Apprenti devient normalement Artisan. Le plus souvent, il accède à ce « titre » au cours d'une cérémonie officielle devant plusieurs de ses pairs.
Dès qu'il est effectivement Artisan, un individu peut s'installer seul (ouvrir son échoppe, travailler à son compte). Mais il peut également continuer à travailler, auprès d'un Expert ou d'un Maître. En ce cas, il recevra un bonus de 10% à tous ses points d'aventure dans ce métier.
Lorsqu'il doit réaliser une œuvre dans son métier, l'Artisan effectue des épreuves « normales » (non pénalisées).

Expert. Lorsqu'il possède 1.000 points d'aventure, un Artisan peut commencer une formation de six mois auprès d'un Maître de son métier. Au terme de cette formation, le sujet devra réaliser sa « belle œuvre » (une réalisation de son choix qui devra respecter tous les canons de son métier). S'il parvient à réussir cette « belle œuvre », l'artisan devient Expert.
Lorsqu'il doit réaliser une œuvre dans son métier, l'apprenti effectue des épreuves avec bonus de 2 points.



Maître. S'il atteint un jour les 3.500 points d'aventure, un Expert peut entreprendre sa « grande œuvre » et la soumettre à des Maîtres son métier. Si au moins trois de ces Maîtres qualifient son travail de « grande œuvre », alors l'Expert devient un Maître à son tour.
Lorsqu'il doit réaliser une œuvre dans son métier, l'apprenti effectue des épreuves avec bonus de 4 points.

➢ Asphyxie.

Face à une situation critique, immersion, espace sans air, strangulation, un individu peut retenir son souffle pendant (2 x Constitution) assauts.
Au-delà, il doit effectuer un jet de constitution chaque assaut (malus de 1 cumulable pour chaque assaut supplémentaire) pour continuer à retenir son souffle. S'il rate une de ces épreuves, il suffoque.
- 1er assaut : perte de connaissance et chute à 0 pVie.
- 2ème assaut : passage à -1.
- décroissance tous les assauts, jusqu'à la mort.

Asphyxie lente : Dans une pièce hermétiquement close de 3m de côté, un humain dispose de suffisamment d'air pour respirer pendant 6 heures. Par la suite, l'air vicié lui inflige 1D6 de dégâts temporaires toutes les 15 minutes. Attention aux feux (torches par exemple) qui sont des grands consommateurs d'oxygène (dans la même situation une torche consommera en une heure l'équivalent en air d'une heure pour un humain) (dans l'exemple ci-dessus, un humain enfermé dans une pièce close de 3 m de côté, avec une torche, pourra respirer 3 heures).

➢ Astrale. Moyenne selon les classes.

Lorsqu'il s'agit de créer un cabaliste d'un niveau supérieur à 1, la question du nombre de points astraux à la disposition du personnage est importante. Il s'agit de simuler la progression de points astraux qui aurait dû être la sienne entre le niveau actuel et l'origine.

Magiciens.

Niveau	Points astraux	+ aléatoirement		**Niveau**	Points astraux	+ aléatoirement
1	30			*12*	520	6D
2	38	2D		*13*	580	6D
3	58	3D		*14*	650	6D
4	84	3D		*15*	720	7D
5	115	3D		*16*	800	7D
6	170	4D		*17*	880	7D
7	225	4D		*18*	975	8D
8	285	4D		*19*	1100	8D
9	345	5D		*20*	1220	8D
10	405	5D		*21*	1340	9D
11	465	5D				

Druides.

Niveau	Points astraux	+ aléatoirement		**Niveau**	Points astraux	+ aléatoirement
1	20			*12*	282	5D8
2	28	1D8		*13*	322	5D8
3	40	2D8		*14*	362	5D8
4	55	2D8		*15*	407	6D8
5	78	2D8		*16*	457	6D8
6	100	3D8		*17*	507	6D8
7	130	3D8		*18*	555	7D8
8	160	3D8		*19*	605	7D8
9	185	4D8		*20*	665	7D8
10	215	4D8		*21*	725	8D8
11	245	4D8				

Illusionnistes.

Niveau	Points astraux	+ aléatoirement		**Niveau**	Points astraux	+ aléatoirement
1	30			*12*	372	6D
2	34	2D		*13*	432	6D
3	47	3D		*14*	492	6D
4	62	3D		*15*	548	7D
5	92	3D		*16*	618	7D
6	120	4D		*17*	688	7D
7	150	4D		*18*	755	8D
8	190	4D		*19*	835	8D
9	225	5D		*20*	915	8D
10	275	5D		*21*	1005	9D
11	325	5D				

Notes :

- Les Ensorceleuses utilisent la table des Illusionnistes.
- Les valeurs en points astraux exprimées dans les tables ci-dessus n'ont d'autre valeur qu'indicative et ne constituent en aucun cas des minima ou des maxima.
- Un MdJ pourra choisir de minorer le chiffre d'une table et compenser par des avantages en nature (richesses, sorts particuliers, objets magiques…)

➢ Chaleur.

Une exposition prolongée à une forte chaleur est de nature à saper les forces de n'importe quel aventurier, et les insolations peuvent être mortelles. Le port d'un vêtement chaud ou d'une protection, autre qu'une robe, impose un malus de 4 points aux épreuves.

- Chaleur accablante (35°C ou +) : si l'activité du sujet est autre que repos/promenade, il doit réussir une ***épreuve de Constitution par heure (malus de 1 cumulable par heure supplémentaire)*** sous peine de subir 1D4 points de dégâts temporaires à chaque fois.

- Chaleur torride (45°C ou +) : la règle est la même mais les jets de Constitution sont espacés de 10 mns seulement.

- Insolation : tout individu exposé aux rayons du soleil et subissant des dégâts temporaires de chaleur, égaux ou supérieurs à 33% de son énergie vitale de base, est victime d'une insolation. Cet état se traduit par un malus de 2 points en ATT, PRD, For, Adr et Constit, par la perte d'un degré de cadence de combat et par une vitesse divisée par deux. Il dure jusqu'à ce que le sujet réussisse à récupérer (au moins 8 heures de repos complet).

N.B. : une chaleur épouvantable (+ de 60°C) est à traiter comme une chaleur torride, mais si l'activité du sujet dépasse le repos, alors cette fournaise et son air surchauffé lui « brûlent » les poumons (1D6 de blessures par minute, +1 point par degré au dessus de 60).
Le contact des objets métalliques (armures, armes, bijoux…) devient brûlant et le sujet ne peut plus l'endurer sans subir une perte de 1 point de vie par minute et par 33 cm² de métal.

➢ Chutes.

Une chute inflige 1D10 points de blessures par 3 mètres. La présence de pieux au fond d'une fosse occasionne 1D+2 points de blessures par pieu. Outre ces blessures, toute chute porte en elle-même un risque non négligeable de perte de connaissance, de blessures critiques … :

Hauteur	Epreuve de Constitution	Risque de perte de connaissance	Risque tirage table Blessures Critiques
3 m	Normale	15%	3%
6 m	Constit. malus 1	20%	8%
10 m	Constit. malus 2	25%	15%
15 m	Constit. malus 3	35%	22%
20 m	Constit. malus 5	45%	30%
25 m	Constit. malus 7	55%	38%
30 m	Constit. malus 10	70%	50%
80 m et +	Constit. malus 15	90%	75%

N.B. la perte de connaissance est généralement de 3D6 assauts, plus 5 assauts par mètres au-dessus de 10.

D10	Type de Blessure Critique
1, 2, 3	Foulure d'une extrémité à déterminer au hasard
4, 5	Entorse d'une extrémité à déterminer au hasard
6, 7	Fracture d'un membre à déterminer au hasard
8	1D3 membres brisés à déterminer au hasard
9	1D3+1 membres brisés à déterminer au hasard
0	Traumatisme crânien, risque de coma (60%), nécessite des soins sous 1D6 jours ou Mort !

Voir Soin des Blessures Critiques dans ce même chapitre.

➢ Coup de Foudre.

Le coup de foudre existe à R.E.D.O.N. Sa probabilité de base, à la rencontre de deux individus, est de 1/1000.
Le Charisme et la Beauté, ainsi que des conditions particulières liées à la rencontre elle-même, peuvent augmenter cette probabilité.
Les « bonus au coup de foudre » issus des conditions particulières sont laissés à l'appréciation du MdJ.

Note de Beauté	Bonus (en pour 1000)		**Note de Charisme**	Bonus (en pour 1000)
16	2		*16*	1
17	5		*17*	4
18	9		*18*	8
19	15		*19*	13
20	21		*20*	19

Exemple : en présence d'une jeune femme de 18 en beauté et de 17 en Charisme, un individu aura (1+9+4 = 14) chance sur mille de tomber subitement amoureux, « sans le vouloir ».

➢ Fécondité.

Les chances d'une fécondité viable, donc susceptible d'aller à terme, sont de 12% durant un rapport sexuel, et au plus de 14% en cas de rapports répétés.

➢ Fièvre. *(Règle optionnelle)*

Si un individu a subi des blessures pendant la journée (mini 10 points), alors ses blessures peuvent s'infecter et occasionner une fièvre. En fin de journée, un D20 est lancé, avec les modificateurs indiqués ci-dessous. Si le résultat en est **supérieur ou égal à 20**, alors les blessures se sont infectées. Le sujet tombe dans un état fiévreux (sommeil agité, éveil avec étourdissements fréquents, nausées, frissons, suées…).

Effets :	Constitution, Force, Adresse, Perception	-6
	Autres qualités	-3

A la fin de la 1ère journée, perte de 2D6. 2ème journée, 2D6-1, 3ème 2D6-2… Jusqu'à rémission ou mort du sujet.
Les déplacements sont difficiles et demandent des épreuves de Constitution répétées (au-delà de 100 mètres, il ne peut être transporté que sur une civière).

Modification du test de fièvre :	Perte de 25% de l'Energie Vitale	+1
	Perte de 50% de l'Energie Vitale	+2
	Perte de 75% de l'Energie Vitale	+3
	Plaie souillée (griffes, rouille…)	+2
	Le sujet est un nain	-2
	Le sujet est un elfe	-4

Guérison : 3 possibilités :
- Epreuve de « Traiter les fièvres » (1 tentative par jour)
- Balsamon de 15 ou Imposition des Mains ou Soin (mini 2D8), (pas de gain EV)
- Epreuve de Constitution/4 (1 tentative par jour)

➢ Flèches, extraction.



Lorsqu'une flèche est fichée dans une plaie, on peut :
- l'arracher (épreuve d'Adresse, 2D6 Bl en cas de succès et 3D6 en cas d'échec)
- tenter de l'extraire par une épreuve de « soigner les blessures ».Un échec retire la flèche mais inflige 1D6+2 Bl au sujet. Un succès retire la flèche sans dégâts. Dans tous les cas, l'épreuve de « soigner les blessures » ne redonne aucun point de vie.

L'épreuve, d'Adresse ou de Soigner les blessures, est normale pour une flèche « sans-tête », mais subit un malus de 2 points pour une flèche avec une pointe « hameçon ».

➢ Flèches, fichées.

Lorsqu'un individu est blessé par une flèche, il y a un risque que celle-ci reste fichée. Ce risque est de 45% pour les pointes dites en « flèche » ou en « hameçon », et de 30% pour les pointes simples ou « sans-têtes ». Une flèche fichée provoque une hémorragie lente de 1 point de vie par tour (5 minutes).

➢ Folies et Désordres mentaux. *(Règle optionnelle)*

Cet article vise à gérer les différents troubles mentaux qui peuvent atteindre un individu.

Tirage en fonction de la somme Intelligence + Sagesse : (si un individu, au cours de sa carrière, vient à modifier durablement la somme Intelligence et Sagesse, il doit procéder à un nouveau tirage)

Somme Int. & Sag.	Effets	Somme Int. & Sag.	Effets
42	35% de tirer sur la table A et 15% sur C	18	15% de tirer sur la table A (2 tirages)
41	30% de tirer sur la table A et 10% sur C	17	30% de tirer sur la table A (2 tirages)
40	25% de tirer sur la table A et 5% sur C	16	40% de tirer sur la table A (2 tirages)
39	20% de tirer sur la table A	15	50% de tirer sur la table A, +1 au D20 (2 tirages)
38	15% de tirer sur la table A	14	60% de tirer sur la table A, +3 au D20 (3 tirages)
37	10% de tirer sur la table A	13	70% de tirer sur la table A, +5 au D20 (4 tirages)
36	5% de tirer sur la table A	12	80% de tirer sur la table A, +7 au D20 (4 tirages)
35 à 21	« Normalité », 2% de tirer sur la table A	11	90% de tirer sur la table A, +9 au D20 (6 tirages)
20	5% de tirer sur la table A	10 et -	Folie complète !
19	10% de tirer sur la table A		

N.B. : les chiffres du tableau concernent un sujet d'alignement Neutre. Pour les nuances d'alignement, il faut considérer les modificateurs suivants : Mauvais +5% ; Chaotique +10% ; Bon –5% ; Loyal –5%.

N.B. : pour une différence de 10 points et plus entre l'Intelligence et la Sagesse, le sujet à 10% par point > à 10 d'effectuer un tirage sur la table B.

Table A.

D20	Désordres	D20	Désordres
1	Gourmand / Goinfre	11	Chapardeur
2	Ecervelé / Téméraire	12	Capricieux
3	Flémard / Casanier	13	Moqueur
4	Prétentieux	14	Susceptible
5	Distrait / Etourdi	15	Egoïste
6	Curieux	16	Alcoolique
7	Râleur	17	Avare
8	Intéressé (rien pour rien)	18	Menteur
9	Flatteur	19	Drogué
10	Misogyne	20	Spécial (table B)

Ces désordres sont dits « mineurs ». Ils affectent le comportement quotidien du patient, mais ne le rendent pas intrinsèquement dangereux. Tous les humanoïdes intelligents ont au moins une tendance latente à l'un de ces désordres.

Table B.

D100	Désordres
01-20	Sadique
21-39	Masochiste
40-57	Paranoïaque (maladie de la persécution) (orgueil exagéré, susceptibilité, égoïsme, méfiance)
58-74	Schizophrène (maladie psychique caractérisée par l'incohérence mentale et la rupture avec le monde extérieur)
75-87	Neurasthénique (trouble mentaux engendrant la tristesse, l'apathie, le pessimisme, manque total de volonté)
88-94	Psychopathe à tendances homicides (goût prononcé pour le sang, le meurtre irraisonné)
95-00	Désordre Sexuel (tirage table C)

Ce sont les désordres psychologiques graves. Ils affectent le comportement du sujet et peuvent le rendre extrêmement dangereux.

Table C.

D100	Désordres
01-20	Xénophile (amour exclusif des races étrangères, le sujet n'imagine pas d'autres rapports)
21-40	Exhibitionniste (plaisir de se dévoiler, irrésistible envie de se montrer)
41-51	Urophile (plaisir à se baigner, à boire, à toucher de l'urine)
52-64	Scatophile (plaisir à se vautrer dans les excréments, à en manger, à les toucher)
65-76	Gérontophile (attirance physique exclusive pour les personnes très âgées)
77-87	Zoophile (attirance sexuelle exclusive pour les animaux)
88-94	Pédophile (attirance physique exclusive pour les jeunes personnes)
95-00	Nécrophile (plaisir à la relation physique avec les cadavres)

Ces désordres sont tous liés au sexe ou au plaisir. On appelle certains de ces plaisirs « déviances ». Certains sont bénins, d'autres beaucoup plus graves. Ils ne s'accompagnent pas toujours d'une exclusive.

➢ Froid.

Une exposition prolongée à un froid intense présente un terrible danger pour qui n'est pas équipé en conséquence. Le Froid inflige des dégâts temporaires qui ne peuvent être récupérés tant que le sujet ne s'est pas réchauffé (sauf moyens magiques).
Le port d'un vêtement chaud, adapté aux grands froids confère un bonus de 4 points aux épreuves.

- Froid intense (-5°C ou -) : si l'activité du sujet est moindre que marche rapide/combat, il doit réussir une ***épreuve de Constitution par heure (malus de 1 cumulable par heure supplémentaire)*** sous peine de subir 1D6 points de dégâts temporaires à chaque fois.

- Froid extrême (-15°C ou -) : la règle est la même mais les jets de Constitution sont espacés de 10 mns seulement.

Tout personnage subissant des dégâts temporaires dus au froid, égaux ou supérieurs à 33% de son énergie vitale de base, souffre de gelures et/ou d'hypothermie. Cet état se traduit par un malus de 2 points en ATT, PRD, For, Adr et Constit, par la perte d'un degré de cadence de combat et par une vitesse divisée par deux et dure jusqu'à ce que le sujet réussisse à se réchauffer.

N.B. : entretenir une activité soutenue pour résister aux effets du froid nécessite une grande énergie. Un sujet ne peut poursuivre une telle activité dans ces conditions que durant 1 tour par point de Constitution. Au-delà, il devra réussir un jet de Constitution chaque tour, avec un malus cumulatif de 2.

➢ Illusions.

Une illusion vise à abuser les sens d'un individu par la création d'images et/ou de son et/ou d'odeur. Il s'agit bien d'un procédé magique mettant en œuvre un fluide astral pour modifier en surface l'apparente réalité des choses. Un Illusionniste qui crée un Orque illusoire arrange les particules de lumière pour qu'elles dessinent un Orque. Il n'a aucune substance, mais comme le sens de la vue est affecté, il semble en avoir, et en aura pour le sujet qui le touche (pensant l'orque réel, il aura l'impression de se heurter à quelques chose au moment où sa main « entrera en contact » avec l'espace occupé par l'image.



Face à une illusion, **un sujet qui a un doute** (« *MdJ j'y crois pas à c'truc, j'me dis qu'c'est une illusion* ») sera autorisé à un **jet de protection** affecté d'un malus de 1 point par 5 niveaux de l'Illusionniste responsable de la création (jet à effectuer par le MdJ à l'abri du regard des joueurs pour ne pas éventer l'illusion).

➢ Invisibilité.

La faculté de se déplacer sans être vu confère un énorme avantage mais qui est loin d'être déterminant. Les créatures invisibles ne peuvent pas être vues mais rien n'empêche de les entendre, de les sentir ou tout simplement d'avoir la certitude d'une « présence ».

Pour tenter de localiser une créature invisible, un individu peut tenter une épreuve de Perception avec malus de 6 à 10 points (selon les cas), ou une épreuve d' « Acuité auditive ».
Si la créature frappe en étant au contact, la localisation vague est automatique, et en tout cas la direction.
Si la localisation vague est faite, le sujet peut combattre contre la créature invisible avec -3/-4 en ATT / PRD (mêmes modificateurs que pour le combat aveugle).

➢ Jets de Protection pour les Objets.

Le tableau ci-dessous indique les jets de sauvegarde (protection) applicables aux objets et matériaux en fonction du type d'agression. Pour que le jet soit réussi, et donc l'objet sauvé, il faut obtenir sur un D20 un résultat supérieur ou égal au nombre qui figure au croisement de la ligne du matériau et de la colonne de l'agression.

Agression / Matériau	acide	Boule de feu	chute	coup critique	coup normal	décharges / électricité	désintégration	feu magique	feu normal	foudre	froid
Os ou Ivoire	11	17	6	16	10	1	20	9	3	8	2
Céramique	4	5	11	18	12	1	19	3	2	2	4
Vêtement	12	20	2	6	3	1	20	16	13	18	1
Cristal ou Fiole	6	10	13	19	14	5	20	6	3	15	7
Verre	5	11	14	20	15	1	20	7	4	17	6
Cuir ou Tome	10	13	1	4	2	1	20	6	4	13	3
Liquide*	15	15	0	0	0	15	20	14	13	18	12
Métal dur	7	6	2	6	2	1	17	2	1	11	1spé
Métal tendre ou Joyau**	13	18	4	14	9	1	19	13	5	16	1
Miroir***	12	14	13	20	15	1	20	9	5	18	6
Parchemin ou Papier	16	25	0	11	6	1	20	21	18	20	2
Petite pierre ou Gemme	3	7	4	17	7	2	18	3	2	14	1
Bois ou Corde, fin	9	15	2	13	6	1	20	11	9	10	1
Bois ou Corde, épais	8	11	1	10	3	1	19	7	5	12	1

Exemple : Voltrax, qui porte des vêtements normaux, est touché par la foudre. Il effectue un jet de protection les concernant à 18/20. S'il obtient sur son D20 un nombre compris entre 1 et 17, ses vêtements sont gravement endommagés, voir totalement détruits.

* potions, huiles magiques, poisons et acides, alors que le récipient reste intact.
** y compris les perles de toutes sortes.
*** verre argenté. Considérez les miroirs en argent comme du « métal tendre », en acier comme du « métal dur ».
spé si l'objet en métal dur est exposé à un froid intense puis frappé avec force contre une surface très dure, le jet de protection est affecté d'un malus de 10 points.

Objets magiques : les objets magiques bénéficient d'un bonus de 2 points sur tous les jets. Un bonus supplémentaire est accordé d'un point par point de bonus de dégâts au-dessus de +1 (soit bonus de 1 pour épée +2, de 2 pour épée +3…).
Bonus de 5 points pour les agressions de leur propre type (coup pour les bouclier, boule de feu pour un bâtonnet de feu ou un anneau de résistance au feu…).

- Acide : il faut un important volume d'acide puissant ou une immersion pour une période suffisante pour endommager la plupart des objets.
- Boule de Feu : ce jet s'applique aux Nuées de Météores, les grosses Boules de Feu, le souffle des Dragons (rouges)…
- Chute : l'objet doit tomber d'au moins 1,5 mètres et entrer en contact avec une surface dure. Un malus de 1 point est donné pour chaque tranche de 1,5 m au-dessus de la première. Un bonus est accordé pour un impact sur une surface relativement tendre (1 point pour du bois, 5 pour une surface particulièrement molle).
- Coup Critique : l'objet doit être atteint par un poids important en chute libre ou par l'arme d'un géant ou d'un Troll par exemple. On appliquera aussi cette notion à une fiole, d'eau bénite par exemple, violemment lancée contre une surface dure…
- Coup Normal : il s'agit d'un coup porté par un adversaire de force normale ou d'un poids assez lourd s'abattant sur l'objet. Cette notion s'appliquera aussi à une fiole violemment lancée contre une surface dure mais légèrement élastique…
- Décharge électrique : le choc d'une anguille électrique, d'objets magiques, de pièges,…
- Désintégration : il s'agit de l'effet magique.
- Feu Magique : applicable aux petites boules de feu, aux murs de feu, tempêtes de feu, piliers de feu…
- Feu Normal : ce jet s'applique aux feux brûlants provoqués par exemple par le bois sec, l'huile enflammée… L'objet doit être exposé aux flammes durant une période suffisante pour provoquer un effet sensible (2 assauts pour le papier et le parchemin, 3 à 4 pour le tissus, 6 à 10 pour l'os et l'ivoire…).
- Foudre : C'est l'agression de l'orage, de la foudre invoquée, du souffle d'un dragon (bleu)…
- Froid Magique : ce jet s'applique face au froid et au gel magique (sorts de cône de froid particulièrement violent, tempête de glace…) ainsi qu'au souffle d'un dragon (blanc).

➢ Lave.

- Contact : la lave et le magma inflige *2D6 points de dégâts par assaut de contact* (avec 30 cm² de peau).
Dans le cas d'une immersion totale le sujet subit 20D6 points de dégâts par assaut. Les dégâts continuent pendant 1D3 assauts après la fin de l'exposition mais ils sont deux fois moindres (1D6 ou 10D6).

N.B. : la proximité de la lave s'accompagne souvent d'émanations toxiques et d'une chaleur intense (voir Acide et Chaleur).

➢ Maladies graves et mortelles.

Vous trouverez ici un descriptif des maladies les plus communément rencontrées dans la vie des aventuriers. Elles sont souvent transmises par des créatures agressives (morts-vivants, moustiques, …), mais peuvent être également de nature contagieuse.

Choléra. Le choléra est une maladie virulente et contagieuse. Si elle n'est pas diagnostiquée et soignée rapidement, cette maladie entraîne la mort dans 80% des cas.
Incubation : 1D4 +1 jours – Convalescence : 1D4+1 mois - Durée : jusqu'à rémission ou mort.
En cas d'infection bénigne : le sujet ressent une forte fièvre durant 1D2 jours. Puis il guérit.
En cas d'infection sérieuse : le malade ressent une forte fièvre, des courbatures, quelques diarrhées et vomissements durant 1D4+1 jours. Puis il guérit mais ressent une fatigue importante durant 1D4+1 semaines (malus de 2 pts en Fo et Cons).
En cas d'infection grave : le patient est très diminué durant 6 jours et plus.
Dans ce cas : le sujet est pris de violentes douleurs abdominales, 1d4 fois par heure, ainsi que de vomissements 1d4 fois par jour (1D4 Bl pour chaque vomissement) et de diarrhées 1d10 fois par jour. Sa température tombe à moins de 35°C.
Du 1er au 5ème jour, le malade est très fatigué. Chaque jour, sa base d'énergie vitale diminue de 10%.

Du 6ème au 10ème jour, la déshydratation fait des ravages. Chaque jour, le sujet perd 10% de sa base d'énergie vitale. Toutes les Qualités sont divisées par 2.
Du 11ème au 20ème jour, yeux excavés. Toutes les Qualités sont ramenées à 2 !
Du 21ème au 30ème jour, le sujet trépasse (25ème jour pour une Constitution initiale au moins égale à 18, 24ème pour mini 16, …).



Guérison de la forme grave. Si le choléra est diagnostiqué et qu'un traitement est administré avant le cinquième jour, le sujet subit une forte fièvre durant 15 jours. Sans traitement avant le vingtième jour, la mort intervient dans 70% des cas. Dans les 30% restant, une soudaine rémission intervient après 15 jours de fièvre.
Séquelles. Si le choléra est traité avant le sixième jour, le sujet conservera des troubles nerveux, des tremblements, occasionnant une perte définitive de 1 pt d'Adresse. Sinon, perte permanente de 3 pts en Adresse, 4 en Charisme et 5 en Beauté.

Lèpre des catacombes. Le touché de la Momie inocule une maladie virulente apparentée à la lèpre, et nommée « lèpre des catacombes ». Blessé par une Momie, un humanoïde contracte cette lèpre dans 5% des cas. Cette lèpre est fatale en 1 à 6 mois et entraîne la perte de 2 points de Charisme et de 3 points de Beauté par mois. Cette maladie empêche l'action de tous sorts de soin, et ne peut être guérie que par une imposition des mains d'un prêtre de niveau 4 minimum. Une créature infectée se régénère 5 fois moins vite.

Paludisme. Le paludisme est une maladie infectieuse transmise par les insectes (moustiques le plus souvent, mais également puces, punaises, …).
Incubation : 2D10 semaines – Convalescence : 1D6+5 mois - Durée : jusqu'à rémission ou mort.
Infection grave : (c'est la seul forme de la maladie) le sujet présente tous les symptômes d'un état grippal (forte fièvre) durant 1D4 jours (perte de 20% des points de vie sur la base vitale).
Puis une rémission semble arriver. Mais il n'en est rien sans soins adaptés.
Après les premiers signes de l'infection, le sujet présente des épisodes de rechute tous les 3 jours. Ce sont alors de violentes crises (frissons avec un froid intense ressenti) durant des périodes d'une quinzaine de minutes. Puis des poussées de fièvre intense (le visage se congestionne, la peau est brûlante) d'environ 3 heures. Enfin, le sujet s'apaise, mais il est totalement épuisé (il a perdu la totalité de ses points de vie sur sa base vitale à l'exception de 1D4 !).
Il peut alors récupérer normalement ses points de vie (maxi 85% de sa base vitale initiale).
NB : ces crises se répètent tous les trois jours ! Si la maladie n'est pas traitée dans les six premières semaines… alors la mort survient au bout de 1D4+2 mois.
Séquelles. Aucune !

Peste des marécages. Un Noyé des Marais est un mort-vivant qui a été victime d'une peste des marécages. Cette maladie, rare mais terriblement virulente et mortelle, est transmise par les moustiques qui pullulent dans ces zones. Quand un individu contracte cette maladie il ressent une soif dévorante qui le pousse à consommer au plus vite toutes ses réserves d'eau et, si la maladie n'est pas vaincue, à se ruer sur toutes les sources d'eau (y compris les marres croupissantes) pour y boire et y boire encore. Nombre de victime sont alors victimes de malaises et tombent dans l'eau où elles se noient.
Quand c'est le cas, un individu se relève, dans environ deux cas sur trois, à l'état de mort-vivant, qu'on nomme alors : Noyé des Marais.



Peste nécromantique fulgurante. Lorsqu'un être vivant est blessé par un Zombie, il peut contracter avec plus ou moins de risque une « peste nécromantique fulgurante » (voir pour chaque type de zombie le risque de contagion). Ce risque doit être vérifié pour chaque blessure reçue durant un combat.
Cette maladie provoque l'apparition des premiers symptômes sous 1D4 heures. Atteint de cette « peste nécromantique fulgurante », le sujet est pris de fièvres (au bout de 1D4 heures). Ces fièvres, qui atteignent 41 à 42°, empêchent le sujet d'accomplir quelque action « violente » que ce soit.

Elles durent 2D8 heures.
Chaque heure, le sujet doit effectuer un jet de Constitution avec malus de 4 points.
En cas de succès, il perd 1D6 points de vie.
En cas d'échec, il perd 2D8 points de vie (3D8 pour un 19 et 5D8 pour un 20).
Si au terme de cette fièvre le sujet est toujours vivant, il s'opère alors une rémission totale de la maladie.
Les séquelles sont une perte de 1 point de Force (dans 20% des cas) et de 1 point de Constitution (dans 40% des cas).
Si le sujet meurt des suites de cette fièvre, il devient lui-même, sous 1D4 heures après sa mort, un zombie du même type que celui qui l'aura contaminé.

Rage. La rage est une maladie grave, communément contractée après une morsure, mais également après un contact avec la salive d'un individu ou d'un animal malade.
Incubation : 2 semaines pour une morsure et 1D8+2 semaines pour un contact salivaire
Convalescence : 2 mois - Durée : de 15 à 20 jours selon la Constitution du sujet.
Le sujet est victime d'une modification progressivement marquée de son comportement : il dérive lentement vers une paranoïa agressive. Il lui devient de plus en plus difficile de boire et ne le peut plus du tout après le 6ème jour. Il est alors fréquemment enclin à des épisodes de démence à tendances homicides.
S'il n'est pas correctement soigné, au plus tard le 10ème jour après la déclaration de la maladie, le sujet trépasse dans 95% des cas (5% de chance de rémission spontanée pour une Constitution minimale de 18).
Séquelles : 10% des malades restent définitivement paranoïaques (avec une affection plus ou moins importante).

➢ Maladies Sexuellement Transmissibles.

Lors d'un rapport sexuel occasionnel, avec un nouveau partenaire, il existe un risque de 5% qu'une maladie soit transmise. Ce chiffre peut augmenter jusqu'à un maximum de 12% dans des conditions particulières (prostituées, nymphomanes, …) ou pour des rapports plus…poussés.

➢ Manque d'eau et de nourriture.

Les besoins varient selon les climats (les autochtones présentent souvent une accoutumance nette aux conditions qui rend leurs besoins identiques à ceux de régions plus clémentes).

Climat tempéré : un individu de taille moyenne (70 kg), pour une activité moyenne, a besoin par jour d'environ 2 litres d'eau et de 500 gr de nourriture (avec une diversité minimale, céréales, protéines animales, produits laitiers…).

Climat chaud : il faut compter 2 à 3 fois plus d'eau pour éviter la déshydratation.

Climat froid : l'eau est un peu moins nécessaire, mais le besoin en calories est bien plus important (de 2 à 4 fois pour reformer ses réserves en énergie).

Privation d'eau : un sujet peut se passer d'eau pendant une journée entière + (1 heure par point de Constitution). Au-delà, il doit réussir un jet de Constitution par heure avec un malus de 1 point cumulable pour chaque heure supplémentaire. En cas d'échec, il subira 1D6 de dégâts temporaires à chaque fois.
Jeûne : il est également possible de se passer de nourriture pendant 3 jours, même si la difficulté augmente avec le temps. Passé ce délai, le sujet doit réussir un jet de Constitution par jour avec un malus de 1 point cumulable pour chaque heure supplémentaire. En cas d'échec, il subira 1D6 de dégâts temporaires à chaque fois.
Un personnage subissant des dégâts temporaires en raison d'un manque de nourriture ou d'eau endure un malus de 2 points en ATT, PRD, For, Adr et Constit, par la perte d'un degré de cadence de combat et par une vitesse divisée par deux, tant qu'il n'aura pas bu ou mangé.

➢ Magie, utilisation.

Pour lancer un sortilège, le Cabaliste doit se trouver dans un état de concentration au moins relative.
Une position statique est idéale, mais il peut marcher,ou au mieux presser-le-pas *, sans conséquence pour l'incantation du sortilège.
On peut aussi lancer sans problème un sortilège durant une chute libre, si la durée de celle-ci est suffisante pour se remettre d'une éventuelle surprise.
Dans d'autres situations, telles qu'une marche trop rapide, une course, une surprise extrême, une douleur due à une fracture, une perte de points de vie (sur un coup reçu, par hémorragie ou des suites d'un poison…) une épreuve sera exigée du Cabaliste.

Epreuve d'INTELLIGENCE et Epreuve de SAGESSE

Ces épreuves seront éventuellement modifiées par les circonstances. Pour la perte de points de vie, le malus à affecter, sur chacune des épreuves sera égal au nombre de blessures effectivement reçues par le Cabaliste et divisé par deux.

Exemple : *Quitus, jeune magicien, est pris à partie par un orque. Déjà au corps à corps, il tente pourtant de lancer sur sa personne un Protectio Armatura. Lors de son temps d'action il incante son sort, mais reçoit un coup de sabre de l'orque avant la fin de celui-ci. Il reçoit 12 points d'impact. Il retranche les 2 pts de protection de sa cotte matelassée, et perd donc effectivement 10 pts de vie. Pour réussir tout de même son sortilège, Quitus devra réussir une épreuve d'Intelligence et de Sagesse avec un malus de 5 pts (soit, les 10 pts de vie réellement perdus, divisés par 2).*

N.B. : on arrondit toujours à l'entier supérieur.
N.B. : Le Cabaliste peut choisir d'interrompre son sortilège pour parer tout de même, mais dans ce cas, il doit réussir une épreuve de Sagesse pour ne pas perdre les points astraux qu'il destinait à son sortilège.

Lors d'une épreuve de ce type, en cas d'échec, rien ne se passe, sauf si le Cabaliste obtient un 20 pur à l'une des épreuves. Dans ce cas, le sort fonctionne tout de même, mais ses effets sont aléatoires (Cf. MdJ).

** « presser le pas » permet de se déplacer 1,5 fois plus vite.*

➢ Niveaux.

Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Pts Av	*0*	*100*	*300*	*600*	*1000*	*1500*	*2100*	*2800*	*3600*	*4500*
Niveau	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Pts Av	*5500*	*6600*	*7800*	*9100*	*10500*	*12000*	*13600*	*15300*	*17100*	*19000*

➢ Récupération – Energie vitale.

L'énergie vitale d'un individu et son énergie astrale, s'il en possède, se reconstituent avec le repos.
Il faut à un homme normalement constitué deux semaines de repos complet pour commencer à récupérer des points de vie et des points astraux. La récupération commence le 16ème jour de repos avec la récupération de 1/7ème des points perdus, et continue ainsi jusqu'à récupération totale.
Techniquement : Voligon, voleur de niveau 12, possède 100 points de vie tout juste. Blessé cruellement par un Béhir lors d'une récente campagne, il lui manque 70 points de vie. Il divise les points de vie qui lui manquent par 7 (résultat de 10). Dès le 16ème jour au matin, s'il s'est reposé durant les quinze jours précédents, il récupère 10 points de vie sur son total de points de vie (il passe donc à 40). Il gagnera encore 10 points de vie le lendemain, puis le surlendemain, et ainsi de suite durant 7 jours, et jusqu'à sa guérison complète.

Lors de la période de récupération naturelle des points de vie et des points astraux le repos exigé est le suivant : pas de perte de points de vie (ou de points astraux), pas de combat, pas de lancer de sortilèges, au plus 3 à 4 heures de ballade à pied ou 5 à 6 heures à cheval, au moins 7 heures consécutives de repos par nuit…

➢ Regard.

Le regard d'une Méduse est connu de tous, mais ce type d'attaque peut aussi charmer, maudire ou même tuer la cible.
Tout individu se trouvant à portée doit effectuer un jet de sauvegarde chaque assaut. Il est possible de ne pas regarder la créature en face et de se concentrer par exemple sur son corps ou son ombre … Dans ce cas, le sujet a, chaque assaut, 50% de chance de ne pas croiser son regard. En contrepartie, il combattra avec malus de -2 / -3 sur ses attaques/parades.

➢ Sexe d'un bébé.

Lors d'une naissance standard, le sexe d'un enfant est défini ainsi :

01 - 51	Sexe féminin
52 - 99	Sexe masculin
00	Jumeaux

N.B. : dans 85% des cas, les jumeaux sont de même sexe.

➢ Soins des blessures.

Un 1 dans une tentative de soin entraîne le lancer d'un D20. On rapproche ensuite le résultat obtenu de la table des « bonus de coups critiques » (*coups de maître à l'as*). On ajoute le chiffre indiqué aux points de vie normalement restitués par un soin.
N.B. : un 20 sur ce jet de dé donne lieu à un lancer de D6, avec : bonus de 6 pts de vie sur un 1, de 7 sur un 2, de 8 sur un 3, de 10 sur un 4, de 12 sur un 5 et de 15 sur un 6.



Un échec à 20 dans une tentative de soin des blessures entraîne aussi le lancer d'un D20. On rapproche ensuite le résultat obtenu de la table des « bonus de coups critiques ». On ajoute le chiffre indiqué aux 1D+2 blessures habituelles.
N.B. : un second 20 donne lieu au tirage d'un D6, avec les mêmes ajouts que pour le coup de maître aux soins décrit auparavant, à ceci près que le 6 indique un accident mortel.

➢ Soins des Blessures Critiques.

A la suite d'une chute ou d'un coup particulièrement violent, un individu risque des lésions corporelles plus ou moins importantes.
Les plus bénignes de ces lésions sont les **contusions**, les « bleus » que l'on soigne facilement par une épreuve d'aptitude « *Soigner les blessures* » ou un sortilège de soin. Semblables aux blessures classiques du combat, nous ne détaillerons pas ici ces lésions.



Foulure. Lésions relativement bénignes des articulations.
Le sujet souffrant d'une foulure au poignet de sa main de prédilection (droite pour le droitier), doit combattre avec sa seule main valide, et subir un malus de 2 en Att et de 3 en Prd. Si la foulure a atteint une cheville, il est alors obligé d'avoir un bandage serré et subit tout de même un malus de 1 en Prd.
Guérison : 2 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne et un Balsamon (soin magique) de 10 points sont nécessaires à la remise totale de l'articulation (aucun gain de points de vie). Ou un Balsamon de 25 points (aucun gain de points de vie).

Entorse. Lésion intermédiaire des articulations. Située à la main de prédilection, elle occasionne un malus de (–2/-3) dans l'emploi de l'autre main. A la cheville, la pénalité, avec bandage ou attelle, est de (-1/-2).
Guérison : 3 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne et un Balsamon de 18 points sont nécessaires à la remise totale de l'articulation (aucun gain de points de vie). Ou un Balsamon de 40 points (aucun gain de points de vie).

Fracture. Lésion grave, rupture d'un os. Elle nécessite l'emploi d'une attelle. La douleur est très importante et occasionne un malus de 1 pt d'Intelligence, de 3 pts d'Adresse, de 1 en Att et de 2 en Prd. Elle doit être calmée par une drogue. A ceci s'ajoutent les malus de combat lors du maniement de l'arme si la fracture atteint le bras de prédilection (-2/-3). Les mêmes malus sont applicables pour une jambe.
Guérison : 4 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne et un Balsamon de 40 points sont nécessaires à la remise totale de la lésion (aucun gain de points de vie), qui ne sera effective qu'après 2D6 heures de repos complet. Ou un Balsamon de 80 points (aucun gain de points de vie) et un repos de 2D4 heures.

Traumatisme crânien. Lésion très grave de la boite crânienne. La douleur est très vive, et provoque une perte temporaire de 3 points en Intelligence et Sagesse (75% d'échec de sort). Sans soins, la mort est toujours consécutive du traumatisme en 1D6 jours.
Guérison : 2 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne (un échec entraîne la mort du sujet en 1D10 minutes) et un Balsamon de 38 points (aucun gain de points de vie), qui ne sera effective qu'après 1D8 heures de repos complet. Ou un Balsamon de 90 points (aucun gain de points de vie) et un repos de 1D6 heures.

Membre coupé. Le malus est alors le même que pour les fractures.
De plus, une hémorragie se produit causant 1 Bl / assaut jusqu'à ce qu'un point de compression, un garrot et un bandage soient faits (Soigner les blessures ou Balsamon de 20, toujours sans gain d'énergie vitale)

➢ Talismans et Protections à la magie.



Le talisman est une protection accordée à un individu par son Dieu. Plus il est pieux ou important dans les desseins de son Dieu, plus la protection octroyée sera grande. Des offrandes, des prières peuvent influencer cette progression à la hausse. Un mauvais comportement, des blasphèmes, des péchés, orienteront au contraire cette progression à la baisse.

N.B. : plus le sacrifice du fidèle est grand, plus grande est la récompense de Dieu. Ainsi, un homme très pauvre qui donne sa seule pièce d'or à l'église sera-t-il mieux rétribué finalement que le noble richissime qui fait un don de 1000 pièces d'or prélevées sur sa cassette de 5000 !

En règle générale (sauf précision propre à un objet), le personnage est protégé par le plus puissant des objets qu'il porte.
Ces protections ne sont pas cumulables (sauf précision propre à un objet) et ne sont pas testées séparément non plus en cas de sorts indirects (médousa, télékinésie…).
La résistance naturelle à la magie, comme celle du Barbare par exemple, est un cas particulier. Dans ce cas, elle n'offre pas de protection aux sorts offensifs directs (jet de feu, cône de froid…), mais elle est testée séparément d'un talisman éventuel ou d'un autre objet contre les sorts indirects (médousa…).

➢ Vade Retro.

Un Vade Retro doit être effectué avec le symbole religieux du Prêtre, ou encore avec l'arme fétiche pour l'Exorciste et le Paladin.
Il est efficace jusqu'à 7 mètres au maximum et durant 3D6 assauts, après quoi un autre Vade Retro peut être réessayé.

N.B. : lorsqu'un prêtre (ou autre) échoue dans son épreuve de Vade Retro contre un mort-vivant donné, il ne pourra plus jamais l'affecter.

Niveau/ créature	A 1 - 2	B 3 - 4	C 5 - 6	D 7 - 8	E 9 - 10	F 11 - 12	G 13 - 14	H 15 - 16	I 17 - 18	J 19 - 20	K 21 et +
Squelette	8	10	12	14	16	18	T	T	T	D	D
Zombie	5	7	9	11	13	15	17	19	T	T	D
Goule	~	~	5	7	9	11	13	15	17	19	T
Ombre	~	~	~	5	7	9	11	13	15	17	19
Nécrophage	~	~	~	~	4	6	8	10	12	14	16
Ghast	~	~	~	~	2	4	6	8	10	12	14
Ame en Peine	~	~	~	~	~	3	5	7	9	11	12
Momie	~	~	~	~	~	2	4	6	8	10	11
Spectre	~	~	~	~	~	~	2	4	6	8	9
Fantôme	~	~	~	~	~	~	~	2	4	6	7
Spécial	~	~	~	~	~	~	~	~	2	4	6

T : mort-vivant tourné automatiquement (pas d'épreuve, pas de concentration).
D : mort-vivant détruit automatiquement (pas d'épreuve, pas de concentration).

➢ Vent.

Le vent peut soulever le sable ou la terre, alimenter un brasier, renverser une barque ou encore pousser devant lui des émanations nocives. S'il est assez violent, il peut même renverser les personnages, gêner les attaques à distance ou imposer des malus aux épreuves de Perception ou Acuité auditive.

Force du Vent	Vitesse du vent	Malus attaque à distance / pour les machines de guerre	Taille des créatures	Effet sur les créatures (malus épr de Force)
Léger	0 à 15 km/h	- / -	Toutes	Aucun
Modéré	15 à 30 km/h	- / -	Toutes	Aucun
Important	30 à 50 km/h	-2 / -	- de 60 cm (- de 4kg) + de 60 cm (+ de 4 kg)	Renversées Aucun
Violent	50 à 80 km/h	-4 / -	- de 60 cm (- de 4kg) de 60cm à 1m20 (4 à 30 kg) de 1m20 à 2m50 (30 à 250kg) + de 2m50 (+ de 250 kg)	Emportées Renversées Stoppées Aucun

Tempête	80 à 120 km/h	Impossible / -4	- de 1m20 (- de 30 kg) de 1m20 à 2m50 (30 à 250 kg) de 2m50 à 10m (250kg à 16 t) + de 10m (+ de 16 tonnes)	Emportées Renversées Stoppées Aucun
Ouragan	120 à 280 km/h	Impossible / -8	- de 2m50 (- de 250 kg) de 2m50 à 5m (250kg à 2 t) de 5m à 10m (2 t à 16 t) + de 10m (+ de 16 t)	Emportées Renversées Stoppées Aucun
Tornade	280 à 500 km/h	Impossible / Impossible	- de 5m (- de 2 tonnes) de 5m à 10m (2 t à 16 tonnes) + de 10m (+ de 16 tonnes)	Emportées Renversées Stoppées

➢ Vitale → malus infligés aux blessés.

Lorsque l'énergie vitale d'un individu descend à 10% de sa base ou en deçà, il subit un abattement de ses capacités :

-2 ATT / PRD / For / Adr / Const

S'il ne reste qu'1 ou 2 points de vie à ce même individu, alors la **diminution est de -50 % pour <u>toutes</u> ses caractéristiques**, y compris sa vitesse de déplacement, son initiative… De même, le sujet aura 50% d'échec de sort ou de prodige.



XV. FAQ

Les Questions et les Réponses… En vrac !

Je profite de l'introduction à ce chapitre pour dire un grand « merci » à Maxime, Maître de Jeu R.E.D.O.N. sur les Bouches-du-Rhônes, pour toutes les questions, souvent pertinentes, toujours très passionnées, qu'il m'a posé…
Il craignait de me déranger… Il m'a permis de mieux comprendre tout ce qui n'était pas au point dans le système de jeu de R.E.D.O.N., tout ce qui ne « saute pas aux yeux » pour quelqu'un qui aborde le JdR pour la première fois, ou qui n'est tout simplement pas un « vieux routier de la règle ».

Je vous invite à lire ce chapitre avec attention, vous y trouverez des éclaircissements intéressant sur des points de règles qui pourront pourtant vous avoir paru élémentaires…

Pourquoi y-a-t-il trois cases dans « Qualités Majeures » ?

Exemple : Ulrich, Courage de base à 12, porte un anneau +2 en Courage (type d'objet assez rare tout de même) et un bracelet +1 dans la même qualité, on inscrit donc :
- case 1 du Courage : 12
- case 2 du Courage : 14 (avec annotation "anneau" en tout petit au dessus)
- case 3 du Courage : 15 (avec annotation "bracelet" en tout petit au dessus)

Toutes les cases qui figurent à côté d'Energie Vitale et Astrale, c'est pour les mêmes raisons ? Attaque et Parade aussi ?

Non.
Pour l'attaque / parade, les cases permettent de noter les valeurs de base (complètement à gauche), puis les valeurs avec un type d'arme (certaines infligent des malus, comme la hache de guerre 1D+4 0/-3, soit 3 points de malus en parade)

On note donc pour Ulrich guerrier niveau 1 :
- case attaque première : 10
- case parade première : 8

Puis, s'il utilise une hache de guerre (1D+4 0/-3)
- case attaque deuxième : 10
- case parade deuxième : 5 (soit 8 – 3 = 5)
avec l'annotation en petit au dessus "hache de guerre"

Cela permet au joueur d'éviter de recalculer systématiquement ses notes lors d'un combat. Il y a beaucoup de cases pour permettre les notes détaillées de plusieurs armes.

Ces cases multiples permettent aussi de noter les valeurs de combat avec les malus issus de la cadence.
Au niveau 8, Ulrich aura une seconde attaque tous les deux assauts (pas simple à comprendre ça au début). La deuxième attaque se fera avec malus de 3, d'où annotation en petit au dessus d'une nouvelle case "2nde attaque"
Et idem si, très haut niveau il atteint les 5 attaques sur 2 assauts (ce qui signifie : 2 attaques au premier assaut et 3 attaques au second assaut contre le même adversaire).

Note : pour l'énergie astrale et pour l'énergie vitale les cases servent simplement à décompter les points sans avoir à gommer systématiquement

Le maximum de valeur d'une note est de 20 ?

Absolument...
A ceci près que le Personnage peut dépasser cette note avec un artifice magique (anneau, potion, souhait...).

Et la valeur maximale de l'attaque, c'est pareil ?

Oui, sauf que la note d'Attaque maximale est de **18** et que la Parade est de **17**.
Ce sont des maximums communs à toutes les classes de personnage… Sauf cas très particuliers, comme le Varga par exemple, qui sont toujours indiqués dans les « métiers ».

Dis moi si je me trompe : un « assaut » = le moment où tous les personnages font une attaque (ou 2 selon la classe) et/ou une parade comme dans un « round » (terminologie utilisée dans d'autres jeux de rôle) ?

Oui, exactement.
Exemple :
1er assaut : Ulrich qui a eu l'initiative peut frapper.
Victor a droit à une parade.
Puis dans le même assaut, Victor peut riposter et Ulrich peut parer.

D'où aussi : une passe d'attaque d'un personnage et une parade adverse = un demi assaut, ou 1 seconde.

Et si un personnage est capable d'attaquer 2 fois dans un assaut, alors la 2nde attaque ne pourra être parée ?

Tout à fait !
Sauf s'il a affaire à un Spadassin, classe de personnage dont l'un des avantages majeurs est de pouvoir parer plusieurs coups (voir aussi le Samouraï)

En général, on effectue la parade sur l'attaque adverse la MOINS BIEN REUSSIE.

Exemple : Ulrich possède une cadence de combat de 2 attaques par assaut, Il possède une attaque à 15 sur son premier coup et à 12 sur son second coup (pénalité du second coup de sa cadence).
Il doit très clairement « identifier ses dés » (du genre : D20 rouge c'est le premier coup et D20 bleu c'est le second)
Si sa première attaque est de 11 (sur 15 au maximum), et si sa seconde est de 4 (sur 12 au maximum)... C'est la seconde attaque qui sera parée éventuellement par Victor, puisque c'est la moins bonne relativement.

Ca peut paraître inutile de distinguer, mais tu verras qu'à l'usage c'est capital (certains personnages peuvent lancer un *Ki* de dégât supplémentaire qui ne s'applique qu'au premier coup, d'autres utilisent des armes magique spéciales...)

La parade fonctionne s'il y a réussite sur l'épreuve de Parade ou c'est plus complexe que ça ?

Non, non, c'est aussi simple que ça… Sauf que...
Une parade doit être tirée sous la note de parade (évidemment), sauf en face d'un "coup de maître" (un 1 ou un 2 sur le D20 d'attaque de l'adversaire). En ce cas, on doit faire une "esquive".

(NDLA : une esquive = une parade divisée par 2).

Le karma des prêtres. Qu'est-ce que c'est exactement et ça se définit comment ?

Le karma est une quantité de points dont la fonction est comparable aux « points astraux » des magiciens, druides, illusionnistes...
Sauf que les points astraux sont un fluide "magique", et que les points de Karma sont un fluide "divin".
C'est-à-dire que **le Karma quantifie le degré de confiance d'un Dieu dans son prêtre**, et le volume de prodige qu'il l'autorise à demander

Tout prêtre de niveau 1 en possède 15 points + un éventuel bonus de Sagesse applicable dès le niveau 1.
A chaque passage de niveau, le prêtre reçoit automatiquement autant de points de Karma que son bonus lié à sa Sagesse (4 pour 19, 5 pour 20...)
Donc un prêtre de niveau 10 avec une Sagesse de 20 possède au moins 15+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5 = 65 pts de Karma

Je dis au moins, parce que parfois, pour services exceptionnels, un Dieu offre à son prêtre des points de Karma définitifs à ajouter à sa base !

Attention, en aventure, il n'existe évidemment pas de fiole pour remonter le nombre de ces points... Mais des prières et des conversions (de PNJ ou de PJ) peuvent permettre une récupération partielle.

N.B. : la conversion d'un Personnage Joueur (PJ) augmente définitivement le capital de pts de Karma du prêtre.

On peut aussi imaginer des sacrifices (d'objets, d'or, de sels rouges, de vies... selon le dieu) qui pourront régénérer le niveau de points de karma du prêtre (en proportion du sacrifice par rapport à la fortune réelle du prêtre).

Donc un archer, par exemple, n'aura pas de points de karma ni d'énergie astrale ?

Exact.
Tout est toujours indiqué dans les règles du métier considéré (notes de qualités nécessaire pour embrasser la classe, base de points de vie, base de points astraux ou karmiques éventuelle, attaque de niveau 1, parade de niveau 1, ...)

Sur la feuille de personnage, qu'est-il écrit à côté de la Constitution ?

Sur la feuille ou sur les règles c'est : (pts de vie / D :) – qui se lit « nombre de points de vie par dé ».
c'est à dire que c'est l'endroit où on inscrit le bonus de points de vie valable à chaque passage de niveau...
Avec un 18 en Constitution par exemple, un personnage reçoit 2 points de vie supplémentaires lorsqu'il atteint le niveau suivant (d'où : 1D à 6 faces augmenté d'un bonus de 2 pts).

Les Qualités mineures ont un seuil max de 25?

En fait non... mais j'ai l'habitude de mettre mes joueurs en garde :
Les Dieux sont définis en ayant des Qualités fréquement à 20 ou 25... Rarement davantage... Et ils peuvent prendre ombrage d'une Qualité qui dépasserait ce niveau...

oui question qui, selon ce que j'ai compris, parait bête : un personnage au dessus du niveau 50 n'évolue plus

Non, tu as raison
Mais... En fait, les plus hauts niveaux que j'ai jamais fait jouer furent de niveau 18 à 20
Ce fut un groupe composé de :
Donetahaf Filvir magicien niveau 20 (je te dis pas le monstre)
Zayel le Blanc (demi dieu) niveau 14 de magicien et 17 de Guerrier
Vivien de Libtiss, devenu Roi de Gouvrance, Ménestrel niveau 18
Syriel Nolpareff, guerrier de niveau 17
et Kerry King, cavalier assassin de niveau 16/11
plus deux autres, mais qui ne tinrent pas très longtemps leurs persos...
Mémorable, mais,
il faut savoir qu'ils ont quand même joué leurs perso durant une campagne qui a durée environ 2 ans de jeu (tous les vendredi soirs, de 20h00 à 7h00 du matin)
Il y en eut des résurrections, des souhaits, des sueurs…
pouvoir suivre son personnage sur une telle durée, avoir en face de toi des mecs qui connaissent leurs pouvoirs sur le bout des doigts, qui se passionnent pour la vie de leur perso, au point d'en rêver la nuit :

Utilises-tu des PNJ (Personnages Non Joueurs) qui réapparaissent parfois de campagne en campagne ?

C'est tout le secret des campagnes réussie
Toujours un ou deux pnj sous la main pour les rencontres sans rapport directs avec l'aventure, histoire de préparer une nouvelle apparition dans une dizaine d'aventures...
Et puis bien sûr, le méchant qui est suffisamment malin pour se ménager une porte de sortie... (mais il faut être honnête, s'il se fait plomber, il se fait plomber

Si un groupe de Personnages Joueurs se trouve en situation vraiment mauvaise, au point qu'il est plus que probable que tout le monde y passe…

Deux règles :
1°) TOUJOURS MONTRER AUX JOUEURS QU'ILS ONT UNE CHANCE DE S EN SORTIR S ILS JOUENT BIEN.
Une aventure doit toujours être « faisable.

2°) NE PAS HESITER A LES « FLINGUER » S'ILS JOUENT VRAIMENT TROP MAL.
Bien sûr sans truquer les dés, ni précipiter les choses. En respectant simplement le « sort »… En laissant arriver la fin.

Il n'y a rien de pire que de penser pour un joueur qu'il peut tout faire, « de toute façon c'est pas grave le mait'de jeu il nous protége ».
Si un tel sentiment s'installe : les joueurs font n'importe quoi !

On parle parfois dans les règles, surtout pour les sortilèges, de « tour de jeu ». Qu'est-ce que c'est ?
Un tour de jeu = 5 minutes
Et un assaut = 2 secondes

D'accord. Je lisais la classe de personnage « l'Archer », et j'ai trouvé : « revient de la chasse en 1D12 tour de jeu ».
Voilà, ce qui signifie que l'Archer, s'il annonce qu'il se met en quête d'un gibier, possède une bonne chance de réussir sa chasse en 5 à 60 minutes (1D12 fois 5 minutes). Bien sûr, il ne ramène pas alors automatiquement une proie… Il a simplement le droit d'effectuer son jet de dé (un D100 sous son aptitude de Chasse) en moins de temps qu'un « chasseur » normal (normalement 1 heure par période de chasse).

Hum… au sujet de l'Archer, je crois qu'il y a une coquille quelque part…
C'est plus que possible. Où ça ?

Il est écrit, dans la classe de personnage « l'Archer » : 30 points d'énergie vitale. Or dans le résumé des classes il est écrit EV : 25…
Oups... il faut bien sûr se fier à la feuille détaillée.
Et me faire remonter chaque fois la remarque, ça me permet de perfectionner la présentation.
Bien vu !

L'Adresse donne des bonus de combat… Mais sur quoi ? L'Attaque? La Parade? Le Tir de flèche? Fléchette ?
Un 13 en Adresse permet d'ajouter **1 point en Attaque OU en Parade**.
Le joueur fait ce choix une fois pour toute lorsque son personnage atteint la note de 13, et augmente la base considérée d'un point.
Les magiciens préfèrent souvent augmenter la Parade (tu m'étonnes), et les combattants se partagent : les uns en Attaque les autres en Parade (les archers privilégient souvent la Parade puisqu'ils ont tendance à plutôt combattre à distance…)

Quand un personnage veut tirer une flèche ou projeter une lance, il effectue un test d'attaque puis d'Adresse ou seulement d'Adresse ?
Seulement d'Adresse...
Toutes les armes à distance s'utilise avec un jet d'Adresse ! (fronde, jet de pierre, tir à l'arc, arbalète, hache de jet si elle est lancée...)

Donc l'Attaque est réservée au corps à corps
Absolument !

Qu'est-ce qu'un « coup de maître à l'as » ?
C'est obtenir un 1 sur le dé à 20 faces de l'Attaque ou de la Parade.
Si sur la Parade c'est le plus souvent sans conséquence, en revanche, sur l'Attaque, c'est porteur de conséquences qui peuvent être « radicales ».
Sur un 1/20, si le défenseur ne réussit pas une esquive (parade divisée par deux), l'attaquant doit relancer son D20.
De 1 à 5 il ajoute 1 point à son D6 de dégât.
De 6 à 10 il ajoute 2 points
De 11 à 13 il ajoute 3 points
De 14 à 16 il ajoute 4 points
De 17 à 18 il ajoute 5 points
Sur un 19 ou un 20, il lance immédiatement un D6 : 1, 2, 3, 4 et 5 l'adversaire perd connaissance pour autant d'assaut (1 assaut sur un 1, 2 assauts sur un 2…), et **6 l'adversaire meurt sur le coup !**

Dans la rubrique des protections et armures, lorsque je lis « PR = +6 – 8% », que signifie le 8% ?

C'est dans les règles de combat je crois... Dans le point IV : résistance des armures...
C'est le pourcentage de risque que la protection soit endommagée par un coup de maître à l'as !

C'est la règle « petit plus », qui permet de mieux simuler la réalité (même si nous sommes encore loin de la réalité puisque normalement, un bouclier en bois devrait être détruit au deuxième ou troisième coup de hache…). Cela permet de rendre les armures "non éternelles"...
Ca donne aussi de l'importance aux artisans forgerons (un personnage peut aller voir un forgeron pour faire retirer les "petites barres" issues des coups de maîtres adverses avant que sa protection ne s'abîme réellement ou ne soit même totalement détruite…).

Les « petites barres » ? Qu'est-ce que c'est que ça ?

Quand un personnage encaisse un coup de maître à l'as (1/20 obtenu par son adversaire à l'Attaque)... Il perd des points de vie "sans protection".
On effectue ensuite un tirage de résistance pour sa protection (8% pour une armure) :
- si le personnage obtient 8 ou moins sur le D100 = l'armure perd un point de protection !
- s'il obtient plus de 8 sur le D100 = l'armure n'est pas réellement endommagée, elle a un « accro » symbolisé par une barre à placer sur la feuille de personnage à côté du pourcentage de l'armure.

une barre = rien
deux barres = rien
trois, quatre = rien
cinq = on ajoute 5% d'un coup sur le "risque d'être endommagé" sur un coup de maître à l'as !

Et le forgeron restitue ces points de protection perdus ?

Un forgeron peut « tout » faire... c'est juste plus ou moins cher !
Eliminer une barre, deux, trois, quatre... C'est du travail, mais ce n'est pas très cher (un bon artisan pourra retirer une barre sur un bouclier pour quelques pièces d'argent, sur une armure pour quelques pièces d'or).
Mais faire redescendre de 5% une armure qui a ainsi été abîmée, c'est plus difficile!
Et rendre un point de protection perdu... « La peau du cul ! » (souvent aussi cher que l'armure elle-même ou pas loin).
Ce n'est généralement envisagé par des personnages que pour des protections magiques...

Combien de « petites barres » faut-il pour perdre 1 point de PR (protection) ?

Aucune... Tu peux traîner avec une armure à 98% de risque de s'endommager sur un coup de maître à l'as (8% de base et 18 fois +5% pour négligences)... Mais alors attention au prochain coup de maître à l'as d'un adversaire… Tu aurais alors 98% de chance de perdre un point de protection !

Quand il est écrit « ne peut être blessé que par une arme magique +1 ou mieux », que veut dire le +1 ?

C'est le bonus magique que peut éventuellement posséder une arme.
Exemple : une épée est 1D+4 (0/0)
Ce qui signifie qu'elle occasionne de 5 à 10 Points d'Impact (plus les dégâts issus des éventuels bonus de Force).
Dans cette « formule » 1D+4 (0/0), le (0/0) indique la "maniabilité" de l'arme. En l'occurrence, il faut lire ainsi : 0 de malus en Attaque et 0 de malus en Parade
Or, parfois, on peut trouver une épée qui soit 1D+5 !
Ou 1D+6, ou 1D+7...
Si cette épée a reçu ses bonus d'un enchantement magique destiné à la rendre plus puissante, à améliorer magiquement son tranchant, elle est dite "épée à dégâts magiques".
D'où : 1D+5, c'est une épée +1 magique
1D+6, c'est une épée +2 magique
1D+7, c'est une épée +3 magique
1D+8, c'est une épée +4 magique
1D+9, c'est une épée +5 magique
1D+10, c'est une épée +6 magique

J'arrête là pas par lassitude, mais simplement parce que **+6 est le maximum que puisse recevoir en enchantement une arme !** (voir le sortilège d'Enchantement de la partie Annexe des Sorts ! Tu y trouveras une indication du prix que demande un magicien pour enchanter une arme, ainsi que la difficulté du procédé...)

Sâche qu'il existe aussi des cotte de mailles +1, +2 ou +3
Ce qui signifie que ces cottes de mailles protègent respectivement de 5, 6 et 7 points (4 points normaux augmentés du bonus magique).
+3 étant le maximum que puisse recevoir une protection.

Bien sûr, un Personnage peut être équipé d'une armure +3 (PR : 9) et d'un bouclier de fer +3 (PR : 5)... Je te laisse faire le calcule, ça devient très puissant tout ça…

Si par exemple un guerrier trouve une épée à la lame de feu qui fait 1D+7 PI + 2D de feu, comment qualifie-t-on la magie de cette épée ?

Dans ce cas, l'épée est magique +3.
On ne considère les 2D de feu « qu'à côté »... Ils feront de toute façon des dégâts, même contre une créature qui ne peut être touchée que par des armes +4 !
Note bien : il faut annoncer les dégâts physique en premier (ici les 1D+7 de l'arme) pour que l'adversaire puisse décompter sa protection physique (armure, bouclier, peau…)
Puis les dégâts du feu (ou du froid...) qui seront comptabilisés ensuite

Puis-je avoir une arme à la fois magique +1 et sainte +2 ?

Oui, aucun problème.
Mais cette arme ne sera pas : +3 !
Car en l'occurrence, le bénéfice de dégât qu'accorde une divinité à une arme (par miracle), ne vient pas s'ajouter aux bonus magiques de l'arme.
Il les complète simplement en rendant l'arme éventuellement plus « dangereuse ». Ici, l'arme sera considérée comme effectivement +2 face aux créatures « protégées ».
Exemple : il existe des démons qui ne sont sensibles qu'aux armes magiques +2 (ou mieux).

Que sont les armes dites « Andurias » ? Elles sont généralement +1… Sont-elles magiques ?

Andurias est une cité ducale du royaume d'Elarstan (nord est de l'Ilvanir), qui possède des forgerons qui figurent parmi les meilleurs du continent ! Leurs armes, un peu comme les épée de la ville de Tolède durant la Renaissance sur Terre, sont faites d'un acier de très haute qualité et sont parfaitement ouvragées par les maîtres artisans de la cité.
Ces armes sont généralement +1 de dégâts (1D+5 pour une épée) et coûtent environs 25 fois le prix de l'arme normale.
On trouve aussi de l'Andurias +2 (près de 120 fois le prix normal).
Ainsi que de l'Andurias +3 (très rare, environ 600 fois le prix d'une arme normale).

Les Armes d'Andurias sont-elles alors considérées comme magique du fait de leurs bonus de dégâts ?

Et non ! Elle ne sont prisée que pour leurs bonus de dégâts... Mais c'est déjà bien...
Pour comparaison :
- une épée normale neuve : 80 p d'argent (écus)
- une épée Andurias +1 : 2400 p d'argent
- une épée magique +1 : 50.000 p d'argent !!!

Combien un magicien possède-t-il de sortilège lors de sa création (niveau 1) ?

C'est indiqué dans les règles détaillées du métier de "Magicien". Au niveau 1, un magicien peut connaître jusqu'à 7 sortilèges.
En fait 7+1 : le sortilège de Brise Bâton est automatiquement connu de tous les magiciens et n'entre pas dans la comptabilité des sortilèges connus !

7 sortilèges, cela signifie qu'au niveau 1 le Magicien n'est pas en mesure de se souvenir d'un nombre plus important de formules… Avec les niveaux, cette capacité augmente.

N.B. : 7 est un maximum. Les Magiciens, comme d'ailleurs les Druides ou les Illusionnistes, n'atteignent pas forcément leur maximum de formules. C'est surtout vrai plus tard dans la progression.

Comment le joueurs choisi-t-il ses formules de sortilège ?

Au niveau 1 un magicien est tout frais sorti de son académie de magie. La liste de ses sortilèges est normalement établie par son maître d'académie (le MdJ).

Ensuite, lorsqu'il progresse dans les niveaux, il se débrouille. Il doit rechercher de nouveaux sortilèges dans le matériel des ennemis magiciens qu'il a vaincu, échanger avec d'autres magiciens, acheter des formules nouvelles dans les académies de magie...
Attention, un Sortilège coûte très cher !
Lumen et Candella (sortilège simple de lumière) peut être négocié pour apprentissage dans une académie autour de 1500 pièces d'or (couronnes) !
Dans l'ensemble c'est à l'appréciation du MdJ (en fonction de chaque académie de magie).
Mais attention, les Magiciens ne sont pas des philanthropes... Leur existence est difficile, et leurs sortilèges peuvent être leur seule source de revenue.

A quel type de sortilège a droit un jeteur de sorts de niveau 1, 2, ... ?

Il n'existe pas d'organisation des sortilèges par niveau.
Je n'ai pas voulu...
Ce qui limite les magiciens, ce sont leurs points astraux, leur propre niveau (un charme fait par un magicien de niveau 3 est automatiquement limité puisqu'il se réfère dans son fonctionnement au niveau du magicien).
La limite est aussi constituée par la vigilance des maîtres d'académie. Il ne viendrait pas à l'esprit d'un maître d'académie d'autoriser la vente d'un sortilège de Désintégration à un jeune magicien de niveau 4 (d'abord son potentiel astral l'empêcherait d'être vraiment efficace, ensuite on juge souvent que sa maturité n'est pas suffisante pour l'armer de la sorte).

Dans les règles de tirage de personnage, il est question d'une rubrique Psi. Or dans le livre des sort je ne l'ai pas trouvée.

Elle n'est pas encore en ligne... Entre autre parce que c'est une rubrique « optionnelle ».
Attention, je te déconseille l'usage des Psi au début... c'est extrêmement difficile à gérer...

Que sont les « Jets de Sauvegarde » ?

Les Jets de Sauvegarde sont utilisés dans quelques situations précises :
- pour résister à un sortilège. Certains sortilèges indiquent que « la victime a droit à un jet de résistance sur les sorts ». Cela signifie que le PJ doit lancer un D20 et obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur portée dans sa feuille de personnage à la rubrique « Jets de Sauvegardes : sorts ».
Le plus souvent, un jet réussi permet de diminuer les dégâts d'un sortilège direct (comme Cône de Froid) ou le temps d'effet d'un sortilège de charme…
- pour éviter partiellement le souffle d'un dragon (on utilise alors la note de la rubrique « Jets de Sauvegardes : souffle »), et diviser les dégâts du souffle par deux pour un jet réussi.
- pour résister physiquement aux effets d'un poison…

N.B. : on appelle aussi souvent ces jets de sauvegarde « jets de résistance » ou encore « saves » !

Je joue un voleur et depuis quelque temps je « m'amuse » avec un ami à faire des cambriolages. Mais pour tout ce qui est « fouille » nous n'avons pas trouvé de caractéristiques spécifiques et notre MdJ nous fait tirer des épreuves d'Adresse… Ca ne me paraît pas très adapté…

D'abord une règle essentielle : le MdJ est l'avis ultime autour d'une table en ce qui concerne les règles.
On peut ultérieurement en discuter avec lui en cas d'abération manifeste, mais au final il est le garant de la cohérence du monde, et donc de l'application des règles.

Maintenant, l'avis du papa de R.E.D.O.N. Personnellement je ne serai pas allé vers une épreuve d'Adresse.
Il n'y a pas besoin d'être adroit dans la fouille méthodique d'une maison, d'un appartement, sauf peut-être à vouloir opérer « en ne laissant aucune trace ».
Je privilégierai plutôt un jet sous Sagesse/Intelligence. Lorsqu'on fouille, on réfléchi à « *mais où donc ce vieux grigou a-t-il bien pu planquer ses bibelots et son morlingue* » (en argot des voleurs dans le texte). Et c'est bien la capacité d'imagination du cambrioleur qui est mise à l'épreuve... Pas l'agilité de ses doigts.
Si on voulait pousser, et pondre une règle précise, intégrant l'expérience du voleur, je ferai une règle telle que :

[Intelligence + Sagesse + (Niveau du voleur x 3)] %

Soit pour Paulo, voleur de niveau 7, avec des notes de 13 en Intelligence et de 16 en Sagesse, la valeur suivante :
50% de fouille [13 + 16 + (7x3)]

Cette règle présente l'avantage de mettre en avant une valeur "régulière", qui ne varie qu'au passage de niveau, et qui encourage en sus le Voleur à ne pas négliger son intelligence.
Comme le disent les règles de présentation du métier, on ne peut pas être longtemps un voleur si on est un abruti !

Je souhaite faire un ménestrel bi-classé escrimeur et là, c'est le hic: on ne comprends pas bien comment un personnage peut avoir 2 scores différents de Qualités qui sont normalement intrinsèque à la personne, ou même un différent nombre de points de vie selon la classe, et du coup comment passer d'une classe à l'autre au cours de la partie.
En bref: le bi-classage est pour nous le flou total.

La notion de "personnage à double classes" est abordée dans le chapitre II du même livre (en page 17). Mais il semble que des précisions s'imposent, le texte des règles n'est pas suffisant et pourrait être effectivement qualifié de "trop flou".
En substance, il faut retenir qu'un personnage, qu'il dispose d'1 métier ou de 2, ne peut avoir qu'un seul total de Point de Vie, qu'une seule série de notes de Qualités, qu'une seule valeur d'Attaque et de Parade.
Ton nouveau personnage, appelons le Ludilon par exemple, devra donc pour pouvoir être Ménestrel ET Escrimeur dès le début de sa carrière, disposer des valeurs suivantes :
Courage 12 - Intelligence 11 - Charisme 13 - Adresse 12 – Perception 16

Entre nous : pas simple, mais si les Dieux qui président aux destinées des joueurs de jeu de rôle te sont favorables, tu pourras bénéficier de toutes les capacités des deux métiers de niveau 1.

Important : il te faudra alors choisir la "clef de répartition" des Points d'Aventure (PAV). Un 50/50 est conseillé pour ce type de personnage "multi-classé" dès la naissance, mais c'est à voir avec ton MdJ, et tenir un compte détaillé des PAV pour chacune des deux classes.
Il vous faudra en outre définir la classe principale (Ménestrel OU Escrimeur). En effet, si la plupart des points d'aventure viennent récompenser les deux métiers, et sont donc divisés en 2 parts, certaines récompenses sont, elles, directement imputables à telle ou telle autre classe. On peut donc imaginer que, si Ludilon met particulièrement en avant ses dons de chant et de musique dans ses pérégrinations, il devienne un jour Ménestrel 5ème et Escrimeur 4ème.

Pour l'Energie Vitale, ici c'est simple : 30 points, puisque les deux métiers donnent le même résultat (pour un guerrier-magicien on prendrait 30, même si le métier de magicien prévoit 20 !). A chaque niveau gagné, Ludilon prendra 1D entier si c'est dans sa classe principale, ou 1/2 D si c'est dans sa classe secondaire. En n'oubliant pas les éventuels bonus liés à la Constitution.

Pour les Jets de Sauvegarde, il faut prendre le meilleur de chaque catégorie (Voleur pour le Ménestrel et Guerrier pour l'Escrimeur), soit des valeurs de :
- Paralysie, poison, mort magique : 8
- Souffles : 5
- Sorts : 6

Attaque / Parade : là encore on prendra le meilleur score possible.
Dans le cas de Ludilon le Ménestrel-Escrimeur : 10 en Attaque et 8 en Parade (les valeurs de la classe d'Escrimeur).





J'ai commencé le JdR en 1987 avec l'Oeil Noir...
Ce fut l'un des premiers jeux massivement distribué en français sur le sujet. Le coup de foudre fut immédiat. Il ne s'est jamais démenti. En 1990/91 j'ai débuté un travail personnel d'approfondissement des règles du jeu d'initiation... J'ignorai alors que ce travail ne devrait pas avoir de fin. Cet enrichissement, que j'ai un jour nommé « REDON », au jeu initial n'a jamais eu d'ambitions commerciales, au contraire, tant je suis convaincu que le Jeu de Rôle est avant tout un art qui appartient à la sphère d'humanité, échappant ainsi naturellement aux « lois du marché ».
REDON est un jeu humain, pour tous, dont la seule frontière est celle de VOTRE imagination !