

DRACONIS

DRACONIS est une dérivation du système de jeu de *Rêve de Dragon* et de son supplément *Oniros*, par Denis Gerfaud. Les joueuses auront besoin d'un d20, de quelques d8 et au moins un d4 pour faire bonne mesure.

d7 : pour obtenir un d7, on lance un d8 sur lequel le 8 vaut 0.

LE SYSTÈME DE JEU EN QUELQUES LIGNES. Lorsque le personnage veut atteindre un objectif et doit surmonter une difficulté ou une opposition pour cela, la joueuse doit effectuer un jet. Elle lance 1d20 en visant le plus petit résultat possible. Le personnage réussit parfaitement si la joueuse obtient un résultat égal ou inférieur à la somme d'une caractéristique (notée de 6 à 15) et d'une compétence (notée de -11 à +7). Plus la caractéristique est élevée et plus la compétence est bonne, plus le personnage a de chances de réussir.

LE PERSONNAGE

La création du personnage se déroule en quatre étapes.

1. Trouver un concept.
2. Déterminer ses caractéristiques.
3. Déterminer ses compétences.
4. L'équiper.

APPARENCE GÉNÉRALE. À quoi ressemble le personnage ? Est-ce une femme ou un homme ? Comment l'imagine-t-on plongé dans l'action ou en train de partager une soirée avec quelques compagnons de route ? Est-ce un combattant de choc, un coureur des bois, un enfant des rues, un baladin, un sorcier, un érudit ?

NOM. Un nom, c'est important car cela dit beaucoup de ce qu'est le personnage. Il faut choisir de préférence un nom qui ne soit ni ridicule, ni imprononçable.

LES CARACTÉRISTIQUES. Le personnage est défini par douze caractéristiques. Leur valeur s'échelonne de 6 à 15 pour les humains. De ces douze caractéristiques se déduisent plusieurs caractéristiques secondaires – à chaque fois que les caractéristiques principales évoluent, la joueuse ne doit pas oublier de changer les secondaires concernées. À la création, elle reçoit 140 points de caractéristiques à répartir – pour aller vite cela fait un score de 10 partout et 20 points supplémentaires à répartir. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 6 et aucune supérieure à 15 pour un humain.

TAILLE – La stature, la masse et souvent la taille. Un humain d'environ 180 cm et 80 kilogrammes possède une taille de 12. Chaque point en-dessous ou au-dessus enlève ou ajoute 10 cm et 5 à 10 kilos. La Taille ne change jamais au cours de l'existence du personnage.

FORCE – La puissance musculaire. Si le personnage n'est pas assez fort, il y a des armes qu'il ne parviendra pas à manier. Notez que la Force ne peut jamais être supérieure à Taille +4.

CONSTITUTION – La vigueur et la santé, ainsi que la capacité à résister à la douleur, à la fatigue et aux épreuves physiques les plus variées.

AGILITÉ – La coordination et la précision des mouvements, qu'il s'agisse de manipulations fines ou de gestes amples et athlétiques.

DEXTÉRITÉ – La précision des manipulations fines et la coordination œil-main.

APPARENCE – La beauté, l'élégance, le maintien, la présence, le charme.

PERCEPTION – La finesse et la précision des cinq sens classiques.

INTELLECT – Les facultés intellectuelles, la mémoire et le sens logique.

VOLONTÉ – La force de caractère, le moral et la résistance générale à la fatigue et aux souffrances.

EMPATHIE – L'intuition et l'aisance sociale, la compréhension des dynamiques psychologiques et émotionnelles.

MYSTÈRE – La capacité à utiliser les énergies magiques et à les diriger pour obtenir des effets. Aussi la capacité à les percevoir ou à les comprendre.

CHANCE – La chance pure et simple, la bonne fortune. La joueuse peut dépenser des points de chance pour obtenir de nombreux effets.

LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES. Dès que la joueuse a déterminé la valeur de chaque caractéristique principale de son personnage, elle peut calculer les caractéristiques secondaires. Ces dernières sont toujours arrondies à l'avantage du personnage.

MÉLÉE – Le personnage utilise cette caractéristique pour attaquer au corps à corps. Elle est égale à la moyenne de l'Agilité et de la Force.

TIR – Cette caractéristique permet d'attaquer à distance. Elle est égale à la moyenne de la Perception et de la Dextérité.

DÉROBÉE – Cette caractéristique mesure la capacité du personnage à éviter les coups, à se glisser dans des endroits étroits, à se déplacer en silence sans se faire voir. Elle est égale à la moyenne de (21 - Taille) et de l'Agilité. On utilise la Dérobée pour calculer la Défense du personnage.

RÉSISTANCE – Cette caractéristique détermine l'opiniâtreté du personnage face à la douleur, aux privations et aux traumatismes physiques et psychologiques. Elle est égale à la moyenne de la Constitution et de la Volonté. On utilise la Résistance pour calculer l'Encaissement.

TECHNIQUE – Cette caractéristique permet d'accomplir des gestes qui exigent à la fois de l'habileté et de la réflexion, comme pratiquer des artisanats, déchiffrer une partition, bricoler un piège, chasser, etc. Elle est égale à la moyenne de Dextérité et d'Intellect.

VOYAGE – Cette caractéristique est des plus utiles sur la route lorsqu'il s'agit d'éviter ses pièges, trouver son chemin ou faire avec les intempéries. Elle est égale à la moyenne de la Perception et de l'Empathie. On utilise le Voyage pour calculer l'Éveil.

LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES. Ces caractéristiques dérivent principalement du score des caractéristiques secondaires.

DÉFENSE – C'est la défense du personnage au corps à corps. Elle est égale à 10 - Dérobée. Le score sera négatif (un malus donné au seuil de réussite à l'adversaire) avec une haute Dérobée ; il sera positif (un bonus au seuil) si la Dérobée

est particulièrement basse. La Défense est modifiée en enlevant le niveau de la compétence *Esquive* – si la compétence est négative, la Défense augmente et devient moins bonne ; si elle est positive, la Défense diminue et s'améliore.

ENCAISSEMENT – L'Encaissement mesure la résistance directe aux dommages physiques. Il est égal à Résistance - 10, auquel on ajoute la valeur de la Protection. L'Encaissement ne peut jamais être inférieur à 0.

FORCE + TAILLE	+DOM
10 ou moins	-4
11-13	-3
14-16	-2
17-19	-1
20-22	0
23-25	+1
26-28	+2
29-31	+3
32+	+4

ÉVEIL – L'Éveil mesure l'attention que le personnage porte à son environnement. C'est le malus que l'on applique au seuil de réussite des adversaires quand ils tentent de lui mentir ou de se déplacer en silence dans son environnement. L'Éveil est égal à 10 - Voyage. Il sera négatif (un malus donné au seuil de réussite à l'adversaire) avec un Voyage important ; il sera positif (un bonus au seuil) avec un Voyage particulièrement bas. L'Éveil est modifié par la compétence *Vigilance*.

BONUS AUX DOMMAGES – Ce bonus dépend de la somme de la Taille et de la Force du personnage, comme indiqué dans le tableau ci-contre.

L'ENDURANCE. L'Endurance représente la capacité du personnage à se fatiguer, à encaisser les bobos, à surmonter les petites douleurs. L'Endurance est égale à la somme de la Constitution, de la Taille et de la Volonté. Si le personnage tombe à 0 Endurance, il sombre dans l'inconscience et il lui faudra sans doute plusieurs minutes pour se réveiller.

LE KSI. Le Ksi représente la capacité du personnage à canaliser les énergies magiques pour déclencher des effets particuliers. Cette réserve est égale au score de *Mystère* du personnage. À 0 point de Ksi, le personnage ne peut plus utiliser ses pouvoirs. Un personnage regagne 1d7 points de Ksi par nuit de repos – certaines herbes aident à la récupération.

LES COMPÉTENCES. Les compétences représentent les talents et les connaissances du personnage. Une compétence possède un niveau de base négatif, qui agit comme un malus sur la caractéristique quand la joueuse effectue un jet pour agir. Le malus diminue au fur et à mesure que le personnage s'entraîne et qu'il apprend les ficelles du métier. Enfin, le niveau d'une compétence devient positif et c'est un bonus à la caractéristique. On considère souvent qu'un bon amateur possède un niveau de 0 dans une compétence, tandis qu'un professionnel a un niveau de +3. Le niveau maximum théorique d'une compétence est +7, même si quelques très rares maîtres peuvent monter beaucoup plus haut en s'entraînant continuellement.

Les compétences sont réparties en plusieurs catégories – la différence essentielle entre ces catégories est leur valeur de base : le personnage a pratiqué naturellement certaines compétences depuis son plus jeune âge et il en connaît suffisamment pour ne pas être trop handicapé ; d'autres compétences sont vraiment spécialisées et il n'a pu les apprendre qu'en suivant un enseignement spécifique.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES (-4)	COMPÉTENCES PARTICULIÈRES (-8)	COMPÉTENCES SPÉCIALISÉES (-11)	COMPÉTENCES DE COMBAT (-4)
Athlétisme	Animaux	Bibliothèque	Armure
Charme	Artisanat	Industrie	Bagarre
Discretion	Arts	Légendes	Esquive
Éloquence	Cités	Médecine	COMPÉTENCES DE COMBAT (-6)
Intendance	Commerce	Navigation	Corps à corps
Spectacle	Criminalité	Sciences	Distance
Vigilance	Nature	Sorcellerie	

À la création, la joueuse choisit 15 compétences qui lui plaisent ou l'intéressent. Le personnage reçoit un niveau de 0 dans chacune d'entre elles. La joueuse peut répartir 7 niveaux supplémentaires pour les augmenter. Puis, si elle le désire, elle peut baisser certaines des compétences initiales en dessous de 0 pour gagner des points à répartir ailleurs. Dans tous les cas, aucune des compétences initiales ne peut descendre en-dessous de -3 ou monter au-dessus de +3. Toutes les autres compétences ont une valeur égale à leur base.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES. Les compétences générales commencent à -4.

ATHLÉTISME – Courir, sauter, grimper, nager. Bref, toutes les activités physiques et les sports les plus variés.

CHARME – L'art de se rendre agréable aux autres, de leur parler avec les manières, de leur faire gober n'importe quoi ou de séduire un éventuel compagnon de lit.

DISCRETION – Se déplacer en silence, se fondre dans les ombres, avancer ni vu ni connu dans la foule, mais aussi savoir dissimuler des objets de telle manière qu'une simple fouille ne donne rien.

ÉLOQUENCE – L'art de parler et d'argumenter, de dérouler des compliments, de composer de jolis vers, de conter de belles histoires et de tenir son auditoire en haleine.

INTENDANCE – Faire son sac et ne rien oublier. Faire la cuisine aussi et le ménage quand besoin. Savoir se rendre utile de mille manières dans une maison pour contenter le maître des lieux.

SPECTACLE – Chanter juste et se rappeler des bonnes paroles. Jouer d'un instrument de musique. Danser et jongler et faire des pantomimes et des acrobaties de scène. Connaître les grands principes de la Comédie des masques. Toujours pratique pour revigorer le moral de ses compagnons ou s'assurer une nuit offerte dans une maison des voyageurs ou un bon repas aux frais du public.

VIGILANCE – Se tenir sur ses gardes et rester attentif aux moindres détails. Pratique pour faire la sentinelle, déjouer une filature ou fouiller une pièce. On ajoute son niveau de *Vigilance* à son *Éveil*.

COMPÉTENCES PARTICULIÈRES. Les compétences particulières commencent à -8.

ANIMAUX – S'occuper des bêtes à plumes, à poils et à écailles, les nourrir et les soigner. Monter à cheval aussi.

ARTISANAT – Le travail des matières naturelles, comme le bois, le cuir ou le tissu. Pour les choses plus complexes, voir la compétence *Industrie*.

ARTS – Le dessin et les couleurs, les pigments et les argiles, la danse du stilet au-dessus de la tablette, du pinceau au-dessus de la toile, du ciseau sur le marbre fin.

CITÉS – Se sentir à son aise dans un milieu urbain et dans la foule. S’orienter dans le dédale des rues et trouver ce qu’on cherche. Éviter les mille dangers de la ville et trouver à qui s’adresser.

COMMERCE – Négocier et parlementer, évaluer le prix des objets, charger un chariot ou un navire, franchir octrois et péages sans trop de difficultés.

CRIMINALITÉ – Voler, mentir, baratiner, escroquer, briser des serrures et traiter avec la canaille. Et puis savoir où profiter des petits plaisirs clandestins, bordels, fumeries et salles de jeux.

NATURE – Se sentir à son aise dans la nature sauvage, loin de la civilisation. Monter un camp, trouver de l’eau, faire du feu, chasser, pêcher, cueillir des plantes et rester attentif aux dangers qui guettent les voyageurs en extérieur.

COMPÉTENCES SPÉCIALISÉES. Les compétences spécialisées commencent à -11.

BIBLIOTHÈQUE – Lire et écrire, déchiffrer des langages anciens, analyser un texte, fouiller une bibliothèque.

INDUSTRIE – Travailler le métal et manipuler les produits chimiques et alchimiques, fabriquer de la poudre et bricoler des engins mécaniques. Pour le simple bricolage, voir la compétence *Artisanat*.

LÉGENDES – Connaître les légendes du monde, se rappeler des vieilles histoires.

MÉDECINE – Soigner blessures et maladies, préparer les herbes et les poisons et prendre toutes les mesures prophylactiques utiles et nécessaires.

NAVIGATION – Barrer un navire et ferler les voiles, s’orienter sur les océans et lire les courants d’un fleuve.

SCIENCES – Botanique, zoologie, chimie, physique, mathématiques, géométrie, architecture, ingénierie et toutes les autres sciences dures dont le voyageur a parfois besoin.

SORCELLERIE – L’art d’obtenir des effets magiques variés, tels que décrits dans le chapitre à eux consacré.

COMPÉTENCES DE COMBAT. Les compétences *Armure*, *Bagarre* et *Esquive* commencent à -4. Les compétences d’*Armes* commencent à -6.

ARMURE – Porter une armure sans qu’elle gêne le personnage. On ajoute le niveau de la compétence au malus d’armure. Tant que le personnage a un malus, il a du mal à porter ces satanés corsets de cuir et d’acier.

BAGARRE – Donner des coups de poings et de pied avec la science consommée d’un pilier de bar ou d’un ascète aux yeux bridés. Le personnage ne peut blesser personne de cette manière, mais il apprend rapidement à frapper pour assommer.

ARMES DE CORPS À CORPS – Manier les armes de corps à corps.

ARMES À DISTANCE – Manier les armes à distance.

ESQUIVE – Éviter les coups, rouler sur soi-même, faire un pas de côté au bon moment et rester alerte en toutes circonstances. On ajoute le niveau d’esquive à la dérobée. Néanmoins, si le personnage porte un bouclier, son bonus remplace l’esquive.

L’INVENTAIRE

Le personnage peut emporter du matériel dans les limites du raisonnable, en fonction de sa Taille, de sa Force, de sa Constitution et de sa Volonté (par exemple, un poids total, bien réparti entre les sacs et la ceinture, égal à la somme de ces caractéristiques, en kilogrammes). La plupart du temps, le personnage aura juste ses vêtements, peut-être une armure et son arme principale (en plus de quelques bourses ou aumônière à la ceinture, ainsi qu’une dague ou un fort couteau). En déplacement, le personnage emporte un sac plus ou moins chargé, quelques armes supplémentaires et des protections de voyage (comme une lourde cape). Cependant, la seule véritable activité qu’il peut alors pratiquer est la marche (éventuellement la course ou la grimpe). Dès qu’il doit agir plus librement (combat, interactions sociales complexes), le personnage doit poser son barda quelque part.

LE SAC. On considère qu’un personnage possède toujours le nécessaire vital à sa survie – briquet, huile, couteau, ficelle, etc. S’il a besoin de matériel supplémentaire et qu’il a son sac avec lui, le meneur de jeu peut lui accorder en fonction des circonstances ou lui demander un jet de *Voyage/Intendance* ou *Technique/Intendance* avec une difficulté variable selon la nature de l’objet demandé (par exemple, égal au score de la compétence concernée par l’objet).

LES BOUCLIERS. On remplace le niveau d’Esquive par la protection de son bouclier en combat. Les boucliers marqués d’un * doublent leur protection contre les projectiles.

BOUCLIERS	PROT.
Gantelet de protection	1
Bocle *	1
Bouclier *	2
Écu *	3
Pavois *	4

LES ARMURES. On ajoute la *protection* de l’armure à l’Encaissement. Le malus d’armure s’applique à chaque fois que le personnage utilise la caractéristique *Agilité*, y compris dans les caractéristiques secondaires (comme la *Mêlée* ou le *Tir*). On peut annuler tout ou partie de ce malus en développant la compétence *Armure*.

ARMURES	PROT.	MALUS
Vêtements lourds	2	0
Cuir épais	3	-1
Broigne	4	-2
Cotte de maille	5	-4

LES ARMES. Certaines armes spéciales (comme les armes à feu ou les armes de maître) accordent un bonus de +1d7 aux dommages.

ARMES DE MÊLÉES	+DOM	MAINS	FORCE
Dague	+1	1	7
Épée courte	+2	1	8
Épée longue	+3	1	10
Épée bâtarde	+4/+5	1/2	13/12
Épée à deux mains	+5	2	13
Hache de guerre	+3/+4	1/2	12/11
Grande hache de bataille	+4	2	13
Gourdin	+1	1	7
Bâton ferré	+1	2	9
Masse d’armes	+2	1	9
Masse lourde	+3/+4	1/2	12/11
Fléau de guerre	+3	1	12
Massacrante	+4	2	13
Épieu	+2	1	8
Javeline	+1	1	7
Arme d’hast	+4	2	12

ARMES DE MÊLÉES	+DOM	MAINS	PORTÉE
Arbalète de poing	+2	1	30m
Arbalète	+3	2	150m
Arbalète lourde	+5	2	250m
Arc court	+2	2	50m
Arc de chasse	+3	2	100m
Arc long de guerre	+4	2	200m

MÉCANIQUE GÉNÉRALE

LANCER LES DÉS. Lorsque le personnage doit effectuer une action dont le résultat n’est pas évident – qu’il s’agisse de réussir automatiquement ou d’échouer indubitablement – la joueuse lance un d20. Elle voudra que le résultat soit le plus bas possible.

SEUIL DE RÉUSSITE. Le seuil de réussite d’une action est égal à la somme d’une caractéristique, d’une compétence et d’une difficulté. Bien entendu, si le niveau de la compétence est négatif, il diminue les espérances de réussite.

DIFFICULTÉS. Toutes les actions ne sont pas aussi faciles à réaliser les unes que les autres. Le meneur de jeu peut imposer au personnage une difficulté variable qui s’ajoute (ou se retranche) à son seuil.

DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR
Facile	+2
Moyen	0
Malaisé	-2
Laborieux	-4
Difficile	-6
Extrêmement difficile	-8

MARGE DE RÉUSSITE. En comparant le résultat du jet au seuil de réussite, il est possible de déterminer une *MARGE*. Si la marge est positive (le résultat du dé plus petit que le seuil de réussite), c’est une réussite. Si la marge est négative, c’est souvent un échec. Cependant, plus une marge positive est élevée, plus la réussite est importante ; tandis qu’une faible marge négative indique un échec mineur ou, mieux, une réussite mineure. Le meneur de jeu est invité à prendre en compte la marge pour déterminer la portée et les conséquences d’une action : par exemple, donner un *BÉNÉFICE* de réussite supplémentaire par tranche de 4 points de marge positive ou amener une *COMPLICATION* supplémentaire par tranche de 4 points de marge négative.

JETS EN OPPOSITION. En cas de jets en opposition, c’est celui qui obtient la meilleure marge qui l’emporte. La différence entre les deux marges indique la marge de réussite de l’opposition.

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES. Un résultat de 20 est toujours un échec, quel que soit le seuil de réussite. C’est un *ÉCHEC CRITIQUE* si le seuil de réussite n’est pas au moins égal à 20. Un résultat de 1 est toujours une réussite. C’est une *RÉUSSITE CRITIQUE* si le seuil de réussite n’est pas égal ou inférieur à 0. Si le seuil de réussite final d’un jet est supérieur à 20, la plage de réussite critique augmente d’autant, mais un 20 naturel reste un échec simple. Par exemple, un jet avec un seuil de 24 peut obtenir une réussite critique sur un résultat de 1 à 4.

AVANTAGES. Quand le personnage bénéficie de circonstances particulièrement favorables, la joueuse lance deux d20 et conserve le résultat le plus intéressant.

DÉSAVANTAGES. Inversement, quand le personnage subit des circonstances contraignantes – il est blessé, malade, fatigué, gêné, etc. – la joueuse doit lancer deux d20 et conserver le résultat le plus défavorable.

CHANCE. Le personnage peut profiter de sa bonne fortune. À n’importe quel moment, la joueuse peut dépenser un point de la caractéristique *Chance* pour obtenir l’un des effets suivants. Le personnage récupère un point de Chance chaque matin après une bonne nuit de repos.

- Obtenir un avantage à un jet.
- Après un jet raté, relancer le d20.
- Ajouter +4 à sa défense contre une attaque.

ENTRAÏDE. Un personnage peut en aider un autre et lui apporter un bonus de +1 à son jet si sa compétence est au moins égale à -3. Le nombre de personne pouvant aider dépend des circonstances et de la tâche.

COOPÉRATION. Si tous les voyageurs doivent effectuer une même tâche en même temps, comme grimper une falaise ou avancer silencieusement dans la forêt, le résultat final est celui obtenu par la majorité des personnages.

BATAILLES ET ESCARMOUCHES

TOUR DE JEU ET INITIATIVE. Un tour de jeu dure le temps que tous les adversaires puissent agir au moins une fois. Il se déroule dans l'ordre descendant d'initiative. L'initiative, pour chaque combattant, est égale à 2d7 plus la valeur d'une compétence de circonstance : *Cités* ou *Nature* selon l'endroit où se déroule le combat. Sur un bateau, il pourrait s'agir de *Navigation*. Si l'initiative d'un combattant est égale ou supérieure à 20 à n'importe quel moment, il gagne une seconde action en toute fin de tour (à son initiative moins 20).

ACTION ET MANŒUVRE. À son tour de jeu, un personnage peut effectuer une **MANŒUVRE** et une **ACTION**.

Une **MANŒUVRE** permet de prendre position, de s'avancer, de reculer, de se placer en protection, de charger, de viser, mais aussi de sortir du matériel de son sac ou d'accomplir une tâche secondaire utile, comme ouvrir une porte ou même effectuer un jet de perception. Si la manœuvre peut appuyer, d'une manière ou d'une autre, l'action du personnage – charger un adversaire, viser soigneusement, hurler pour intimider ou encourager, etc. – ce dernier reçoit un bonus de +1 au seuil de son jet (ou l'accorde à l'un de ses alliés).

Une **ACTION** est une tâche importante qui demande de la concentration – attaquer au corps à corps ou à distance, donner des ordres complexes, intimider un adversaire, lancer un sort, soigner un allié. Un personnage ne peut effectuer qu'une seule action à son tour, à moins de bénéficier d'une haute initiative.

PORTER UNE ATTAQUE. Porter une attaque est une action. La joueuse lance le d20 et compare le résultat au seuil de réussite de l'attaque – égal au score de *Mêlée* du personnage (pour le corps à corps) ou de son *Tir* (pour les attaques à distance), plus le niveau de la compétence de combat, moins la *Défense* de l'adversaire.

DOMMAGES. Pour déterminer les dommages, la joueuse lance 1d7, ajoute le Bonus aux dommages du personnage et celui de l'arme, ainsi que la marge de réussite du jet d'attaque. On retire l'Encaissement de l'adversaire. Le résultat indique directement la perte d'Endurance que la cible subit. À 0 Endurance, elle sombre dans l'inconscience. Par ailleurs, la cible subit peut-être une blessure, comme indiqué dans le tableau suivant :

DOMMAGES	RÉSULTAT
1 à 7	Éraflure
8 à 11	Blessure légère
12 à 15	Blessure grave *
16 et plus	Blessure critique *

* Désavantage à toutes les actions jusqu'à soins de la blessure.

MENACE. Un personnage qui est en capacité d'infliger une Blessure grave ou critique à un adversaire peut retenir son coup et obliger son adversaire à choisir : subir la blessure ou abandonner le combat (se rendre ou fuir au choix du personnage).

BLESSURES. Un personnage possède cinq cases de Blessure légère, deux cases de Blessure grave et une case de Blessure critique. On ne compte pas les éraflures (à part pour la perte d'Endurance). Certaines créatures ont un nombre de blessures différent – ou elles sont réparties autrement. Quand un personnage encaisse une blessure alors qu'il n'a plus de cases de ce niveau, la joueuse coche une blessure de gravité supérieure. Si un personnage encaisse une deuxième Blessure critique, il est mort. Lorsqu'un personnage subit une Blessure grave ou critique, il reçoit un désavantage à toutes ses actions jusqu'à guérison.

BÉNÉFICES DE COMBAT. Au lieu d'augmenter les dommages qu'il inflige, le personnage peut utiliser tout ou partie de sa marge de réussite pour déclencher des effets spéciaux. Chaque tranche de 4 points de marge utilisée à cet effet (et pas pour infliger des dommages) accorde un bénéfice que l'on peut utiliser comme suit :

UN BÉNÉFICE : repousser la cible de quelques pas (si cette dernière heurte un obstacle, elle perd 1d4 Endurance ; elle peut aussi tomber dans le vide) ; lui faire perdre la prochaine manœuvre.

DEUX BÉNÉFICES : désarmer l'adversaire ; le mettre à terre.

TROIS BÉNÉFICES : étourdir la cible (perte de la prochaine action et manœuvre)

ARMES À DISTANCE. Dès lors que le personnage tire à plus de la moitié de sa portée maximum avec une arme à distance, il reçoit un désavantage.

BAGARRÉ ET DOMMAGES NON MORTELS. Lorsque le personnage se bat à mains nues ou avec certaines armes particulières, il n'inflige pas de blessures, seulement des pertes d'Endurance. Néanmoins, si le niveau de sa compétence de *Bagarre* ou d'*Arme* est supérieure ou égale à +1, il peut ajouter 1d7 à toutes les pertes d'Endurance qu'il cause.

ÉCHEC CRITIQUE. En combat, un échec critique (20 naturel au dé) a toujours des conséquences graves au corps à corps. La joueuse lance 1d7 dans la table suivante :

1d7	MALADRESSE
0	Rien
1	Le personnage perd 1d7 en initiative
2	Le personnage perd 1d7 points d'endurance
3	Le personnage perd son arme qui vole à quelques pas
4	Le personnage perd sa prochaine action
5	Le personnage subit une Blessure légère
6	Le personnage tombe au sol
7	Le personnage a un désavantage à toutes ses actions pendant 1d7 tours

RÉUSSITE CRITIQUE. Sur une réussite critique, le personnage reçoit un bonus de +2d7 au jet de dommages et gagne 1d7 points d'initiative.

DANGERS MORTELS ET PRÉCAUTIONS À PRENDRE

Si les voyageurs sont soumis à des sources de dommages, le meneur de jeu peut lancer 2d7 dans la table des blessures avec un bonus aux dommages variable. Un jet de caractéristique et de compétence approprié – *Agilité+Athlétisme*, par exemple, ou *Résistance+Nature* ou même *Intellect+Vigilance* – permet de diviser ce bonus par deux.

BONUS AUX DOMMAGES	SOURCES DE DOMMAGES
+10	Une chute depuis une très grande hauteur, une fournise
+8	Une chute importante sur un sol dur, un brasier
+4	Une chute importante sur un sol meuble, un feu de camp
+0	Une courte chute, une torche ou un brandon

BLESSURES ET SOINS

VALEURS DE BLESSURES. Les blessures sont associées à des valeurs qui se retrouvent constamment : Blessure critique 6, Blessure grave 4, Blessure légère 2.

EFFET DES BLESSURES GRAVES ET CRITIQUES. Lorsque le personnage a subi une Blessure grave ou critique, il reçoit un désavantage sur tous ses jets jusqu'à disparition de la blessure. Les Blessures graves et critiques non traitées font perdre un point d'endurance par tour. Si le personnage souffre d'une Blessure critique, il peut rester sans soins pendant un nombre de tours égal à 1d7 + son Encaissement. Au-delà, il est mort.

TRAITER LES BLESSURES. Pour traiter les blessures (stopper les pertes et stabiliser les blessés critiques), il faut effectuer un ou plusieurs jets d'*Intellect+Médecine* (un par tour) et cumuler assez de marge pour couvrir un total de points de soins égal à deux fois la valeur de la blessure. Les personnages peuvent attendre la fin du combat pour s'occuper des Blessures légères, mais il ne faut pas oublier d'y prêter attention pour éviter qu'elles s'infectent. Dans tous les cas, une blessure que l'on ne soigne pas correctement à la fin d'un affrontement entraîne un risque élevé de déclencher des complications morbides.

CONVALESCENCE. Une fois les blessures traitées, il faut maintenant se reposer et cela prend du temps. Le personnage reçoit un désavantage à tous ses jets s'il a des Blessures graves ou critiques. Les blessures guérissent progressivement en abaissant leur niveau de gravité, au bout d'un nombre de jours égal à la valeur de la blessure (critique devient grave, grave devient légère et légère disparaît). La joueuse ne doit pas oublier de modifier le moniteur de blessure au fur et à mesure. On commence toujours par traiter les blessures les plus graves en premier et on s'occupe de chaque blessure successivement (jamais en même temps).

RÉCUPÉRATION DE L'ENDURANCE. Un personnage récupère 2d7 points d'endurance après une heure de repos s'il n'a pas de Blessure grave ou critique – rien du tout sinon. Un bon repas ou une sieste en milieu de journée permet de récupérer 2d7 points supplémentaires. Une nuit de sommeil permet de récupérer toute son endurance. En cas de Blessure grave ou critique, la récupération est limitée à la moitié de l'endurance.

LES HERBES DE SOIN. Les herbes de soin peuvent grandement accélérer la guérison des blessures. Il existe plusieurs herbes connues, certaines plus rares que d'autres, donnant un bonus de +1 à +10 au jet de soin (ce bonus indique aussi la difficulté équivalente pour les cueillir en pleine nature – un brin par point de marge de réussite). Tout personnage avec un niveau 0 en *Médecine* ou *Science* connaît ces plantes et leurs propriétés. Les herbes peuvent être appliquées directement sur une blessure :

- Soit pour **DONNER UN BONUS AU JET DE MÉDECINE** pour stabiliser un blessé à la fin d'un combat – le bonus de l'herbe s'applique directement au jet.
- Soit pour **ACCÉLÉRER LA GUÉRISON DES BLESSURES** – chaque point de bonus permet de réduire le temps de convalescence d'une blessure de l'équivalent d'une journée. Ainsi, une herbe de soin +6 permet de réduire à une seule nuit la convalescence d'une blessure critique afin qu'elle passe en grave ou de guérir complètement une grave passant en légère puis disparaissant. On ne peut appliquer qu'une seule herbe et une seule fois sur chaque niveau de blessure.

Dans les deux cas, il faut un nombre de brins de l'herbe égal à la valeur de la blessure pour que l'effet s'applique. Chaque brin manquant réduit le bonus de guérison de 1.

EXPÉRIENCE

Après chaque séance de jeu, le personnage gagne des points d'expérience (entre 10 et 30 XP par séance) dont il peut disposer pour améliorer ses compétences. La joueuse doit assigner les XP au fur et à mesure.

L'APPRENTISSAGE. Une semaine de travail auprès d'un professeur ou d'un maître dont le niveau dans la compétence est supérieur à celui du personnage lui apporte, à raison d'au moins une demi-journée de cours par jour plus un peu d'entraînement personnel, un ou plusieurs points d'expérience.

NIVEAU DE LA COMPÉTENCE DU MAÎTRE	EXPÉRIENCE PAR SEMAINE
3 niveaux de plus	1
6 niveaux de plus	2
9 niveaux de plus	4
12 niveaux de plus	6

L'EXPÉRIENCE. À chaque fois que le personnage accumule assez d'expérience dans une compétence, il augmente cette dernière d'un niveau. Théoriquement, il n'est pas possible de posséder des compétences supérieures à +7, mais quelques grands maîtres y parviennent à la condition expresse de consacrer la moitié de l'expérience qu'ils gagnent à cette unique compétence. Dans ce cas, ils peuvent progressivement atteindre le niveau maximum de +11. Une fois à ce maximum, il faut continuer à sacrifier la moitié de son expérience au maintien de la compétence – au risque de voir celle-ci baisser au même rythme.

NIVEAU VISÉ	EXPÉRIENCE
-10 à -8	5
-7 à -4	10
-3 à 0	15
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11	100

LES CARACTÉRISTIQUES. À chaque fois que la joueuse obtient une réussite critique sur un jet, elle note un point d'expérience en face de la caractéristique associée. S'il s'agit d'une caractéristique secondaire comme la mêlée ou le tir, choisissez l'une des deux caractéristiques principales. À chaque fois que le personnage accumule 20 points d'expérience de cette manière, il gagne un point de score. Il est possible de dépasser 15 grâce à l'expérience, mais chaque point au-dessus coûte 10XP cumulatif de plus (30 pour passer à 16, 40 pour passer à 17, etc.)

LE BESTIAIRE

Les créatures et figurants mineurs de **DRACONIS** sont décrits par seulement quelques traits. Leurs caractéristiques ne sont pas soumis aux mêmes limites. Un humain normal a une moyenne de 10 dans toutes les caractéristiques et de +3 dans ses meilleures compétences.

TAILLE — La taille de la créature. Une créature de plus d'une tonne et demi possède une taille de 32.

VIGUEUR — Les capacités physiques de la créature, résistance, force et vitesse. On utilise la Vigueur comme caractéristique pour le combat au corps à corps.

PERCEPTION — Les sens de la créature. On utilise la Perception pour le combat à distance.

ESPRIT — L'intelligence, l'empathie et l'éveil général de la créature.

VOLONTÉ — Le sang-froid, le moral et les capacités Ksi des créatures.

ENCAISSEMENT — L'Encaissement est égal à Vigueur -10 + Protection. Il peut pas être inférieur à 0.

DÉFENSE — La défense est égale à (Vigueur - Taille)/2, modifiée par la compétence *Esquive*.

+DOM — Le Bonus aux dommages dépend de la Taille et de la Vigueur, en utilisant la table des personnages. Ajouter +1 dom par tranche de trois points au-dessus de 35.

ENDURANCE — L'endurance est égale à la somme de la Taille, de la Vigueur et de la Volonté.

BLESSURES — Les créatures ont des tableaux de blessures assez différents de ceux des personnages, avec plus ou moins de cases. La plupart fuient ou se rendent dès qu'elles subissent une Blessure grave.

Par ailleurs, les créatures et figurants possèdent des compétences variées dont le niveau dépend de leur nature et de leur puissance (principalement des compétences générales et des compétences de combat). Certaines créatures possèdent aussi des pouvoirs Ksi particuliers.

LA SORCELLERIE

Certaines très rares personnes sont capables de pratiquer la Sorcellerie, l'une des formes que prennent les pouvoirs Ksi. C'est une compétence à -11 qu'il faut développer normalement. À partir du niveau -8, le personnage peut sélectionner un pouvoir dans la liste des pouvoirs mineurs pour chaque niveau de compétence qu'il gagne. À partir du niveau +1, il peut étendre ses choix aux pouvoirs majeurs.

POUVOIRS MINEURS DE SORCELLERIE

CONTRÔLE CORPOREL. Le personnage peut manipuler ses caractéristiques physiques et transférer jusqu'à 6 points entre deux caractéristiques pendant une heure pour 1 point de Ksi. Pour 1 point, il peut plonger dans une stase qui peut durer jusqu'à une semaine. Pour 1 point par heure, il peut résister aux températures extrêmes. Il peut stabiliser automatiquement une Blessure grave (1 point) ou critique (2 points). Il peut ignorer les désavantages des blessures (1 point par heure).

DOULEURS. Le personnage peut infliger des douleurs et même des blessures à une cible en vue pour 1 point de Ksi par d7 de dommages causés. Ne pas oublier d'appliquer l'Encaissement. Il est possible d'augmenter les effets du pouvoir en effectuant un jet de *Magie+Sorcellerie* pour tenter de gagner de la marge. Le pouvoir permet aussi d'augmenter son propre Encaissement pour résister aux dommages (1 point pour un bonus de +1 pendant dix minutes).

FEU SORCIER. Le personnage peut créer du froid ou de la chaleur, manipuler les liquides et transmuter la nature des matériaux inanimés. Le nombre de points de Ksi à dépenser dépend de la taille ou de la quantité de matière ou d'énergie à manipuler et du temps que cela prend. Il est possible d'utiliser le *Feu sorcier* comme le pouvoir *Douleur* pour infliger des dégâts à une cible.

FORTERESSE MENTALE. Le personnage dépense 2 points de Ksi et ignore la peur, la possession, les charmes, les envoûtements et toutes les tentatives de contrôle mental. Il faut dépenser le Ksi pour chaque attaque, mais le pouvoir protège contre les effets continus durant une minute. Il est possible de dépenser 3 points de Ksi pour se protéger contre les détections magiques et autres lectures d'aura ou de pensée.

GLAMOUR. Le personnage gagne un avantage à toutes ses actions sociales pendant dix minutes pour 1 point de Ksi. Il peut envoyer des suggestions hypnotiques, des influences émotionnelles ou de brefs messages pour 3 points. Il peut modifier la perception générale que les autres ont de lui pour 5 points.

GUÉRISON. Chaque point de Ksi produit l'équivalent de 2 points d'effet d'herbes de soin (comme bonus à un jet de soin ou pour accélérer la récupération des

blessures). Pour 2 points, le personnage peut se débarrasser des effets des poisons, des toxines ou de l'alcool. En cas d'urgence, le personnage peut dépenser 3 points de Ksi pour récupérer 2d7 points d'Endurance.

MAIN D'OMBRE. Le personnage peut déplacer des objets à distance. Déplacer les tous petits objets ne coûte rien. Exercer une force équivalente à la sienne durant une minute coûte 1 point. Les animations d'objet subtiles (corde, chaîne) coûtent 3 points. S'il faut exercer plus de force ou un contrôle plus subtil, ajouter 2 points de Ksi supplémentaire.

MANIPULATION DES OMBRES. Le personnage manipule les ombres et les lumières pour créer des illusions mineures (1 point de Ksi pour dix minutes). Il peut gagner un avantage à ses jets de discrétion, allumer des lumières ou obscurcir une pièce, dissimuler une action (sortir une arme ou s'emparer d'un objet).

MALÉDICTION. Le personnage dépense 1 point de Ksi pour infliger un désavantage à certaines actions de la cible ou 3 points pour toutes les actions de la cible durant 1d7 tours.

TROISIÈME ŒIL. Le personnage se découvre un troisième œil sur le front qui lui donne des capacités spéciales : vision dans le noir (1 point pour la nuit) ; détection de la magie (2 points pour dix minutes) ; détection des créatures vivantes (1 point par dix minutes à deux fois *Empathie* mètres) ; vision de l'invisible (1 point par tour). Le personnage peut aussi gagner un avantage à tous ses jets de *Perception* et d'*Empathie* pendant une heure pour 1 point de Ksi.

POUVOIRS MAJEURS DE SORCELLERIE

ANNULATION. Le personnage annule la magie autour de lui : il désenvoûte les gens (1 point), désenchante les objets (2 points pour du temporaire), annule les effets d'un pouvoir (1 point, avec un jet en opposition), bloque la magie sur une zone autour de lui pendant une heure (5 points).

CERCLE DE LUMIÈRE. Le personnage étend un cercle de protection autour de lui-même ou d'un lieu précis (2 points). Les créatures ayant des pensées ou des actions malveillantes contre les personnes présentes dans le cercle sont instantanément repoussées hors du cercle à moins de réussir un jet de Volonté à 0 en opposition — elles subissent néanmoins un désavantage à toutes leurs actions. Le personnage peut aussi apposer une marque sur le linteau d'une porte qui a les mêmes effets pour ce passage.

ENCHANTEMENT DES HERBES. Le personnage enchante les herbes de soin pour en multiplier les effets — il faut une heure de travail. Les potions obtenues fonctionnent instantanément à leur puissance. Chaque point de Ksi investi multiplie le bonus de soin de l'herbe : une potion de Junipère noire (+5) enchanté à 5 points de Ksi a une puissance de 25 points de soin. Les points de soin permettent de guérir, dans l'ordre, les Blessures critiques (6 points), les Blessures graves (4 points) et enfin les Blessures légères (2 points). Par exemple, un personnage ayant subi une blessure légère et une critique doit prendre une potion dont la puissance est égale à 14 pour guérir instantanément et complètement de toutes ses blessures : 2 points pour la légère et 12 pour la critique (6, puis 4 puis 2 pour la faire passer de critique à grave puis à légère et la soigner complètement).

FAMILIER. Le personnage attire un familier, généralement une créature spirituelle ou magique, qui lui sert de guide, de conseiller et lui donne 6 points de Ksi de plus chaque jour.

FUSION MENTALE. En touchant de ses doigts le visage d'une personne, consentante ou non, le personnage pratique une fusion mentale. Il peut alors accéder à sa mémoire, échanger des connaissances ou des informations, partager des émotions ou encore créer un lien télépathique persistant — afin de savoir en permanence où se trouve la cible ou comment elle se porte. Le coût en Ksi est généralement de 5 points, mais la cible peut tenter de résister en effectuant un jet de Volonté à 0 en opposition. Chaque tour successif où elle résiste coûte un point de plus.

LONGÉVITÉ. Le personnage arrête de vieillir. Il est probable qu'il vivra plusieurs centaines d'années s'il se préserve.

OMBRE. Le personnage devient une ombre immatérielle (3 points de Ksi).

PAS DE CÔTÉ. Le personnage peut se téléporter à vue (1 point) ou ouvrir un portail vers un lieu qu'il connaît intimement (5 points).

PUISSANCE DU SANG. Durant une scène, le personnage peut dépenser les points de n'importe quelle caractéristique comme s'il s'agissait de sa Chance et pour les mêmes effets (3 points). Cependant, il ne récupère normalement qu'un seul point par jour.

RENAISSANCE DU PHOENIX. Si le personnage meurt, il s'embrace (infligeant éventuellement des dégâts à ses ennemis) et disparaît en cendre. Il renaît de ses cendres au bout de 1d7 jours, en ayant définitivement perdu un point de Constitution.

RÉSEAU DES OMBRES. Le personnage attire à lui, sur une zone ou une région assez large, les individus susceptibles de le servir, de lui obéir ou qui partagent ses objectifs. L'influence est subtile, difficile à contrôler et prend du temps : il faut le temps que les gens se déplacent et que les coïncidences se développent qui favorisent les rencontres. Le pouvoir coûte deux points par jour, mais une fois que le personnage a trouvé les gens, il n'est pas obligé de le maintenir.

SANTÉ DE FER. Chaque jour, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaire égal à son niveau de compétence +11.

SORCIER DU TEMPS. Le personnage connaît le temps à venir pour une semaine (1 point). Il peut manipuler légèrement le temps pour assombrir les cieux ou écarter les nuages (2 points). Il peut changer le niveau du baromètre sur la région (10 points).

TOUCHER VÉNÉNEUX. Le personnage fait jaillir du venin sous ses ongles qu'il peut utiliser à mains nues ou répandre sur une lame. Le poison inflige une perte supplémentaire de 1d7 points d'endurance par tour pendant 1d7 tours (1 point) ou inflige automatiquement une blessure (1 point pour une légère, 3 pour une grave, 5 pour une critique).

VOIX DES LIMBES. Le personnage communique pendant une heure avec les créatures magiques, les esprits, les non-morts et les animaux qui ne possèdent pas de parole propre (1 point). Il obtient un avantage à tous ses jets sociaux avec ces créatures pendant une heure (3 points).