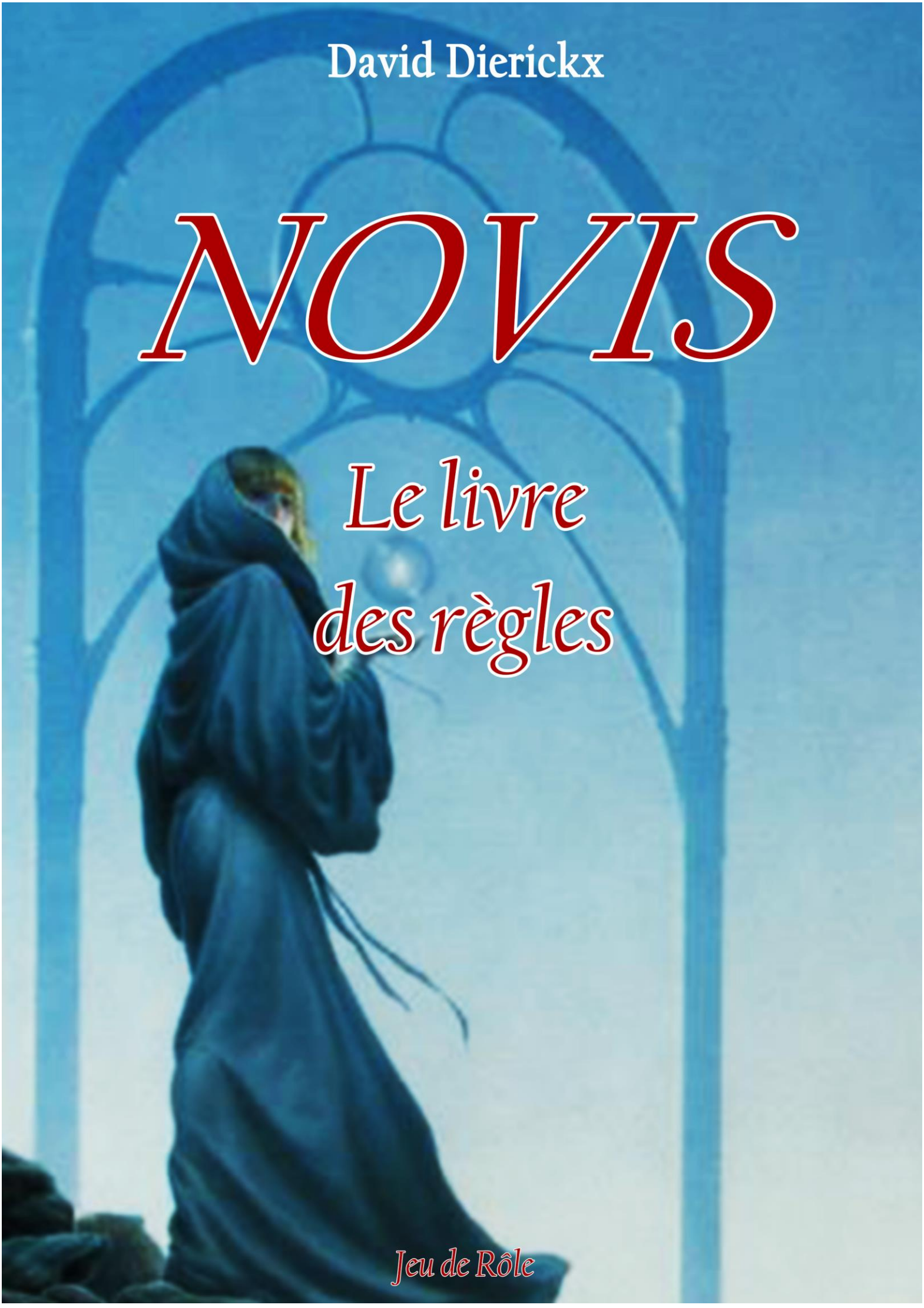
David Dierickx

NOVIS

Le livre des règles



Jeu de Rôle

Table des Matières

Avant-propos

I. Quel univers pour Novis

II. Tirage d'un Personnage & Evolution
Déterminer les Sphères
Déterminer les Aptitudes
Tirage de la Taille
Tirage de l'âge
Evolution d'un personnage

III. Sphères et Conséquences

IV. Santé

V. Les Aptitudes

VI. L'Alignement

VII. Le Combat dans Novis

VIII. Règles de Combat
1°) Initiative
2°) Surprise
3°) Coups Critiques
4°) Combat à mains nues
5°) Ambidextrie
6°) Bouclier, utilisation et effets
7°) Assommer, étourdir
8°) Tir, jet, lancer

IX. Le Déplacement
1°) la Progression « standard »
2°) La crouse
3°) Conversions m/s → Km/ h

X. Le Temps

XI. Règles Générales

XII. Les Armes


JDR
NOVIS

Avant propos

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 le grand précurseur du « jeu collaboratif ». L'objectif n'est pas de « massacrer les gens avec qui on joue », mais bien au contraire de « réussir ensemble ». Et c'est ça qui fait la « supériorité » du JdR : 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, le continent central des aventures de REDON JdR (un autre jeu développé par mes soins) 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 NOVIS.

Bonne lecture.

David Dierickx



I. Quel univers pour NOVIS ?

Tous !

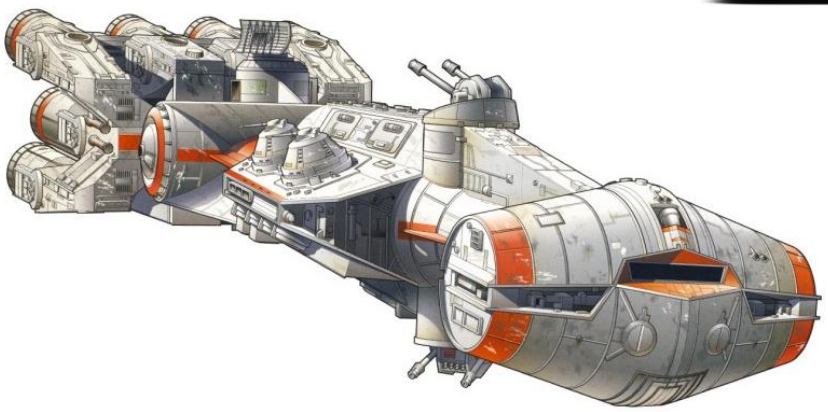
NOVIS est un jeu de rôle volontairement simple, destiné à tous.
Aux débutants bien sûr, auxquels il permettra de découvrir le plaisir du jeu de rôle sans s'encombrer d'un détail foisonnant de règles… Mais également aux joueurs plus chevronnés qu'il pourra séduire par la souplesse de son mécanisme et, par là même, par les possibilités qu'offre cette souplesse.

NOVIS ne repose pas sur un univers. Au contraire, les règles de ce jeu peuvent permettre la simulation d'aventure aussi bien dans un monde médiéval-fantastique, que dans un univers western, science-fiction, « cthulhuesque »… et bien d'autres encore.
Envie d'arpenter les ruelles de Londres à l'époque Victorienne pour traquer Jack ?
Envie de contrecarrer les ambitions d'un empire galactique avec votre sabre laser ?
Désireux de coffrer la bande d'Al Capone ?
Grâce à NOVIS, et avec un peu d'imagination et de documentation personnelle, vous pourrez mettre en scène tous les univers, toutes les ambiances…










JDR
NOVIS

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 : 1D6, 1D20, 2D10



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 la création proprement dite du personnage :

1°) Répartition de 30 points dans les 3 sphères que compte NOVIS : **Esprit** – **Force** – **Apparence**

Cette répartition se fait au gré du joueur, en respectant la règle suivante : - avec un mini de 7
- avec un maxi de 16

2°) Répartition de 9 à 15 points dans les aptitudes (au souhait du MdJ).

3°) Calcule et inscription des valeurs de Combat, Défense, Chance…

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).



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).

Age

Il est laissé à l'appréciation du joueur, et à validation du Maître de Jeu.

Santé mentale

La Santé mentale est déterminée par le Maître de Jeu, sur la base des éléments d'histoires du personnage, éventuellement définis en association avec le joueur.
Cette note est un pourcentage. Le plus souvent, la valeur de base de cette donnée se situe entre 65 et 90%.

Perde de Santé mentale - Si un personnage se trouve confronté à des événements particulièrement troublants, ou à des créatures surnaturelles, il doit réussir un jet de Santé Mentale : en cas d'échec, il perd de 1D6 à 2, 3 voire 4D6.
Notons que la toute première rencontre avec le surnaturelle constitue toujours un événement marquant et perturbant pour un sujet. A cette occasion la perte de points de Santé mentale est souvent automatique.

Récupération de Santé mentale – Pour recouvrer un peu de sa Santé mentale perdue, un sujet peut agir de différentes façons : il peut se retirer dans une cure de repos, il peut suivre une thérapie avec un psychologue, il peut suivre un traitement médicamenteux d'appoint qui lui permettra de calmer une partie de ses troubles…

Valeurs indicatives : au terme d'une bonne cure de repos (plus ou moins longue en fonction du niveau de troubles) un individu effectue un jet de Santé mentale. Si c'est un succès, il récupère par exemple 2D6 points. Si c'est un échec, la récupération peut être de 1 ou 2 points, voire nulle…

Références de Santé mentale
De 70 à 99% un sujet est considéré comme « sain d'esprit ».
De 50 à 69% un sujet est considéré comme « troublé ». Il peut développer des comportements névrotiques, psychotiques, des tocs, …
De 35 à 49% un sujet est considéré comme « perturbé ». Il développe des sautes d'humeur, des comportements éventuellement dangereux, des troubles forts du comportement…
De 20 à 34% un sujet est considéré comme « psychopathe ». Il est plus ou moins dangereux, plus ou moins fantasque, il perd le sens des réalités, …
Au-dessous de 20% un sujet est déclaré « fou ». Il est dangereux, pour lui-même ou pour les autres.

Evolution du personnage

Après chaque aventure le joueur effectue deux tirages de jets de « développement ».

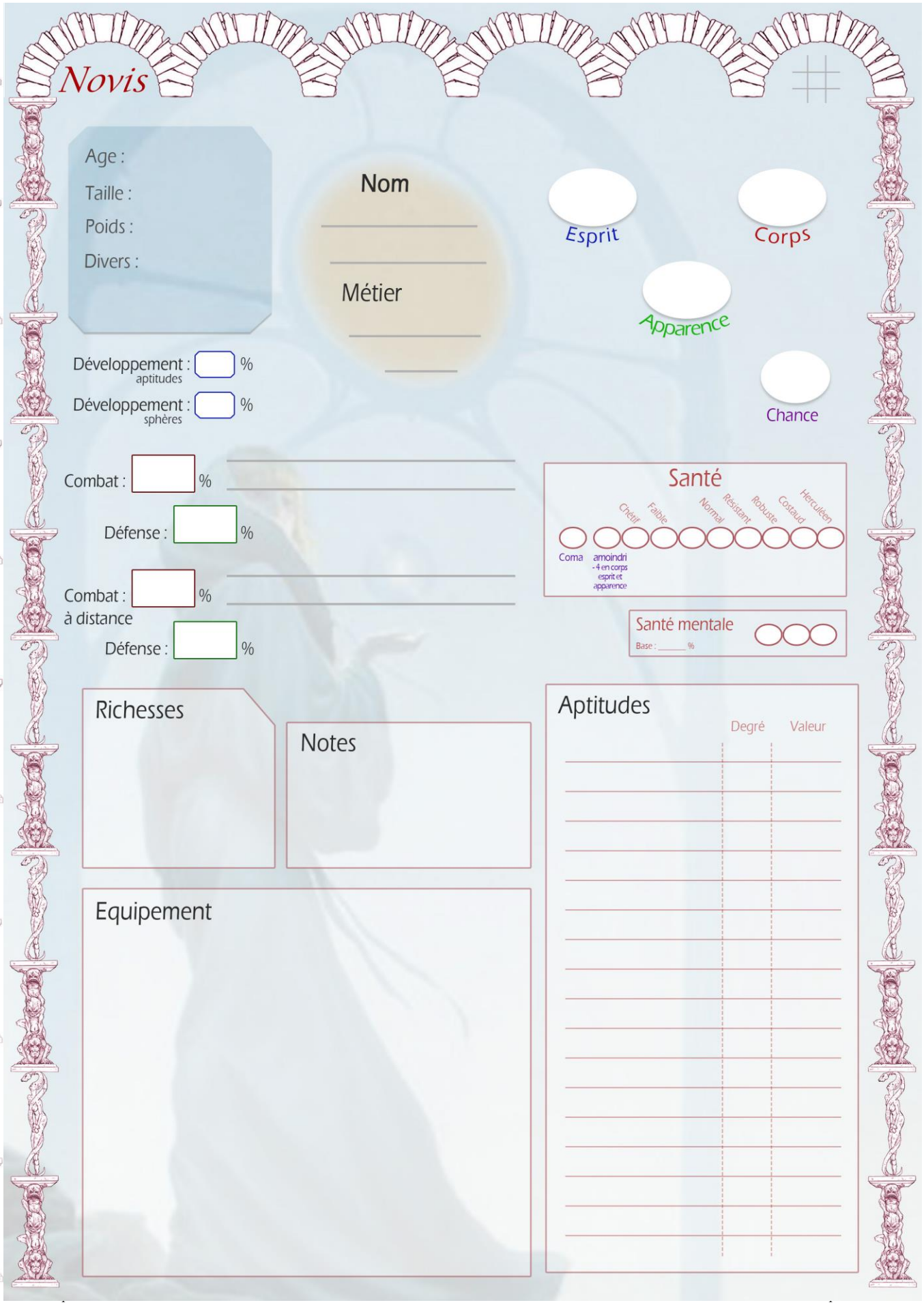
Le 1er « développement aptitudes » : en cas de succès le personnage gagne 3 points d'aptitudes.
En cas d'échec : 1 point.

Le 2nd « développement sphère » : en cas de succès : gain de 1 point à placer en Esprit, Corps ou Apparence.
En cas d'échec : rien, mais il effectuera le prochain lancer (après la prochaine aventure) avec un bonus de 30 points (ces bonus sont cumulables jusqu'à concurrence de 95%).

Le joueur devra ensuite réaliser les éventuelles adaptations des différentes valeurs (Combat, Combat à distance, Développement, Santé, …)



La feuille de Personnage




JDR
NOVIS

III. Sphères et Conséquences

Le système de jeu de NOVIS définit un personnage par une notation sur 20 de 3 Sphères : Esprit, Corps, Apparence.

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 santé, la chance…

Un humain normal recevra 30 points de sphère qu'il devra répartir comme bon lui semble, avec au maximum 16 et au minimum 7.
A 7 le personnage est particulièrement faible dans la sphère considéré (si c'est en Esprit il sera débile léger, si c'est en Corps il sera souffreteux, si c'est en Apparence il sera particulièrement repoussant).

➢ Esprit.

Cette sphère est celle de l'intelligence, de la sagesse, des connaissances…
Elle influence directement le Développement du personnage et l'initiative.

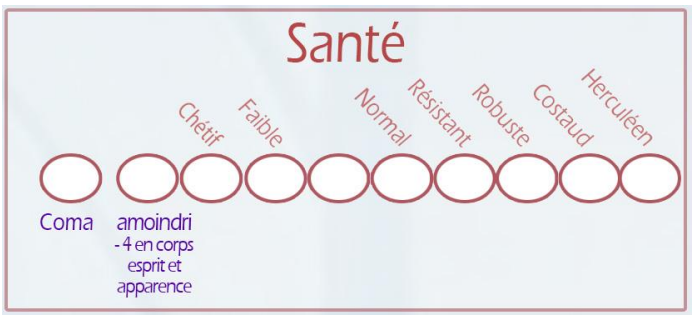
Note	« Qualificatif »	Développement Aptitudes	Développement Sphères
1 – 5	*Idiot*	10%	5%
6 – 8	*Stupide*	20%	10%
9 – 10	*Moyen*	31%	15%
11 – 12	*Intelligent*	43%	20%
13 – 14	*Très intelligent*	55%	25%
15 – 16	*Savant*	67%	30%
17 – 18	*Génie*	77%	35%
19 - 20	*Grand génie*	85%	40%

Lors d'une Initiative, les bonus dus à l'Esprit sont calculés ainsi :
Esprit à 12 : +1, à 14 : +2, à 16 : +3, à 18 : +4, à 20 : +5
Esprit à 7 : -1, à 6 : -2, à 5 : -3…

➢ Corps.

Cette sphère est celle qui régit les actions du corps. Elle détermine à la fois l'Adresse, la Force, la Constitution…
Elle influence directement la Santé d'un personnage, c'est-à-dire le nombre de blessures qu'il pourra endurer avant de succomber (Cf feuille de personnage).

Note	Santé
1 - 7	Chétif
8 – 9	Faible
10 – 13	Normal
14 – 16	Résistant
17 – 18	Robuste
19	Costaud
20	Herculéen



➢ Apparence.

C'est la caractéristique du potentiel « sympathique » d'un individu. Cette sphère est celle à la fois de la beauté, du charisme, de l'entre-gens…
Cette sphère influence directement la « Chance » du personnage.

Note	« Qualificatif »	Valeur de Chance
1 - 5	*Monstre*	20%
6 – 7	*Laideron*	35%
8 – 10	*Moyen*	45%
11 – 12	*Mignon*	55%
13 – 14	*Joli*	65%
15 – 16	*Beau*	70%
17 – 18	*Magnifique*	75%
19 - 20	*Adonis/Vénus*	85%

La Chance est utilisée dans tous les moments où l'entreprise d'un personnage est particulièrement sujette à caution.



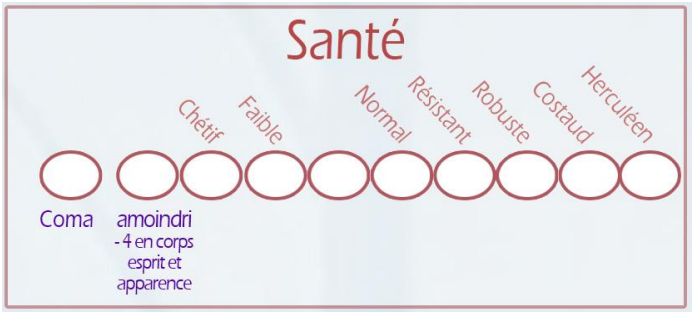
IV. Santé

La santé est une donnée importante du jeu de rôle NOVIS. C'est elle qui indique le nombre de coups qu'un individu pourra encaisser avant de tomber dans le coma, voire mourir.
Il existe 6 niveaux de Santé, déterminés par la sphère de Corps.

Chétif
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède entre 1 et 7 points de Corps.

Faible
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède entre 8 et 9 points de Corps.

Normal
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède entre 10 et 13 points de Corps.



Résistant
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède entre 14 et 16 points de Corps.

Robuste
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède 17 ou 18 points de Corps.

Costaud
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède 19 points de Corps.

Herculéen
C'est le niveau de santé d'un individu qui possède 20 points de Corps.

NB : Une arme occasionne une perte de 1 à 3 points de santé

Récupération

Récupération naturelle.
Lorsqu'un personnage peut se reposer durant au moins 48 heures, dans un endroit un peu confortable, il récupère un point de Santé. Il doit pouvoir dormir au moins 8 heures par nuit et avoir accès en quantité suffisante à de l'eau potable et de la nourriture.

Récupération par « soigner les blessures » et « Médecine ».
Pour récupérer de la santé un personnage blessé peut également recourir à deux aptitudes.
Soigner les blessures (accessible à tous les individus) pourra lui restituer un point de Santé, une fois par jour.
Médecine (accessible aux médecins et ceux qui possèdent déjà Soigner les Blessures au Degré V) pourra lui restituer un autre point de Santé, une fois par jour.
Attention cependant, ces recours présentent l'inconvénient de ne pas être sûrs (on peut rater son épreuve de "soigner les blessures") et de provoquer de nouvelles blessures à la personne soignée.
En cas d'échec à l'épreuve de Soigner les blessures le sujet devra réussir un jet de chance pour éviter 1 blessure supplémentaire.
En cas d'échec à l'épreuve de Médecine le sujet devra réussir un jet de chance avec bonus de 20 points.



A noter que le sujet peut utiliser l'aptitude de Soigner les Blessures ou de Médecine sur lui-même, mais avec un malus de 2 points à l'épreuve.

Récupération par médication.
L'utilisation de certaines substances chimiques ou biochimiques peut aider le personnage à recouvrer rapidement de la Santé. Certaines pratiques magiques peuvent également permettre un retour de santé.

NB : pour récupérer de la santé à partir du niveau « Coma », il faut impérativement que le sujet reçoive des soins attentifs durant 48 heures.


JDR
NOVIS

V. Les Aptitudes

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

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 Sphères qui semble la plus en rapport avec l'action à conduire → ici une épreuve sous Corps (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, afin de lui* ***dérober la clef*** *de la cellule où sont enfermés deux des compagnons du groupe, et* ***s'enfuir au volant de la voiture*** *du gardien …* Cela requiert plusieurs connaissances bien particulières qui ne peuvent se résumer à de simples épreuves de qualité…

Ici, le personnage qui entreprend cet enchaînement d'actions devra successivement réussir un test sous *Natation*, puis sous *Déplacement Silencieux*, et sous *Agilité Manuelle*, pour enfin tester un *Pilotage*.

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 ?

On teste ces aptitudes avec un D20.
Toutes ces aptitudes évoluent de façon identique : Sphère 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

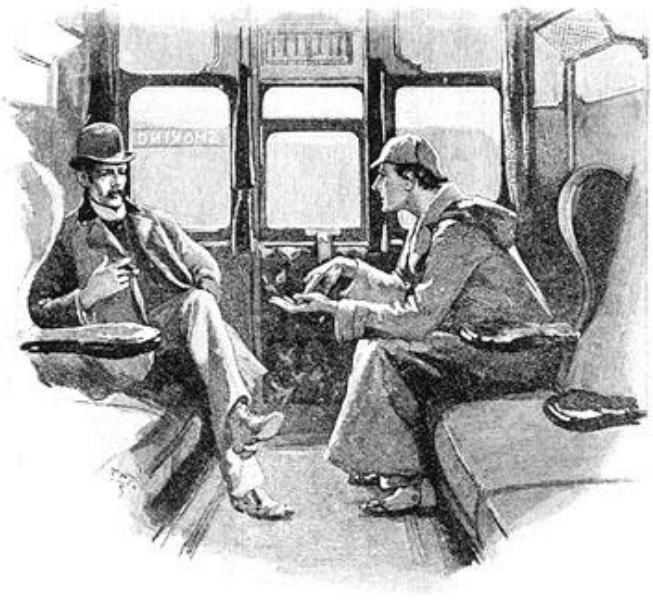


3°) Combien d'Aptitudes un individu possède-t-il ?

(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.
- Dès la création du personnage, le joueur pourra répartir de 9 à 15 points, à sa guise.
- En outre, le MdJ pourra, s'il le souhaite, offrir 1 ou 2 aptitudes en lien avec le métier du personnage choisi par le joueur.

Ensuite, à chaque fin d'aventure, le MdJ autorise le joueur à un jet de « Développement » d'aptitude.
En cas de succès il reçoit 3 points d'aptitudes.



- 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 une soixantaine d'Aptitudes. Ce nombre semble suffisant à gérer l'essentiel des événements et situations particulières des aventures auxquelles se destine NOVIS 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**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Sauter par une fenêtre, bondir par dessus une table, … Si un personnage possède cette compétence en "métier"
2	**Camouflage/Dissimulation**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Sert à se dissimuler à l'extérieur ou à l'intérieur de bâtiments.
3	**Chant**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Pousser la chansonnette, chanter, tenir un opéra… Aptitude de divertissement… qui peut adoucir les mœurs.
4	**Chasse**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Permet de ramener du gibier en une heure de recherche.
5	**Combat à mains nues**	Bonus de 2%	Bonus de 5%	Bonus de 8%	Bonus de 12%	Bonus de 15%	C'est l'aptitude des combats de taverne, du pugila… bref des claques, des beignes, des coups de pied et des gnons…
6	**Cuisine**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Aptitude de divertissement… La séduction peut aussi passer par là… Bonus de 1 point à l'épreuve par point au dessus de 12 en Esprit.
8	**Déguisement**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Pour parvenir à un bon résultat, le personnage doit disposer d'un matériel de déguisement
9	**Dessin**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Réaliser un tableau, dessiner un plan fidèle…
10	**Dressage**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	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**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Une épreuve par tranche de 3 mètres d'escalade. Si un personnage possède cette compétence en "métier"
12	**Identification de Saveur et d'Odeur**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Prestidigitation (aptitude non magique)
14	**Jeux de Hasard**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Permet de négocier un prix de vente… A la hausse ou à la baisse.
16	**Orientation**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	L'orientation évite de se perdre… Utilisable en extérieur comme dans une ville ou un donjon.
17	**Pistage**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Connaissance des empreintes, des traces. Permet d'estimer l'ancienneté d'une marque, d'une empreinte.
18	**Pose de Piège**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Permet de prévoir la météo sur les 48 prochaines heures.
20	**Réparer les Armes**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	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**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	C'est en fait le Pic-Pocket et plus. Si un personnage possède cette compétence en "métier"
22	**Alchimie/Chimie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Connaissance des ingrédients et des effets des types de potions, baumes.... Bonus de 2 si Saveur/Odeur au deg 5. Nécessite un "laboratoire" portatif
23	**Anatomie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	C'est la connaissance du corps humain, et avec malus de 2 celle des corps animaux. Au degré V, elle donne 2 pts de bonus aux épreuves de Soigner les blessures
24	**Combat Aveugle**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Si test réussi : -15% seulement contre un adversaire invisible.
25	**Comédie/Imitation**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Elle permet de feindre, d'imiter, de singer… L'aptitude des clowns, des acteurs, des espions.
26	**Connaissance des Animaux**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un animal, de ses mœurs, période de gestation, espérance de vie... (malus sur animaux rares…)
27	**Connaissance des Monstres**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un monstre, de ses mœurs, espérance de vie, capacités spéciales... (malus sur monstres rares…)
28	**Connaître les Légendes**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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.
29	**Conte et Mime**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Aptitude de divertissement. Utile pour communiquer avec des peuples dont la langue est inconnue, pour divertir un auditoire… Attention aux risques d'incompréhension…
30	**Contrefaçon**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Aptitude des faussaires… Permet d'imiter des écritures, des signatures (malus de 2), de contrefaire des documents officiels d'après modèle...
31	**Démonologie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Confère une estimation théorique des Points de vie d'un démon/diable, de ses capacités spéciales… Connaissance des textes mauvais, des objets maudits…
32	**Déplacement Silencieux**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Aptitude de discrétion. Si un personnage possède cette compétence en "métier"
33	**Electronique**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Tout connaître sur un circuit imprimé.
34	**Empreintes**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Trouver, reconnaître, relever, interpréter les empreintes digitales. L'idée germe dès 1880.
35	**Equitation**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	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)
36	**Estimation**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Permet d'estimer les valeurs marchandes.
37	**Explosif**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Comment en réaliser, comment les manier, comment les utiliser…
38	**Fouille**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Permet de procéder à une fouille méthodique, astucieuse, d'un lieu, et de trouver des objets dissimulés qui pourraient échapper sinon.
39	**Funambulisme**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	C'est l'équilibriste sur son fil… Si un personnage possède cette compétence en "métier"
40	**Géographie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Mondiale, nationale, régionale, locale… en fonction de la personne considérée. Manifestation d'un intérêt pour cette connaissance
41	**Herboristerie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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".
42	**Histoire**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Celle du monde, officielle.

N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
43	**Informatique**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Programmation, reprogrammation, piratage… sous tous les OS connus.
44	**Lecture et Ecriture**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Aptitude intellectuelle par excellence. Elle ne dépend pas de l'intelligence, mais de l'exercice de cet "art des lumières"…
45	**Littérature**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	C'est l'aptitude de la culture générale littéraire. Un bon écrivain aura certainement un bon degré ici.
46	**Mécanique**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	De la charrue à la formule 1
47	**Médecine**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	*Accessible uniquement aux médecins, et aux personnes possédant déjà « Soigner les Blessures » au degré V).* Connaître les maladies, et leurs remèdes. Soigner les blessures. 1x/jour
48	**Musique**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Aptitude de divertissement. Cette aptitude nécessite bien sûr un instrument, sauf pour les musiciens "siffleurs". N'oublions pas qu'elle adoucie les mœurs…
49	**Natation**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	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…
50	**Navigation**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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…
51	**Occultisme**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	C'est la science des pratiques magiques, des manifestations étranges, surnaturelles.
52	**Pilotage 2 roues motorisé**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Pour tout type de véhicules à deux roues, avec moteur.
53	**Pilotage Automobile**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Pour tout type de véhicules à quatre roues.
54	**Pilotage engin volant**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Pour tout type d'aéronef.
55	**Pratique des Nœuds**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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.
56	**Protocole**	Apparence Malus de 4	Apparence Malus de 2	Apparence 0	Apparence Bonus de 1	Apparence Bonus de 2	Connaissance des comportements et des formules à employer. C'est l'aptitude essentielle à la cour.
57	**Psychologie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	Comprendre les mécanismes conscients et inconscients, venir en aide aux plus désorientés, résister soi-même à la folie…
58	**Réparer les Protections**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	Permet de réparer une protection, un vêtement… (nécessite du matériel). Temps selon le type d'armure… En cas d'échec : 10% d'abîmer davantage.
59	**Serrures**	Corps Malus de 4	Corps Malus de 2	Corps 0	Corps Bonus de 1	Corps Bonus de 2	C'est en fait l'habilité de Crochetage. Si un personnage possède cette compétence en "métier"
60	**Soigner les Blessures**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	L'épreuve de soin prend 5 minutes entières. Malus de 2 Pts à l'épreuve pour se soigner soi-même. 1x /jour.
61	**Théologie**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	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…
62	**Traiter la Fièvre**	Esprit Malus de 4	Esprit Malus de 2	Esprit 0	Esprit Bonus de 1	Esprit Bonus de 2	1x /jour et par personne. Guérison de la fièvre due aux blessures. Herboristerie degré 5 : bonus de 2 à l'épreuve

5°) Aptitudes spéciales

Ces aptitudes ne sont pas accessibles à la création du personnage. On ne peut les acquérir qu'après un développement réussi (ou exceptionnellement à la volonté du MdJ). Par ailleurs, on ne peut en acquérir qu'une seule entre deux aventures. Enfin, on ne peut augmenter ces aptitudes que d'un Degré à la fois entre deux aventures.

N°	Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
1	**Lancer Poignard, Javelot, Fronde**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat à distance chaque fois que le personnage lance un Poignard, une Javeline, une Hachette, ou utilise une Fronde
2	**Tir à l'Arc/Arbalète**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat à distance chaque fois que le personnage utilise un Arc ou une Arbalète
3	**Tir Carabine/Fusil**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat à distance chaque fois que le personnage utilise une Carabine ou un Fusil
4	**Tir Pistolet/Revolver**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat à distance chaque fois que le personnage utilise un Pistolet ou un Revolver
5	**Escrime Bâton/Gourdin**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat chaque fois que le personnage manie un Bâton ou un Gourdin
6	**Escrime Epée/Hache**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat chaque fois que le personnage manie une Epée ou une Hache
7	**Escrime Fleuret/Rapière**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat chaque fois que le personnage manie un Fleuret ou une Rapière
8	**Escrime Poignard/Dague**	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur de Combat chaque fois que le personnage manie un Poignard ou une Dague




JDR
NOVIS

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…

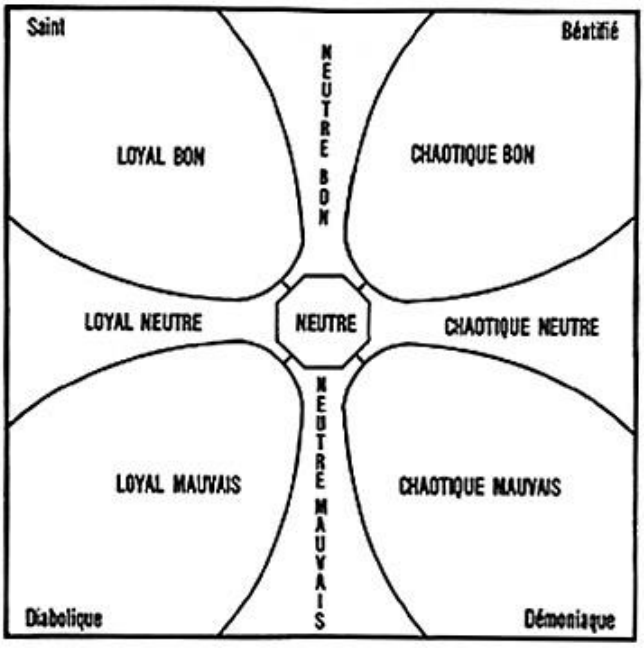
Chaotique… C'est le rejet de la loi comme référence de bonheur absolu. Pour l'individu Chaotique, les lois sont un carcans qui empêche l'homme d'être heureux…

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 desirer 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.




JDR
NOVIS

VII. Le Combat dans NOVIS

Les combats se gèrent avec un D100, dont on compare le résultat avec la note de référence du personnage.
On distingue la valeur de combat, qui s'applique au corps à corps, de celle de combat à distance. De cette valeur de Combat découle également la valeur de Défense du personnage.

Ces valeurs sont déterminées comme suit :

Combat
Valeur : [(Esprit)x1 + (Corps)x3] + 10%
La défense est égale à Combat moins 15%

Combat à distance
Valeur : [(Esprit)x3 + (Corps)x1] %
La défense est égale à Combat à distance moins 25%

⌘

Exemple
1962, Nicolas Ernest Vatrin est un prêtre enquêteur de l'évêché de Rouen. Il possède les valeurs de sphère suivantes :
Esprit **10** – Corps **12** – Apparence **8**

Au corps à corps, sa valeur de Combat est de **56%**
[(10)x1 + (12)x3] + 10%

Sa valeur de défense est de **41%**

A distance, sa valeur de Combat est de **42%**
[(10)x3 + (12)x1] %

Sa valeur de défense est de **17%**



Comprendre le mécanisme du combat est essentiel pour tout Jeu de Rôle.

1°) Principe

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

Détail :

Initiative (A obtient un résultat supérieur au résultat de B sur le D10)

Attaque de A
Si A réussi son attaque : défense de B
Si B réussi sa défense… Rien ne se passe. Fin de la phase.
Si B manque sa défense, A annonce la perte de points de Santé qu'inflige son arme
B retranche ces points de son niveau de Santé.
Fin de la phase.
Si A manque son attaque : fin de la phase

Attaque de B
Si B réussi son attaque : défense de A
Si A réussi sa défense… Rien ne se passe, fin de la phase.
Si A manque sa défense, B annonce la perte de points de Santé qu'inflige son arme
A retranche ces points de son niveau de Santé.
Fin de la phase.

Si B manque son attaque : fin de l'assaut

Puis A reprend l'attaque…

2°) Les Blessures.

Il s'agit des pertes de points de Santé. Le nombre de perte est dépendant de l'arme considérée.

Arme « faible »
Ces armes infligent de 0 à 1 perte de Santé.
Un personnage touché doit lancer un D100 de Chance.
S'il réussit il ne perd pas de point de Santé.
S'il échoue il perd 1 point.



Arme « normale »
Ces armes infligent 1 blessure.

Arme « forte »
Ces armes infligent 1 à 2 pertes de Santé.
Dans ce cas, le personnage touché perd forcément 1 point de Santé et lance un D100 de Chance.
En cas de succès il ne perd pas d'autre point.
En cas d'échec il perd 2 points

Arme « puissante »
Ces armes infligent 1 à 3 pertes de Santé.
Dans ce cas, le personnage touché perd forcément 1 point de Santé et lance deux fois le D100 de Chance.
S'il réussit 2 fois il ne perd qu'un point.
S'il manque 1 jet de Chance il perd un deuxième point.
S'il manque ses 2 jets de Chance il perd 3 points en tout !

3°) Exemple

Chaque combattant est défini par un certain nombre de valeurs. Considérons le duel suivant entre Nicolas Ernest Vatrin, l'enquêteur de l'évêché, et Vanessa Koulouvitch, une espionne soviétique surprise dans les archives de la cathédrale de Rouen.

Nicolas Ernest Vatrin.
Il possède les valeurs suivantes :
Esprit **10** – Corps **12** – Apparence **8**
Santé : Normale
Combat : 56%
Défense : 41%
Arme : hache d'incendie (inflige 2 blessures)

Vanessa Koulouvitch.
Elle possède les valeurs suivantes :
Esprit **12** – Corps **14** – Apparence **10**
Santé : Résistante
Combat : 64%
Défense : 49%
Arme : poignard (inflige 1 blessure)

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 D10.
Le résultat le plus élevé désigne le personnage qui commence l'attaque (il a été le plus rapide).
Ici, c'est Nicolas E Vatrin qui obtient l'initiative avec un 8 contre Vanessa Koulouvitch qui a fait 4 (3 sur son D10 + son bonus d'Esprit).

Nicolas E Vatrin lève sa hache et tente de porter le premier coup.
Il lance son D100 et obtient un 63%.
C'est supérieur à sa valeur de Combat et donc le coup est un échec !
Le prêtre a manqué son attaque.

Vanessa Koulouvitch tente à son tour de porter un coup de poignard.
Elle lance son D100 et obtient un 17%.
C'est inférieur à sa valeur de Combat, le coup est donc réussi.
L'enquêteur *Nicolas E Vatrin* doit tenter de parer.
Il lance un D100 et obtient un 08%.
C'est inférieur à sa valeur de Défense, le coup de poignard de l'espionne est donc évité !

De nouveau, c'est à *Nicolas E Vatrin* d'Attaquer.
Il lance son D100 et obtient un 39%.
C'est donc un succès.
Vanessa Koulouvitch tente de se défendre en *lançant son D100 et obtient un 88%*. C'est une défense ratée pour l'espionne.
Nicolas E Vatrin annonce donc qu'il occasionne 2 blessures (avec sa hache d'incendie).
Vanessa Koulouvitch perd donc deux points de Santé

C'est ensuite à *Vanessa Koulouvitch* de riposter.
Puis, en fonction de sa réussite ou non, à *Nicolas E Vatrin* de parer.
Et ainsi de suite…




JDR
NOVIS

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 D10.
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 D10 le ou les points de bonus issus de sa note d'Esprit (+1 à 12, +2 à 14, +3 à 16, +4 à 18, +5 à 20).

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 D10.
- 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 critiques.

On obtient un « Succès critique » lorsqu'on tire un **01** ou un **02** sur un D100.

- Face à un tel coup, on ne peut tenter d'opposer qu'une *esquive*, c'est-à-dire un jet de Défense divisée par 2.
- Les blessures subies sont augmentées de 1.

On ne peut réussir un « Succès critique » si la note de Combat se trouve amputée d'au moins la moitié de sa valeur de base.

On obtient un « Echec critique » lorsqu'on tire un **00** sur un D100.
Dans un tel cas, le MdJ imagine une situation catastrophique pour le personnage concerné : perte de l'arme de poing, qui tombe ou se brise, chute au sol, …

4°) Le combat à mains nues.

Le combat à mains nues est identique dans son processus au combat au corps-à-corps classique dans NOVIS.
On teste le pourcentage de Combat pour attaquer et celui de Défense associé pour éviter un coup.
Le combat ambidextre est applicable.
Tous les coups occasionnent des blessures dites *non-létales*. C'est-à-dire que les personnages impliqués ne subissent des pertes de Santé que de contusion, qui se régénèrent beaucoup plus vite que les blessures normales (en 20 minutes un individu normal récupère complètement son niveau de Santé d'avant le combat).
En fonction des coups utilisés, le personnage subit une perte de points de Santé qui peut ne pas être entière. Il est nécessaire de comptabiliser à part ces blessures.
Par exemple : si Nicolas E Vatrin reçoit un coup de poing, il ne perd pas un point de Santé, mais seulement 1 demi-point. S'il reçoit ensuite un nouveau coup de poing (ou de pied) il perdra alors un point de Santé.

Trois coups sont accessibles : Coup de poing, Coup de pied et Coup de tête.
Ils ont les effets suivants.

Coup	Valeur de Combat	Perte de point de Santé	Effets spéciaux
Coup de poing	Normale	1/2	/
Coup de pied	Avec malus de 15%	1/2	20% de tomber au sol
Coup de tête	Avec malus de 30%	1	20% de chance d'assommer

Il existe des coups spéciaux obtenus sur les valeurs suivantes :
- Sur un **04 à 05%** on obtient un « *crochet* ». L'adversaire ne peut éviter le coup.
- Sur un **02 à 03%** on obtient un « *direct* ». L'adversaire ne peut éviter le coup. Il occasionne la perte d'un point de Santé complet. Possibilité d'assommer l'adversaire avec 30% de chance (2D10 assauts d'inconscience).
- Sur un **01%** on obtient un « *uppercut* ». L'adversaire ne peut éviter le coup. Il provoque généralement un KO immédiat (2D10 assauts d'inconscience).

Conséquences d'un KO au combat à mains nues.

D10	Conséquences	Détails
1-3	Aucune	
4-5	Œil poché	-2 en Apparence pour 1D6 jours
6-7	Dents cassées	1D10 (1 à 6 : 1 dent) (7 à 9 : 2 dents) (0 : 3)
8	Nez cassé	-1 en Apparence
9	Nez cassé et mâchoire luxée	-1 en App et -1 en Corps pour 1D6 jours
0	Mâchoire brisée	mastication impossible

5°) L'ambidextrie.

Tout le monde peut utiliser deux armes s'il le souhaite, au corps-à-corps ou à distance.
Dans ce cas, les tests de Combat sont faits avec :
-10% sur la première main et -35% sur la seconde.

6°) Bouclier, utilisation et effets

Quelle que soit l'époque considérée, un personnage pourra utiliser un bouclier, plus ou moins efficace.
Ce pourra être un écu d'acier, ou un bouclier de bois, ou encore le couvercle d'une poubelle en fer blanc.

Utiliser un bouclier permet d'augmenter sa valeur de Défense (de 10 à 20% en fonction du type de bouclier utilisé).

7°) Assommer, étourdir.

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 Corps).
Il faut ensuite réussir une épreuve de Combat divisée par 2.

Si l'épreuve est un succès : la victime doit réussir une épreuve de Corps.
Si elle réussit son épreuve, elle n'est qu'étourdie (1D6 assauts, -20% à ses valeurs de Combat).
Si elle échoue, elle perd connaissance pour 2D10 assauts.

N.B. : Une différence de 7 points de Corps 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 10% à l'épreuve de Combat (après division par 2) et un malus de 4 points à l'épreuve de Corps de la victime.
L'emploi d'un gourdin accorde un bonus de 5% à l'épreuve de Combat (après division par 2) et un malus de 2 points à l'épreuve de Corps de la victime.

8°) Tir, jet, lancer…

Le jeu de rôle NOVIS permettant de simuler des aventures dans tout type d'univers et d'époques, ce point revêt une importance particulière.
Volontairement simplifié, on tir, on jette, on lance, avec la même valeur de « Combat à Distance ».
Il est du ressors du Maître de Jeu de décider si une telle action est bonifiée ou affecté d'un malus, en fonction des circonstances : taille de la cible, distance, vitesse, …

Pour inspiration on pourra utiliser les catégories suivantes, issues de R.E.D.O.N.

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



Vitesse de déplacement de la cible.
Elle aussi va influer sur l'épreuve de Combat à Distance.
Ainsi, tirer au révolver à 35 mètres sur un chat lancé à pleine vitesse sera-t-il particulièrement difficile, et le MdJ infligera au Personnage un malus qui sera sans doute au moins égal à 25%.
Un même tir contre une souris pourra être affecté d'un malus de 35%.

Le Viser.
Si un tireur prend le temps de « viser » tranquillement sa cible, il peut obtenir un bonus de 5 à 10% sur l'épreuve. Il lui faut viser sa cible durant au moins 1 assaut supplémentaire.

Cadence de tir et de jet.

- Arc (long ou court) : 1 tir tous les 2 assauts (si les flèches sont facilement accessibles)
- Arbalète : 1 tir tous les 10 assauts (si les carreaux sont facilement accessibles)
- Pistolet : 1 tir par assaut
- Fusil : 1 tir par assaut
- Sarbacane : 1 tir tous les 3 assauts (si les fléchettes sont facilement accessibles)


JDR
NOVIS

IX. 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.

2°) La Course

Elle correspond à la vitesse maximale d'un individu.
En moyenne, un humain « normal » (normalement constitué pour une taille comprise entre 1,55 m et 2,00 m) pourra courir à 8 mètres/seconde.

Plus il est lourdement chargé, et plus sa vitesse de pointe diminue. Plus il est grand, plus sa vitesse peut être grande. Plus il est petit, plus sa vitesse peut être réduite.

La course peut être maintenue sans difficulté durant autant de minutes que la note de Corps divisée par deux.
Au-delà, il faut réussir une épreuve de Corps par minute, avec un malus cumulatif de 1 point par minute.

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


JDR
NOVIS

X. le Temps

Les unités de temps retenues pour NOVIS 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 durée des sortilèges) sont très fréquentes.

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

C'est le temps « convenu » qu'il faut à un homme 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 (utilisé par R.E.D.O.N.)

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.



XI. Les Règles Générales

Ce chapitre, dit « Règles Générales » a pour objectif de répondre aux nombreuses questions particulières que peuvent susciter les pérégrinations aventureuses des personnages. 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 Corps, ça aide non ? »

*

➢ Age, Espérance de vie

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
Humain	14-20	21-40	41-60	61-90	91-120

➢ Age, Effets de l'âge.

Au fil de son existence, l'homme 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 Corps et gain d'un point en Esprit.
Entrée dans la « Vieillesse » : perte d'un nouveau point de Corps. Perte d'un point en Apparence. Gain d'un nouveau point en Esprit. Le maximum de Corps est de 18.
Entrée dans l'âge « Vénérable » : perte d'un point en Corps, de deux points en Apparence. Gain d'un point en Esprit. Le maximum de Corps est de 15.



➢ Artisans

On rencontre dans les villages et les villes 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 accumulé une certaine expérience, 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 exercé un moment, souvent au bout d'un à deux ans de travail, un Apprenti devient normalement Artisan. Parfois 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.
Lorsqu'il doit réaliser une œuvre dans son métier, l'Artisan effectue des épreuves « normales » (non pénalisées).

Expert. Après de nombreuses années de travail, 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 exerce au moins une quinzaine d'années, 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 Corps) assauts.
Au-delà, il doit effectuer un jet de Corps à 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 perte de 1 pt de Santé.
- 2ème assaut : perte d'un nouveau point de Santé.
- 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 une perte de 1 point de Santé toutes les 20 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).

➢ 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 ou un bermuda et une chemise légère, impose un malus de 4 points aux épreuves.

- Chaleur accablante (40°C ou +) : si l'activité du sujet est autre que repos/promenade, il doit réussir une ***épreuve de Corps par heure (malus de 1 cumulable par heure supplémentaire)*** sous peine de perdre 1 point de Santé temporaires à chaque fois.

- Chaleur toride (47°C ou +) : la règle est la même mais les jets de Corps sont espacés de 10 mns seulement.

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 (1 pt de Santé perdu par minute).
Le contact des objets métalliques (armures, armes, bijoux…) devient brûlant et le sujet ne peut plus l'endurer.

➢ Chutes.

Une chute inflige la perte d'un certain nombre de points de Santé. La présence de pieux au fond d'une fosse occasionne 1 blessure supplémentaire. Outre ces blessures, toute chute porte en elle-même un risque non négligeable de perte de connaissance, de blessures critiques … :

Hauteur	Dégâts	Epreuve de Corps	Risque de perte de connaissance	Risque tirage table Blessures Critiques
4 m	1 pt de Santé	Normale	15%	3%
8 m	2 pts de Santé	malus 1	20%	8%
12 m	3 pts de Santé	malus 2	25%	15%
18 m	4 pts de Santé	malus 3	35%	22%
25 m	5 pts de Santé	malus 5	45%	30%
35 m	6 pts de Santé	malus 7	55%	38%
45 m	7 pts de Santé	malus 10	70%	50%
55 m et +	8 pts de Santé	malus 15	90%	75%

N.B. la perte de connaissance est généralement de 3D6 assauts, plus 5 assauts par mètres au-dessus de 12.

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 NOVIS. 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 Apparence	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.

➢ 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)

Esprit	**Effets**	**Esprit**	**Effets**
20	30% de tirer sur la table A et 15% sur C	10	« Normalité », 2% de tirer sur la table A
19	25% de tirer sur la table A et 10% sur C	9	5% de tirer sur la table A
18	25% de tirer sur la table A et 5% sur C	8	15% de tirer sur la table A
17	20% de tirer sur la table A, -3 au D20	7	30% de tirer sur la table A (2 tirages)
16	20% de tirer sur la table A, -5 au D20	6	50% de tirer sur la table A, +1 au D20 (2 tirages)
15	16% de tirer sur la table A, -5 au D20	5	62% de tirer sur la table A, +3 au D20 (3 tirages)
14	16% de tirer sur la table A, -4 au D20	4	75% de tirer sur la table A, +5 au D20 (4 tirages)
13	12% de tirer sur la table A, -3 au D20	3	85% de tirer sur la table A, +7 au D20 (4 tirages)
12	8% de tirer sur la table A, -2 au D20	2	95% de tirer sur la table A, +9 au D20 (6 tirages)
11	5% de tirer sur la table A, -1 au D20	1	Folie complète !

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%.

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.
Le port d'un vêtement chaud, adapté aux grands froids confère un bonus de 4 points aux épreuves.

- Froid intense (-10°C ou -) : si l'activité du sujet est moindre que marche rapide/combat, il doit réussir une ***épreuve de Corps par heure (malus de 1 cumulable par heure supplémentaire)*** sous peine de perdre 1 point de Santé temporaires à chaque fois.

- Froid extrême (-25°C ou -) : la règle est la même mais les jets de Corps sont espacés de 10 mns seulement.

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

➢ 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 d'Esprit 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 un malus de Combat de 25%.



➢ 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.

Matériau \ Agression	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	1[spé]
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 boucliers, 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).

➢ Maladie Sexuellement Transmissible.

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 Corps). Au-delà, il doit réussir un jet de Corps par heure avec un malus de 1 point cumulable pour chaque heure supplémentaire. En cas d'échec, il perdra 1 point de Santé 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 Corps par jour avec un malus de 1 point cumulable pour chaque heure supplémentaire. En cas d'échec, il subira une perte de 1 point de Santé à chaque fois.
Un personnage subissant des dégâts temporaires en raison d'un manque de nourriture ou d'eau endure un malus égal à « amoindri » tant qu'il n'aura pas bu ou mangé.

➢ 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 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 20% au Combat. Si la foulure a atteint une cheville, il est alors obligé d'avoir un bandage serré et subit tout de même un malus de 10% en Défense.
Guérison : 2 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne et un repos d'au moins 4 heures.

Entorse. Lésion intermédiaire des articulations.
Située à la main de prédilection, elle occasionne un malus de 20% au Combat dans l'emploi de l'autre main. A la cheville, la pénalité, avec bandage ou attelle, est de 10% en Défense.
Guérison : 3 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne et un repos d'au moins 3 jours sont nécessaires à la remise totale de l'articulation.

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 en Esprit, de 2 pts en Corps. Située à la main de prédilection, elle occasionne un malus de 20% au Combat dans l'emploi de l'autre main. A la cheville, la pénalité, avec bandage ou attelle, est de 20% en Défense.
Elle doit être calmée par une drogue.
Guérison : 4 épreuves de « soigner les blessures » par la même personne et 2 semaines de repos sont nécessaires à la remise totale de la lésion.

Traumatisme crânien. Lésion très grave de la boite crânienne. La douleur est très vive, et provoque une perte temporaire de 3 points en Esprit. 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 3 semaines d'immobilisation complète.

Membre coupé. Le malus est alors le même que pour les fractures.
De plus, une hémorragie se produit causant la perte d'un point de Santé tous les 10 assauts, jusqu'à ce qu'un point de compression, un garrot et un bandage soient faits.

➢ 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




JDR
NOVIS

XII. Les Armes



Ce chapitre est volontairement très incomplet.
D'abord parce qu'il est impossible d'être exhaustif sur un sujet aussi vaste.
Ensuite parce qu'il est nécessaire de libérer l'imagination des joueurs et du Maître de Jeu sur ce sujet.



*

➢ Armes de corps à corps

Armes	Type	Perte de Santé	Divers
Couteau / Dague / Poignard	CàC	0 à 1	
Bâton / Gourdin	CàC	0 à 1	*10% de chance d'étourdir (si blessure effective)*
Glaive / Hache de Jet / Sabre	CàC	1	*(mini Corps à 8)*
Nunchaku	CàC	1	*(mini Corps à 8)* *20% de chance d'étourdir*
Epée	CàC	1 à 2	*(mini Corps à 10)*
Hache	CàC	1 à 2	*(mini Corps à 10)*
Tronçonneuse	CàC	1 à 3	*Autonomie variable*
Hache à 2 mains / Grande masse / Hallebarde lourde	CàC	2 à 3	*(mini Corps à 14)*

➢ Armes de tir

Armes	Type	Perte de Santé	Portée et divers
Sarbacane / Fronde	Tir	0 à 1	*20 m*
Lance pierres	Tir	0 à 1	*25 m*
Hache de jet	Lancer	1	*12 m*
Javelot	Lancer	1	*35 m*
Arc	Tir	1 à 2	*60 m*
Arbalète	Tir	1 à 2	*80 m*
Pistolet (pt calibre)	Tir	1	*~25 m*
Pistolet	Tir	1 à 2	*~40 m*
Pistolet (gros calibre)	Tir	1 à 3	*~40 m*
Fusil de chasse	Tir	1 à 2	*~20 m (dispersion sur 30°)*
Fusil	Tir	1 à 2	*~120 m*
Fusil (gros calibre)	Tir	1 à 3	*~120 m*
Grenade	Lancé	1 à 3	*(sur 10 mètres)*
Mitraillette	Tir	2 à 3	*~80 m*


JDR
NOVIS

XII. Les Magies (Règles optionnelles)



Ce chapitre est volontairement très incomplet.
Et en fonction des univers où le Maître de Jeu voudra placer ses campagnes, la magie existera… ou pas du tout !
Par ailleurs en fonction des univers, la magie pourra occuper une place centrale ou tout à fait anecdotique, être très puissante ou seulement « distrayante », être le fait de quelques rares maîtres occultes ou encore largement partagée…
Là encore, il est nécessaire de libérer l'imagination des joueurs et du Maître de Jeu sur ce sujet.

Magie et énergie

Toutes magie est affaire de transformation d'une énergie en une action, une altération de la matière et de la réalité convenue. Pour utiliser la magie, il faut donc agir sur une énergie donnée pour la transformer, en mouvement, en modification de structure, en chaleur, en froid, en lumière…

Magie et contrepartie

Comme l'énergie est la base de toute magie, il est nécessaire pour le « magicien » de savoir agir sur cette énergie bien sûr, mais également de disposer de cette énergie pour agir. Le plus souvent, l'opérateur va utiliser sa propre énergie pour opérer une transformation de la réalité.

Nb act. Mag. par jour	Epreuve de dépense	Effets
1 acte magique	Aucune	/
2 actes magiques	D20 sous Corps	-1 en Esprit ou en Corps ou en Apparence
3 actes magiques	D20 sous Corps malus de 4	-1 en Esprit ou en Corps ou en Apparence
4 actes magiques	D20 sous Corps malus de 6	-1 en Esprit ou en Corps ou en Apparence
5 actes magiques	D20 sous Corps malus de 8	-2 en Esprit ou en Corps ou en Apparence
6 actes magiques	D20 sous Corps malus de 10	-2 en Esprit ou en Corps ou en Apparence
7 actes magiques et +	D20 sous Corps malus de 12	-3 en Esprit ou en Corps ou en Apparence

Pour savoir dans quelle sphère la perte de point a lieu, on lancera un D6 : 1 et 2 c'est sur l'Esprit, 3 et 4 c'est sur le Corps, 5 et 6 c'est sur l'Apparence.

NB : il est important de bien tenir compte de ces pertes de points dans les calculs des jets d'aptitude

Récupération

Il faut à un « magicien » 24 heures de repos pour retrouver son énergie personnelle qui lui permettra de réaliser « gratuitement » un acte magique.
S'il a perdu un ou des points dans une ou plusieurs sphères, la récupération de ces points se fait ainsi :

- 7 jours sans aucun acte magique : récupération de la totalité des points perdus

ou

- récupération de 1 point dans chaque sphère par 24 heures de repos au-delà des 24 premières heures (qui servent à récupérer l'énergie personnelle « gratuite »)

Magie comme aptitude spéciale

Cette aptitude n'est pas accessible à la création du personnage. On ne peut l'acquérir qu'après un développement réussi (ou exceptionnellement à la volonté du MdJ). Par ailleurs, on ne peut augmenter cette aptitude que d'un Degré à la fois entre deux aventures.

Aptitude	Degré I	Degré II	Degré III	Degré IV	Degré V	Explication
Magie	+2%	+5%	+8%	+12%	+15%	Le bonus est applicable à la valeur d'utilisation de chaque « acte magique »

Magie effets et « formules »

Il existe un nombre incroyable d'effets différents qu'on peut obtenir avec les actes magiques, et pratiquement une infinité de formules pour y parvenir. Vous trouverez ci-après un échantillonnage de ces effets avec entre guillemet un exemple de nom de formule pour opérer cet effet. Ces éléments sont uniquement indicatifs, et selon les cas, il sera nécessaires d'ajouter un élément matériel à l'acte magique (sacrifice d'un objet, de sang, de vie, …), ou encore un élément gestuel…

Catalepsie « Pseudo Mortis »
Ce pouvoir permet au Mutant de simuler une mort parfaite et instantanée. L'impression de mort est telle que seul un examen attentif, mené par un médecin, permettra de découvrir la supercherie. Le « magicien » ne voit plus, mais il perçoit les sons et les odeurs avec une acuité normale.

Détection de la Vie « Ubi victadem »
Un « magicien » qui dispose de ce pouvoir peut sentir l'approche d'un être vivant (de la taille minimale d'un chat), il peut le localiser précisément, en connaître la masse approximative…
Le FD est de 7 à 5 mètres, de 5 à 10 mètres, de 3 à 20 mètres, de 1 à 40 mètres.
L'emplacement des sources de vie est connu du « magicien » à la manière d'un écran radar. Il sait faire la différence entre les sources connues et amies, et les sources étrangères.

Détection des métaux « Materialis Encontram »
Ce pouvoir « magicien » permet au sujet de « sentir » la présence d'une masse métallique.
Le FD est de 9 à moins de 50 cm. Il est de 7 à 2 mètres, de 5 à 5 mètres, de 3 à 10 mètres, de 1 à 20 mètres.
La masse métallique doit être relativement importante pour pouvoir être localisée (au moins 5 kg – en dessous : pénalité au FD).
N.B. : une fois le métal détecté, ses mouvements éventuels, sa nature, son volume (exprimé en important, moyen, faible…) sont connus du « magicien ».

Guérison au toucher « Curatis »
Par un simple touché sur les blessures d'un être vivant, le « magicien » peut redonner 10 points de vie par utilisation de son pouvoir (en 2 assauts).

Influence des esprits « Spritu Dominum »
Le « magicien » peut influencer l'esprit d'un être vivant intelligent par simple suggestion verbale. Dans sa commande, le « magicien » exprime une grande fermeté et une véritable puissance. Son ordre doit être simple (laisse moi passer, retourne-toi, pose ton arme, bois ce verre, assieds-toi…).
Ce pouvoir ne permet pas de faire perdre connaissance à un individu, encore moins de le conduire sciemment au suicide ni même sur la voie d'une action suicidaire.
Le pouvoir est efficace durant : (20 - Esprit de la victime) secondes.

Sixième sens « Perceptatore »
Le 6ème Sens permet à un « magicien » de percevoir un danger à condition qu'il soit en rapport avec lui. La perception n'est pas très fine, et le « magicien » demeure incapable de conceptualiser clairement son impression, mais, s'il se concentre, il sait par exemple si quelqu'un le suit dans la rue, si un plat qui se trouve devant lui est empoisonné…
Ce pouvoir peut aussi lui permettre de choisir plus facilement dans un jeu de hasard limité (du type une chance sur deux, ou bonneteau).
N.B. : le pouvoir peut être activé automatiquement par le MdJ (qui doit y penser…) en cas de danger mortel imminent.

Suffocation mentale « Spiritu Expirare »
C'est le seul pouvoir « magicien » directement offensif.
Grâce à lui, le « magicien » fait croire à sa victime (un être vivant intelligent) qu'elle est en train de se noyer, de suffoquer. Prise dans cette « hallucination », la victime est incapable de faire autre chose que tenter de déboutonner son col, tenir sa gorge à deux mains, et expulser un râle.
Il faut (20 + 4D6) secondes pour tuer ainsi un adversaire.
Durant cette suffocation, la victime peut tenter de résister grâce à deux jets de résistance. L'un au bout de 10 secondes de « prise » en réussissant un jet sous Volonté au FD 2, et l'autre au bout de 20 secondes de « prise » en réussissant un jet sous Volonté au FD 1.
La portée de la Suffocation mentale est de 10 mètres.

Télékinésie « Mobilis »
La télékinésie permet au « magicien » de déplacer des objets ou des êtres vivants par la simple volonté de son esprit. Il peut même se servir de ce pouvoir comme d'une arme en projetant des objets d'un maximum de 2,5 kg.
Le « magicien » peut maintenir sa prise mentale durant un maximum de 5D6 assauts (s'il conserve sa concentration).
Le Poids maximale de la télékinésie est de 5 kg par degré de maîtrise. Plus la différence entre le poids de l'objet et le poids maximal déplaçable par le « magicien » est importante, plus le jet de Télékinésie est facilité.

On résout les projections d'objet par un test de Combat à Distance. La difficulté est dépendante de la taille de la cible, de sa distance…

Télépathie « Espiritu projectis »

Le pouvoir de Télépathie permet au « magicien » d'entrer en communication avec un esprit intelligent.
Il peut envoyer un message, sous forme des phrases qui sembleront raisonner à l'intérieur même de l'esprit du récipiendaire, ou sous forme d'images.
Le « magicien » peut aussi lire les pensées d'un interlocuteur, à condition qu'il ait pu d'abord et immédiatement avant lui envoyer un message.
Envoyer un message est généralement plus facile que lire les pensées.
Dans des circonstances simples (le « magicien » est au calme et à moins de 20 mètres de son interlocuteur visible) le FD pour émettre est à 5 (plus facile encore si le sujet est encore plus proche), quand le FD pour recevoir est à 3.
Chaque tentative d'émission ou de réception coûte un point de puissance.

Télesthésie « Sentimientus revelare »

D'un simple coup d'œil, le « magicien » peut percevoir les sentiments d'un individu. Il peut savoir si une personne va réagir avec courage, agressivité ou lâcheté, si elle animée de sentiments amicaux, neutres ou malveillants. Ce pouvoir ne permet pas à proprement parler de lire dans les pensées.
Le FD est de 7 à 5 mètres, de 5 à 10 mètres, de 3 à 20 mètres, de 1 à 30 mètres.

Transport « Transportatus »

(déplacement par téléportation « naturelle »)
Pour se Similariser, le « magicien » doit se souvenir très précisément d'une portion de sol (on dira qu'il l'a « photographiée »), d'une surface d'objet. Il utilise ensuite trois lois : celle de l'espace courbe, celle de l'attraction universelle et la loi qui veut qu'il ne puisse exister en un même moment deux choses exactement identiques.
Technique : par son pouvoir, le « magicien » manipule l'espace pour le recourber, et l'ayant fait, il transporte son corps vers la zone préalablement photographiée en opérant une identification précise entre l'image contenue dans son cerveau et la surface vers laquelle il souhaite se rendre.

Pour se déplacer, un « magicien » ne peut utiliser un lieu mémorisé depuis plus de 26 heures.
Le Transport est immédiat.
La capacité de mémorisation d'un « magicien » est de 1 endroit entre le degré 1 et le degré 5, 2 endroits entre le degré 6 et le degré 10, 3 endroits entre le degré 11 et le degré 14, 4 endroits entre le degré 15 et le degré 18, et 5 endroits aux degrés 19 et 20.

Apprentissage d'une « formule »

Là encore les modalités varient à l'infini. Vous trouverez ici une possibilité ludique fonctionnelle… elle est loin d'être unique.

Magie et objets



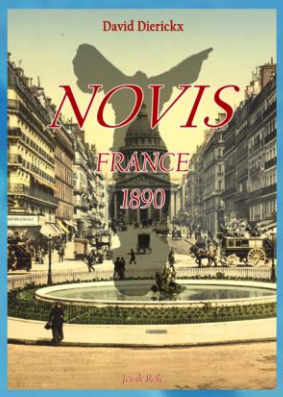


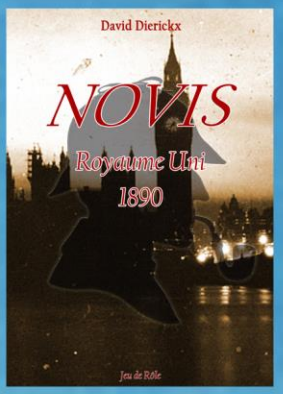


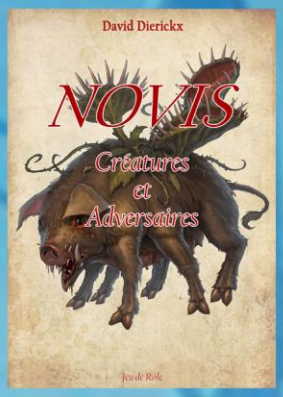


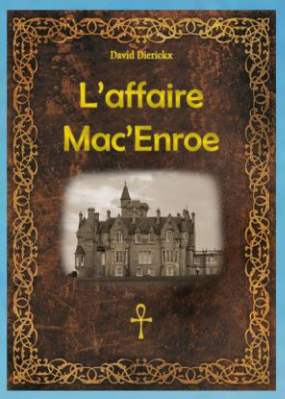
NOVIS est un jeu de rôle volontairement simple, destiné à tous.
Aux débutants bien sûr, auxquels il permettra de découvrir le plaisir du jeu de rôle sans s'encombrer d'un détail foisonnant de règles... Mais également aux joueurs plus chevronnés qu'il pourra séduire par la souplesse de son mécanisme et, par là même, par les possibilités qu'offre cette souplesse.

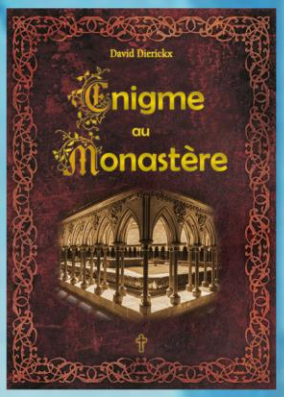
NOVIS ne repose pas sur un univers. Au contraire, les règles de ce jeu peuvent permettre la simulation d'aventure aussi bien dans un monde médiéval-fantastique, que dans un univers western, science-fiction, « cthulhuesque »... et bien d'autres encore.
Envie d'arpenter les ruelles de Londres à l'époque Victorienne pour traquer Jack ?
Envie de contrecarrer les ambitions d'un empire galactique avec votre sabre laser ?
Désireux de coffrer la bande d'Al Capone ?
Grâce à NOVIS, et avec un peu d'imagination et de documentation personnelle, vous pourrez mettre en scène tous les univers, toutes les ambiances...



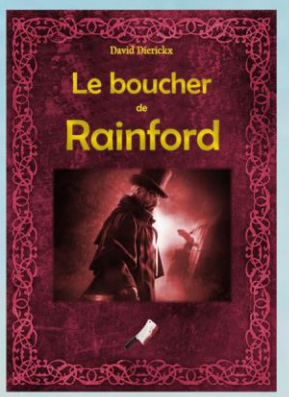












NOVIS JDR

David Dierickx
Regles NOVIS
2018

Autres JdR développés par l'auteur
http://redonjdr.free.fr/
http://sf2100.blog.free.fr/