

# FOIRE AUX QUESTIONS « REFLETS D'ACIER » 1.0

## LE JEU DE ROLE

EDITION DU 10/02/2005

### COLLATIONNE A PARTIR DES QUESTIONS SUR LE FORUM DE SYNOPS

#### 1) LA POURSUITE

En fait, c'est une règle difficile à mettre en oeuvre mais tout à fait compréhensible:

un chevalier nanti d'une armure -6 poursuit un gob nu qui porte un chaudron de 30 kg.

modificateurs:

Chevalier:

score naturel de rapidité (sans compter l'armure): 13 sur 1D20

endurance: 15

-6 pour l'armure

-3 pour la charge (environ 30 kilos)

Score corrigé de rapidité:  $13-6-3=4$

Le chevalier décide de sprinter ( - 10 pour l'épreuve de réussite sous sa rapidité et coût de 2 pts d'endurance par round).

Il lance le dé et fait 12...-10 car il sprinte donc son score est de 2... soit un très bon score mais qui lui coûte beaucoup car avec 15 en endurance il ne pourra courir que 7 rounds (66 secondes) à ce rythme.

Gob à poil:

score naturel de rapidité 14 sur 1D20

endurance: 10

-3 pour la charge (environ 30 kilos)

Score corrigé de rapidité:  $14-3=11$

Le Gob décide de courir ( - 5 pour l'épreuve de réussite sous sa rapidité et coût de 1 pts d'endurance par round).

Il lance le dé et fait 16...-5 car il sprinte donc son score est de 11... soit une simple réussite sans marge mais qui lui permet de courir plus longtemps (60 secondes) à ce rythme.

Différentiel des deux résultats: Le chevalier réussit de 2 et le gob de ...0 Donc le rapprochement est de 2 unités de déplacement (à la discrétion du MJ)...

M'est avis que le goblin a cependant beaucoup de souci à se faire !!!

il faut avoir une idée de la distance initiale séparant le poursuivi et le poursuivant et en tenir compte dans les écarts et leur progression.

Quand le poursuivant arrive dans le dos du poursuivi, tout dépend en fait de ses intentions (attends, chérie, tu a oublié de me faire un bisou !!!). S'il agit pour frapper il profite de son élan pour taper pendant un round, mais il stoppe sa course... S'il n'est pas touché, le poursuivi gagne un round d'avance. Il peut également plaquer sa cible avec un jet réussi en adresse et une épreuve de force.

Enfin bref, cette règle est intéressante mais inutilisable.

## **Le KENDER**

le kender est l'équivalent du hobbit des royaumes oubliés dans le monde de Krynn (Lance dragon)

ils se caractérisent par un courage de 20 (le pire truc de la mort qui tue (genre, larve de Cthulhu), ils le trouveront tout au plus excitant, voire intéressant) et une certaine agilité manuelle..

ainsi, il n'y a pas de voleur chez eux, mais ils sont kleptomanes au dernier degré et un sort de détection du mensonge montrera qu'ils n'ont rien volé, en effet, ils ont trouvé l'objet par terre et ils s'apprêtaient à le rendre à leur propriétaire...

en clair, si il y a un kender dans un groupe, les aventuriers ont intérêt à enchaîner leurs armes à leur corps sinon, ils seront à poil au prochain combat (et encore, c'est pas sûr que ça marche) et je ne parle pas de leurs possessions...

En effet, le Kender utilise une certaine forme de magie pour voler à distance, ou à travers les vêtements !!!

Petite précision, la créature, sympathique au demeurant, mais totalement chaotique, est insensible à toute forme de magie sauf divine !

## **LE PORT DE L'ARMURE**

- Personnellement, je n'applique JAMAIS la règle du doublement des points de pénalité pour les armures lourdes car je la juge trop pénalisante. Chez moi, un guerrier nain possède un malus atténué de 1 pour toute armure (un nain portant une écaille -4, n'aura que -3 à toutes ses actions). En revanche, je suis drastique sur les inconvénients liés à:
  - l'inconfort et les contraintes thermiques sur une armure,
  - le coût et la rareté des armures lourdes,
  - les dégâts structurels (une épaule de maille détruite et c'est tout le bras qui se retrouve déprotégé),
  - la limitation de la qualité de l'armure suivant le niveau ( un nain guerrier ne commence jamais, sauf exception avec une plaque -6, mais avec au maximum une maille lourde (-4),
  - les malus à la perception,
  - le temps nécessaire et l'aide indispensable pour sangler une armure (au moins 20 minutes pour une plaque lourde),
  - la vulnérabilité à la base du casque et des jointures en l'absence de gorgerine,

On remarque à l'usage qu'une armure est un avantage ENORME au combat, mais qui entraîne aussi de nombreuses pénalités.

J'aime bien faire profiter de "port de l'armure 4" à mes chevaliers.

Sinon, il n'y a aucune restriction d'armure *a priori* pour le guerrier.

Chose promise, chose due :

EXTRAIT DU "MANUEL DU JOUEUR" DE DD3.5 :

Enfiler une armure :

- Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau, ou chemise de mailles : 1 minute ( 10 rounds ).
- Cuirasse, armure d'écailles, de mailles, clibanion, crevice : 4 minutes. Ce temps peut être divisé par deux si un autre personnage aide le joueur à revêtir son armure (il ne peut faire que cela pendant ce temps, et il est impossible de s'aider mutuellement - du moins, en même temps)
- Armure à plaque ou harnois : 4 minutes. Nécessite obligatoirement une assistance extérieure. Sinon, il ne peut qu'être "enfilé à la hâte" (voir plus loin).

Enfiler une armure à la hâte (protection baissée de 1 point. Malus augmenté de 1 point) :

- Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau, ou chemise de mailles : 1 minute aussi. Mais le temps peut être réduit par deux avec une assistance extérieure.
- Cuirasse, armure d'écailles, de mailles, clibanion, crevice : 1 minute. Ce temps peut être divisé par deux si un autre personnage aide le joueur à revêtir son armure.
- Armure à plaque ou harnois : 4 minutes.

Ôter une armure (important pour les noyades 😊) :

- Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau, ou chemise de mailles : 5 rounds ( 30 sec. )
- Cuirasse, armure d'écailles, de mailles, clibanion, crevice : 1 minute.
- Armure à plaque ou harnois : 1d4+1 minutes.

Cas des boucliers : Il suffit de les glisser au bras pour les enfiler. Ceci nécessite une action de mouvement ( le 1/3 du round à DD3.5). Il en va de même pour les retirer.

## LE CUMUL DES PJs

Concernant le cumul des pjs: il s'agit du nombre de carrières que l'on peut commencer en même temps et pas forcément du nombre de perso que l'on peut jouer au même moment... J'ai déjà vu un joueur jouer deux persos à la fois pour une même partie... Très difficile à gérer, assurément.

## L'APPARENCE DES HEROS DE REFLETS D'ACIDE

Merci Gally pour ton intention artistique à notre égard !

En réalité, je pense qu'il faut être conforme à notre vision initiale retranscrite dans la série et déjà exposée de façon éparpillée sur ce forum:

WRANDRALL: Grand brun ténébreux, teint mat et yeux verts d'un éclat presque irréal... Comme éclairés de l'intérieur... Wrandrall est très grand et puissamment bâti. Il possède une armure de cuir entièrement noire avec d'étranges signes cabalistiques. Dans son dos, une grande cape masque avec difficulté une gigantesque "flamberge" à deux mains à la garde

griffue... Sa lame semble luire et rougeoyer comme la braise...Wrandrall est étonnamment distingué et poli et, mais semble étrangement timoré, introverti et effacé. Il donne souvent l'impression de ne pas savoir dans quelle aventure il se trouve !

ZEHIR: Très grand lui aussi ( un peu plus que Wrandrall), sa peau tire au noir, un de ses yeux est entièrement rouge, l'autre est bleu et paraît laiteux. Sa barbe est fournie ainsi que son incroyable toison rouge qui lui descend en cascade dans le dos... Deux petite cornes noires et droites sortent de son front ainsi que deux petites canines noires de ses babines. Ses mains sont grandes effilées et possèdent des ongles longs et noirs. Il porte une armure d'écaille lourde d'Adamantium peinte en rouge avec des décors de flammes. A son côté repose un long cimenterre d'oxydienne (métal noir).

ENORIEL: L'elfe doré par excellence: beau comme un dieu, yeux violets, cheveux blonds (ou bleu léger), traits féminins et port altier. Il possède des vêtements d'apparat qui mettent en valeur son corps souple, gracile et athlétique. Dessous se cache une côte de mailles elfique incroyablement fine et légère. Il joue de la harpe et maîtrise le chant.

GUERTRUDE: Femme barbare en sous-vêtements de fourrure (?!), d'1M80, incroyablement musclée... Son visage ressemble plutôt à celui d'un vieux surfeur qui aurait trop bu la tasse. Cheveux filasse, sales et en bataille. Son regard ne reflète pas spécialement la distinction et l'intelligence... Elle manie une hache à deux mains ébréchée et couverte de sang séché...

TRITRI: Petit, faible et rondouillard, notre clerc arbore la tonsure au dessus de son regard évasif et biaiseux, caché derrière des binocles de cuivre...Sa bouche a du mal à cacher ses dents de lapin... Ses mains sont malingres et poisseuses... Il possède une robe de bure tenue à la taille par une cordelette...

ZARA: Nain d'1M40 et demi aux cheveux et à la barbe presque roux... Son incroyable barbe est tressée avec beaucoup de soin et de recherche. En dépit de sa taille, le nain est particulièrement imposant. Son torse est particulièrement musclé, mais cependant bedonnant ! Ses bras et ses épaules sont aussi larges que pour un barbare. Ses yeux sont bienveillants, quelque peu porcins. Il possède un jambe articulée entièrement faite de métal (durillium) ainsi qu'une étrange fente en forme d'ellipse sur le front. Il est engoncé dans un armure de plaque lourde, particulièrement ouvragée, dont l'éclat bleuté révèle l'usage intensif de l'adamantium. Ses habits et sa cape sont faits de l'étoffe la plus onéreuse. Dans son dos est accroché en biais (!!) un gigantesque marteau des batailles de plus d'1M30 de long...

Pour la dragonne, j'aime assez l'idée de M. Belucci. Pour Roger, je ne vois bien sûr que JBX !!! Quant à Moumoune, Maïté en jeune, ça, c'est une idée !

## **L'AVENTURIER**

Certains d'entre vous sont tentés par ce touche-à-tout qu'est l'aventurier... Il est vrai, vous me direz, que les règles à son sujet sont laconiques... Aussi, quelques précisions totalement arbitraires :

On vous dit que l'aventurier peut changer de classe à chaque niveau et ce, jusqu'au niveau 6 ! On vous dit « qu'il obtient les capacités et les inconvénients des classes qu'il choisit »... Et vous me direz :

« Olala ! Mais s'il les conserve, c'est super grosbill !!!! » Et vous aurez raison !

En conséquence de quoi, j'impose les deux restrictions suivantes :

- A sa création, vu qu'il n'est pas spécialisé le choix des compétences de l'aventurier est limité dans son jet de base à (caractéristique)+10+1D20.
- S'il choisit de changer de classe au niveau suivant, il a la possibilité de garder le bénéfice d'une seule compétence liée à son ancienne classe.
- En changeant de classe, ses caractéristiques sont automatiquement réajustées (en moins et en plus) pour se conformer à sa nouvelle classe (hors de question d'avoir un guerrier avec 17 en attaque et 18 en intelligence !!!)

## LE DROW

Quelle la signification de ce nom donné aux elfes noirs ?

« Dans ADD, "drow" est un terme surtout utilisé par les elfes (ou en présence d'elfes), car ceux-ci ne considèrent plus les elfes noirs comme des elfes à part entière, et refusent donc de les appeler par ce nom-là.

"Drow" à une signification en elfique, il me semble que ça veut dire "traître"... »

Attention, le « drow » (elfe noir) est à distinguer du « Derro » (nain noir)...

## AMADYR

Amadyr fait environ 1M90 pour 78 kilos. Son corps élancé, musclé et ferme est typique de celui des elfes archers. Il possède des yeux bleus, presque aigue marine et des longs cheveux noirs raides (frange sur le front et longs pans de cheveux encadrant le visage). Amadyr porte une armure de cuir vert foncé clouté de type elfique. Les éléments de cette armure suggèrent un assemblage de feuillages du plus bel effet. A la hanche, il porte une épée longue elfique en Laen entièrement damasquiné. Sa cape enveloppante est verte. L'emblème de Sylvanus (un grand Elder tree) y est gravé. Sur le front, partant de la jonction des arcades sourcilières et du nez, figure un étrange tatouage lumineux évoquant un arbre déployé, dont les racines prendraient leur source sur les paupières ! Dans le dos, notre elfe porte un arc moyen composite dont la tension a été fortement augmentée, ainsi qu'une arbalète légère. On peut voir, dépassant de ses épaules, deux carquois croisés de 20 flèches chacun.

Amadyr est discret et loyal du fait de sa formation d'éclaireur forestier. Il fait preuve d'un grand flegme et d'une certaine austérité. Particulièrement dextre et assez rapide (même pour un elfe) il n'hésite pas à monter dans les arbres et à sauter de branche en branche afin de ne pas laisser de traces. C'est un professionnel du pistage, du déplacement silencieux et de la dissimulation.

Amical et sympathique, il sait se montrer froid et distant envers les personnages qu'il n'apprécie pas (notamment les nabots vociférants porteurs de haches). Son regard plonge dans une sorte de transe lorsqu'il traverse une forêt avec laquelle il semble entrer en communion. Il n'est pas rare de le voir enfoncer sa main dans l'humus et parler à voix haute aux arbres !

## Les VOLIENS (HOMMES VOLANTS)



Pas de serres donc les jambes ne sont pas raccourcies.

Ossature creuse et muscles longs y compris sur les flancs pour maintenir les ailes.

Toujours ce problème de queue mais leur manoeuvrabilité est moyenne et non pas excellente comme celle de ton volien. Et si tu me parles d'exception, alors tu as un Gros-Bill en puissance entre les mains.

Les armes: vous parlez de lances, c'est peu probable: c'est lourd et encombrant une lance... A part en piqué, c'est impossible à gérer en vol. C'est trop grand... La javeline pose problème car pour la lancer, faites le mouvement de jet d'un javelot et vous remarquerez que vous toucherez les ailes... En gros, ils ne pourront pas la lancer correctement... L'arc, c'est une arme plausible en effet. Le port d'épée est par contre recommandé pour une attaque en piqué. Une lame légère très maniable sera des plus intéressants. Sinon, les avariels manient aussi le lasso et les bolas, ce qui me semble plus logique que la lance...

**Zarakai a écrit:**

Les guerriers voliens sont d'infatigables voyageurs. ils portent en général une armure légère ou moyenne (cuir, maille, éclisses, anneaux, écaille).

En gros vos cocottes sont extrêmement vulnérables aux attaques physiques parce que les armes d'écailles sont trop lourdes. La pénalité vient du poids et pas uniquement de la classe pour les armures! Les anneaux et éclisses sont handicapants donc il reste les cotes de mailles et les armures de cuir... Limité comme choix. Les avariels avaient des armures en verre d'acier pour limiter le poids des matériaux et comme il n'en est fait mention nulle part, les voliens sont des cibles mouvantes et les ennemis sont à la fête foraine !

**Zarakai a écrit:**

Parfois les bords d'attaque de leurs grandes ailes sont armurés. [...] Les guerriers les plus valeureux possèdent des barbillons tranchants montés sur leurs ailes dont-ils se servent pour infliger des blessures lors de combats aériens.

Les pointes sur les ailes, c'est relativement lourd si elles sont en acier... Les ailes armurées, c'est une aberration ! Le volien est sensé voler, pas s'effondrer... A part des barbillons et pas au bout mais à l'articulation, les ailes doivent rester dégagées. Sinon, la cocotte ne décollera jamais...

Enfin bref, l'ensemble est intéressant mais il reste de jolies incohérences... A mon avis tout du moins. Essayez de me contredire pour voir ^^  
Tout de même, le travail fut conséquent et je le reconnais, vous avez pas mal bossé sur ce projet. J'ai hâte de lire la suite de l'histoire de Xen même si elle a démarré sur une grosse incohérence... Le journal, parce qu'il confronte les cultures, va être intéressant à lire et à critiquer ^^ Les illustrations sont superbes mais je ne suis pas le premier à le dire et sûrement pas le dernier ^^ Continuez les enfants, vous êtes bien lancés. Dommage que je sois là hein?

**REPONSE DE ZARAKAI**

J'entérine la plupart de tes remarques fort pertinentes:

le problème de l'envergure,

Les muscles nécessaires au battement des ailes, au gauchissement et au changement d'incidence,

Les plumes de gauchissement,

Les jambes plus courtes et aux mollets très musclés,

Les articulations inversées

Je préconise une lance plus courte et plus légère d'un usage limité en vol,

Pour les armures, je pense à un acier spécial forgé au souffle électrique de Mysthil (résistance légèrement affaiblie, mais poids considérablement moindre).

Voilà, merci pour tout ce travail en perspective ! 🍷

Précision: L'objectif n'est pas d'avoir raison ou de se contredire pour se contredire... RDA est un monde imaginaire qui doit être en permanence repensé pour garder un semblant de cohérence. Merci donc pour cette contribution très enrichissante

Remarque de Toxophile :

Si on va sur le terrain du réalisme pour les voliens, je ne les aurais pas représentés comme je l'ai fait. Ils ne devraient pas avoir de bras, les pectoraux étant les muscles principaux du vol (miam les magrets...) (comme le dragon noir que j'ai fait).

Auraient-ils une queue pour les diriger en vol ?

Les chauves-souris n'en ont pas mais elles ont des membranes qui vont jusqu'aux pattes arrières...

Les voliens pourraient utiliser une combinaison de leur tête (ils ont un beau toupet de plumes) et de leur jambes, pour diriger leur vol. Ils risquent d'être moins précis dans les virages qu'un oiseau, mais ils pourraient certainement virer !

Remarque de Malkav

D'un point de vue strictement biomécanique et aérodynamique, ça me semble par aberrant que les ailes des voliens soient plantées au niveau de ce qui nous sert d'omoplates, et soient animées par des muscles que nous n'avons pas. Ces muscles pourraient être le long des ailes (comme ceux de nos bras) et à la base pourraient s'ancrer sur tout le long de colonne (depuis les cervicales jusqu'aux lombaires), voir descendre le long du dos jusqu'au bassin, et sur l'omoplate et/ou la clavicule pour la partie haute.

Cela leur permettrait de conserver une paire de bras mobiles comme les nôtres et d'utiliser les lances chères au coeur de Zarakaï...

**Heuuu... combien tu me la fais, la rapière +3 ?**

RDR :

salutation, comme je vois les amis meneurs une fois par semaine, mais que je suis impatient, j'ouvre ce topic, dans lequel vous pourrez avoir un comparatif de prix, et d'autres aides de jeu sur RDA quant aux divers articles disponibles dans les boutiques de Mander Alkor et d'ailleurs...

bon, ce que je voulais savoir c'est combien coûterait une rapière en adamantium

forgée+3 (ou+2 si impossible), quelles seraient ses capacités (dégâts et autres) et le temps de forge ainsi que le meilleur endroit pour trouver un tel objet (voir, forger par Dishere lui même ou maître Mime)...

REPONSE DE ZARAKAI :

Rapière: 22 pa,

Forge +3: 60 pa,

Adamantium: prix, hors enchantement et runes X6:

$(22+60) \times 6 = 492$  pa, soit... 49,2 Po !!!

Capacités: quasiment indestructible (brise sur un triple D6 lors d'une épreuve de parade herculéenne),

La forge rajoute +3 aux dégâts,

L'adamantium autorise 8 unités d'allocation pour recevoir des runes ou des enchantements.

La limite de Dishere est la forge +2, mais il peut rattraper cela avec un enchantement aux dégâts +1 pour un prix de

$(22+40) \times 6$  pa + 20 po = 57,2 po.

ouala... mais bon, ne me demandez pas ça tous les jours, tout est marqué (ou sera bientôt marqué) dans les règles...Même Jibé aurait pu (en farfouillant pendant un certain temps) répondre !!!!

Je vais faire payer des honoraires, moi !

## **DIMITRI, SEIGNEUR SPECTRAL**

ZARAKAI :

### **Dimitri Clair de Lune**

Si l'onde pouvait s'incarner, ses yeux seraient l'océan,

Si les vieilles pierres pouvaient parler, il en serait le murmure,

Si la lune avait un faciès, il en serait le visage,

Si l'ombre pouvait attaquer, il en serait la lame,

Si la nuit était un voile, il s'en vêtirait comme d'une cape,

Si la vengeance était un royaume, il en serait le roi,

Si la mort avait un fils, on l'appellerait Trépas...

*Extrait du Psaume XVI du Caveau des Repentis.*

LA FARFADETTE DES TORNADES :

Ma rime est pauvre, mon verbe commun...  
Mais bon. Voilà mon ode au défunt.

Allez comprendre pourquoi, au détour d'une histoire dont les héros n'avaient d'héroïque que l'espoir,  
une ombre a pris tant d'ampleur, que d'un prince fae elle a fait frémir le coeur.  
Seule onde de calme et de noblesse dans un monde de violence et bassesse,  
il offrit asile au fils des tornades, pour qui les vivants n'avaient que souffletades.  
Serai-je désormais seul face à nuée, qu'encore haut je clamerai  
le droit au repos du seigneur des ombres pâles, noyé dans les rayons lunaires...  
Ainsi... Il nous quitterait... Mais moi qui suis la vie... De le savoir encore ici...  
Seul face à la lune je pleure et je crie.

*\* Texte perdu, trouvé au creux d'une souche du fin fond de Boiscouvert*

## **ZOMBIE ET SQUELETTE**

QUESTION :

Dans tes sublmissimes règles pour le magnifique Reflets d'Acier (c'est bon je t'ai passé assez de crème là ? 😊), tu as écrit

"Squelettes : pas de critique d'arme non magique sauf arme contondante ; divise les dégâts des armes tranchantes (exemple : l'épée ou la hache) par deux et des perforantes (exemple : les flèches ou la lance) par 3.

Zombie : pas de critique d'arme non magique sauf arme tranchante ; divise les dégâts des armes contondantes (exemple : l'épée ou la hache) par deux et des perforantes (exemple : les flèches ou la lance) par 3."

La hache est tranchante je pense. Copier-coller abuse ? :p

REPONSE :

Je dirais en effet qu'il s'agit d'un copier/coller engendrant une étourderie, car il est plus logique pour le zombie quand on parle d'armes contondantes d'inscrire (masse et marteau)...

Le cas de la hache est toujours particulier dans les règles car sur la table des effets sur les armures, elle est considérée à la fois comme tranchante et contondante, ce qui est logique aussi, je propose:

Squelette (Nonos Empilatorum): Pas de critique sauf arme magique et contondante;

Hache: dégâts normaux (sans critique)

Arme tranchante: dégâts /2

Arme d'Hast: /3

Zombie (Pustulus Ambulantis): Pas de critique sauf arme magique et tranchante;

Hache: dégâts normaux (sans critique)

Arme contondante: dégâts /2

Arme d'Hast: /3

Merci Naugladur pour cette remarque fort judicieuse que je rajoute de ce pas dans ma FAQ sur RDA !

## LES GENASI DU FEU (PAR AERDRIE)

**Don raciaux :** Flammes curatives, Lignée élémentaire

**Ajustement :** +1 (*Donc Zéhir est FP12 en fait... Plus puissant que Zarakai*) **NOTE DE ZARAKAI :** *Vu que c'est un personnage spécial, ce n'est pas très dur... grrrrr....*

On associe souvent les genasi de feu à un tempérament fougueux et soupe au lait, réputation au demeurant bien méritée. D'humeur changeante, fiers et souvent intrépides, ils ne se contentent pas de s'asseoir pour regarder s'agiter le monde. Les genasi de feu sont affublés de traits physiques qui les placent tout de suite comme indéniablement différents des humains et ils deviennent souvent la cible des soupçons et des persécutions. Certains d'entre eux savent user de leur esprit vif pour renverser la vapeur au détriment de leurs tortionnaires, tandis que d'autres estiment que leurs paroles incisives n'ont d'autre d'effet que d'irriter davantage leurs ennemis. Nombre de genasi de feu sont même tués nourrissons par leurs propres parents, qui craignent qu'ils ne soient des rejetons de démons. La plupart des genasi du feu descendent des éfrits qui régnaient autrefois. Les planaires issus de cette ascendance vivent à travers toutes les Terres de l'Intrigue, certains ayant quitté leurs ancestrales pour fuir la terreur et les préjudices perpétrés par les Calishites contre les génies Chult, le lac de Vapeur et d'Unther abritent aussi un petit nombre de genasi du feu, car ces terres comportent des volcans qui font parfois office de portails vers le plan élémentaire du Feu, ce qui permet aux éfrits et autres flambants Extérieurs d'entrer en contact avec les humains. Une famille importante des halfelins assimilables à des genasi de feu vécut un temps en Unther, mais la guerre contre la Mulhorande les a obligés à déménager et on ne sait ce qu'il advenu d'eux.

Les genasi de feu ne peuvent passer pour des humains à part entière. Leur physionomie reste globalement humaine, mais un ou deux traits très particuliers trahissent toujours leur ancêtre élémentaires. Voici quelques exemples de ces traits :

- peau d'un gris anthracite
- peau rouge sombre
- cheveux rouges ou orange qui ondoient comme des flammes
- yeux qui rougeoient quand le genasi est en colère

- peau exceptionnellement chaude
- grandes dents rouges
- odeur de fumée perpétuelle

Les genasi de feu sont fiers de leur ascendance et se considèrent comme supérieurs aux humains normaux, même si les plus d'entre eux ont dépassé ce stade. Les genasi descendant des efrits de Calimshan n'ont pratiquement aucune chance de retrouver leurs ancêtres élémentaires d'origine (qui furent depuis longtemps tués, bannis ou séquestrés alors que leur empire était renversé), ils ne font donc rien dans cette optique et préfèrent jouir des dons que leur confère le sang de leur aïeul. Les genasi de feu apprécient la compagnie de leurs congénères et l'on sait qu'ils se réunissent pour former des troupes d'élite de mages ou de guerriers dont les talents et l'hérédité ne peuvent que vanter la qualité du service qu'ils proposent. Ils sont également connus pour adopter les enfants genasi de feu issus de parents humains.

Les genasi de feu ont la même espérance de vie et les mêmes classes d'âges que les humains.

### ***Histoire***

La plupart de genasi de feu sont issus du fruit d'unions entre des humains et efrits qui eurent lieu il y a plusieurs millénaires dans le Calimshan. Ces dirigeants efrits avaient pour amants et maîtresse des humains. Leur progéniture demi-élémentaire les servait ensuite en tant que gardes, conseillers ou diplomates, et engendra à son tour ses propres enfants qui, la plupart du temps, se trouvaient être des genasi de feu. La chute des génies entraîna un gigantesque massacre et éparpillement de tous les planaires de ce pays. Depuis cette époque, ceux qui portaient l'héritage des efrits se sont mêlés aux humains d'autres contrées. C'est pourquoi les genasi de feu qui sont issus de ces lignées ancestrales peuvent aujourd'hui se trouver dans n'importe quelle race humaine et ne ressemble parfois aucunement aux hommes et femmes du Calimshan.

Les genasi de feu qui proviennent d'autres pays ne partagent pas d'histoire commune, car leurs lignées sont rares et sans relation les unes avec les autres.

### ***Vision du monde***

L'orgueil des genasi de feu est grand, eux qui savent qu'ils descendent de génies prestigieux. Ils aiment s'habiller avec élégance et extravagance, fiers de leur différence et désireux d'afficher leurs goûts et leurs talents incomparables. Ils respectent les véritables élémentaires du même type qu'eux et traitent des efrits et autres grands extérieurs de feu avec une grande courtoisie et une admiration ostensible, aussi bien parce qu'ils se doivent de s'incliner devant la puissance de ces créatures que parce que par reconnaissance tacite envers eux qui leur ont conféré leurs talents. Les genasi de feu, parce qu'ils ont une très haute opinion d'eux-mêmes, n'hésitent pas à s'autoproclamer chefs de groupe et porte-parole, même s'il s'avère qu'ils n'ont aucune aptitude dans le domaine concerné.

Les genasi sont d'une nature impatiente et ont du mal à s'adapter aux entreprises ou études de longue haleine. Ils aiment voyager, ne serait-ce que pour échapper à la présence de leurs ennemis et des gens qui ne vont pas dans leur sens. Ils aiment amasser des trésors et préfèrent les bijoux aux sacs d'or.

### ***Personnes genasi de feu***

Les genasi de feu sont de bons guerriers, mais beaucoup d'entre eux préfèrent emprunter la voie du barbare, car elle est plus directe et nécessite les ardeurs meurtrières. Les genasi de feu deviennent plus souvent ensorceleurs que magiciens, même si leurs prédispositions naturelles pourraient laisser penser le contraire. Ils sont bien plus disposés à parler d'eux-mêmes que d'autrui, ce qui, ajouté à leur tempérament peu arrangeant, en fait de médiocres bardes. Les rares genasi de feu qui entendent l'appel du paladin sont du type impétueux qui ne font pas de quartier et qui risquent à tout moment de dépasser les bornes.

Classes de prédilection : guerrier. Le tumulte de la bataille est une notion qui parle clairement à ceux qui sont issus du feu.

Classes de prestige : les genasi de feu n'ont pas de préférence entre les différentes classes de prestiges martiales. Ils sont en revanche nombreux à devenir dévots profanes de divinités du Feu, en particulier de Kossuth. Il n'est pas fait mention de divinités du feu du nom de Zaaman Rhul (CB, feu, guerre, loi) ou Imix (CM, feu, destruction, chaos), sans doute divinités mineures ou grands dévots d'autres dieux ayant rassemblé sous leurs étendards certaines sous-races des genasi.

### ***Société des genasi de feu***

Les genasi de feu ont un réel esprit de concurrence les uns avec les autres mais cette rivalité les pousse rarement jusqu'au meurtre. Même deux genasi de feu dont les alignements ou philosophie seraient radicalement opposés sauront se montrer capable de rengainer leurs épées pour régler leurs différends par une joute verbale se rapportant à la nature élémentaire ou à leurs anecdotes respectives, et s'ils devaient malgré tout en arriver aux armes, il y a plus de chances que cela se termine par l'un des protagonistes demandant une grâce qui lui sera accordée, que par un bain de sang. Bien qu'ils aient le sang chaud, les disputes entre genasi s'éteignent aussi vites qu'elles se sont amorcées, même si leurs alliés et serviteurs auront souvent ensuite à supporter la colère contenue des planaires.

En dehors de ces railleries de bonne guerre, il est fréquent que les genasi de feu passer des années sans croiser le moindre de leurs semblables. Ils ont tendance, eux qui descendent d'êtres socialement très proches et unis (quoique prompts à se disputer), à ne se retrouver en groupe que lorsque les circonstances le favorisent. Les enfants qui sont élevés par deux parents genasi de feu assistent à l'étalage d'un large éventail d'émotions de la part de leurs parents, de l'amour hyper passionnel à la poésie épique, en passant par les duels de vociférations et les tables et chaises balancées d'un bout à l'autre de la pièce. Tout ceci est considéré comme normal puisqu'on leur apprend qu'une vie sans ardeur ne vaut pas la peine d'être vécue.

### ***Langage et écriture***

Les genasi n'ont pas de langue attitrée, même si certains apprennent l'igné, ne serait-ce que pour cultiver leur exotisme. Ils pratiquent généralement la langue de leurs parents et d'autres langues parlées dans leur région natale.

Tous les genasi savent lire et écrire, à l'exception des barbares.

### ***Savoir et magie des genasi de feu***

La magie de feu est sans doute la première aspiration des genasi de feu, ce qui signifie qu'ils préfèrent les sorts des écoles d'Evocation et d'Invocation.

### **Sorts et pratique de la magie**

Dans la mesure où ils bénéficient de jets de sauvegarde exceptionnels contre les sorts et effets magiques de feu, les lanceurs de sorts genasi de feu peuvent tenter des prouesses que presque personne n'oserait essayer comme par exemple centrer une *boule de feu* sur eux même. L'écart qui persiste entre leur intelligence et leur charisme laisse à penser que les adeptes genasi de l'Art sont plus magiciens qu'ensorceleurs ou bardes. Leurs grimoires ignifuges ne sont que des recueils de sorts de feu.

### **Religion**

Les genasi de feu n'ont pas de culte propre. Leurs prêtres devant vénérer des divinités qui couvrent le domaine du Feu, ils sont obligés de choisir entre Gond, Kossuth et Talos. En raison de leur impatience, il arrive souvent que les genasi de feu entament quelques temps une carrière de prêtre, avant de continuer leur progression dans une autre classe. Ceux dont le dévouement ne suffit pas à les faire devenir prêtres se contentent de vénérer des divinités du Feu ou de la Guerre.

D'une manière générale, peu de genasi de feu révèrent Gond, car il représente l'artisanat, activité qui exige trop de patience à leur goût. Néanmoins, un certain nombre d'entre eux ont découvert les vertus des armes à poudre fumigène et vénèrent désormais le Porteur de Merveilles pour avoir créé ce dispositif. Ces fusiliers zélés sont souvent employés à la garde de chargements d'explosifs magiques.

Kossuth jouit d'une grande popularité au sein des genasi de feu, car il représente la quintessence de l'élément qui leur confère tous ces dons. C'est plus son côté fougueux que sa facette purificateur qui inspire leur foi. Kossuth ne semble pas de son côté montrer de préférence envers ses adeptes genasi de feu.

Talos, Seigneur des Tempêtes, accueille à bras ouvert tout adepte de la destruction. Pour certains genasi du feu, le côté déprédateur de leur condition est tellement jubilatoire que Talos s'impose tout de suite comme divinité. Son culte est en particulier pratiqué chez les ensorceleurs.

Il est possible de supputer avec peu de risques qu'Imix est un ancien Zorlim adepte de Talos et ayant atteint le statut de divinité. De même pour Zaaman Rhul, adepte de Kossuth. Ils semblent posséder les mêmes attributs et rassemblent les Zorlims sous leurs cultes.

### **Relations avec les autres races**

Les genasi de feu se considèrent comme supérieurs à toutes les autres races, mais tolèrent les hommes en raison de leur propre sang humain. Les nains, les gnomes et les halfelins sont à leurs yeux trop petits pour être pris au sérieux, les elfes sont trop soucieux du long terme et les demi-orcs bien trop stupides. Les génasi de terre sont trop lents à réagir, les genasi d'eau sont trop impassibles, les genasi d'air trop frivoles et les aasimars et tieffelins trop mornes. *[hrp]Ils ne connaissent ni Mahiro, ma tieffeline, ni Maelfice, ma Reflet, ni Aerdrië, mon Avarielle ni Calia, ma Fey'ris sinon ils changeraient un brin d'avis ^^[/hrp]*  
Les genasi de feu se montrent vite impatient vis-à-vis des « déficiences » des

autres races et se lient rarement d'amitié avec autre chose que des humains ou autres genasi de feu.

### ***Equipement***

Les genasi de feu apprécient les armes telles que les rapières, les cimeterres à une et deux mains et les armes d'hast tranchantes. Ils n'ont pas d'équipement ou d'armures leurs soient particulièrement associés.

### ***Animaux familiers et domestiques***

Les genasi de feu préfèrent les animaux de compagnie rapides et adaptés à la chaleur, tels que les lézards du désert. Certains ensorceleurs qui vivent dans les désolations qui entourent le Calimshan ont trouvé un moyen d'obtenir des familiers à partir de petits mille-pattes monstrueux ou de scorpions monstrueux.

## **LE MALAISE DU NAIN LORSQU'IL PERD SA FORTUNE**

ZARAKAI : Je n'ai que très rarement appliqué ce principe mais on peut considérer que le point de malaise est temporaire (sinon cela serait bien trop difficile et pénalisant). Ainsi un nain qui se voit obliger de déboursier, en une seule fois, le quart de l'or qu'il porte se voit infligé pendant 24H -2 en charisme et en courage et ne volonté car il déprime. Toutes les 24H, il lance un jet de volonté (avec la pénalité) et si c'est un succès, il prend sur lui et surmonte le malaise.

Il en bien plus drôle d'appliquer le malaise en roleplay... En fait, le MJ pourrait lever le malaise au vu de la qualité du roleplay du nain, désespéré, ronchon, irascible avec des trémolos dans la voix...

L'autre facette est physique et apparaît quand le nain ne touche plus terre (en mer ou en environnement aérien...) lors de laquelle le nain est tout simplement malade pendant un temps...

## **LES CULTES OBSERVES PAR TRICHELIEU**

**NDLR : Ce topic avait été honteusement censuré par la toute puissance du JBX sur le forum... Les fidèles et érudits, formés aux arcanes secrets, pourront retrouver l'essentiel de la réponse de ZARAKAI sur ce point TOP SECRET !!!!!**

Citation de Cul Brillant:

Depuis que j'ai posté je cherche ces descriptions dans les 155 pages de règles et JE TROUVE PAS !!!!

ET CA M'ENERVE !!! un tantinet

Donc pourriez-vous m'éclairer, je vous en prie, avant que je ne sombre définitivement dans la folie ?

EDIT : C'est bon, c'était dans les annexes...pfff...bon je vais me pendre et je reviens. A+

Réponse de ZARAKAI :

Normal... nain volant... Ce n'est pas dans les règles mais dans dans les annexes sur le site:

heureusement le MNS vient à ton secours:

**BORON:** Dieu tutélaire de la mort naturelle, du sommeil et de l'oubli Boron facilite le passage vers l'autre monde. Il combat la "non-vie-non-mort" sous toutes ses formes... Miséricordieux, il s'oppose à Shamrodia et Talona en procurant à leurs victimes les ténèbres lénifiantes de ses limbes...

**ILO:** Grand dieu tutélaire de la guérison et de la vie. il est le fils caché de Tsa: le serpent guérisseur de Sebeck. Très proche de la nature, certaines rumeurs théologiques prétendent que Sylvanus (dieu tolérant de la nature) et Ilo ne font qu'un...Ilo est le dieu officiel de la Franconie jusqu'à l'événement du culte du Grand Phénix...

**RAÏA:** Déesse des plaisirs charnels et de la jouissance sexuelle. Sa tendance est chaotique, comme la passion irraisonnée qui habite deux amants...Le grand malheur de cette déesse est sa stérilité.

**TRAVIA**( déjà exposée sur le forum...): est la déesse mineure du bon foyer et du devoir entre époux. C'est la déesse de tutelle des mânes (esprits bienfaisants habitants l'âtre du foyer). C'est aussi la déesse des arts domestiques, et de la bienséance en société mondaine.

Voilà...

## **LE RACHAT DU POINT DE DESTIN**

GREYBACK

Salut à tous

Je me charge de vous poser une question venant de l'un des membres de notre groupe de jeu: comment récupère-t-on un point de destin lorsque on l'a utilisé?

En effet, ce qui est marqué dans les règles peut être interprété de plusieurs manières.

Merci d'avance pour votre réponse

JBX

Eh bien en fait, lorsque l'on est proche du passage d'un niveau (à 100 points près), on sacrifie ce passage pour regagner son point de destin :

Exemple :

Un PJ peut passer au niveau 3 à 3.000 points... or, s'il en a un peu plus ou un peu moins et avec l'accord préalable du MJ, il peut regagner son point de destin ; en contrepartie, son expérience retombe au pallier précédent, le minimum du niveau 2, soit 1.500 points...

J'espère que l'explication est limpide, cristalline, éthérée !

GREYBACK

D'accord. C'est clair sauf un truc : il faut payer ou l'xp suffit à racheter le point de destin? (lol le zorlim de notre groupe qui veut racheter le sien est niveau 6 ^^

Ça fait un paquet d'xp en moins lol)

JBX

Absolument, on sacrifie uniquement l'expérience aux fins de retrouver ce précieux point de destin !

Au pire... on peut tenter d'invoquer son Dieu pour demander un miracle (une seule fois par scénario tout de même !) mais... attention... au-delà de 96... sur un D100... c'est l'au-delà qui t'attend !

SHIROÏ

Il nous semblait possible de mettre à profit un prêtre qui régénérerait les points de destin moyennant rémunération.

ZARAKAI

Argh.....Un prêtre régénérant les Points de destins ... ? Seuls les dieux ont directement ce pouvoir...

Sinon, JBX a clairement explicité ce point de règle... A cette dernière j'ai ajouté un assouplissement: On peut racheter plus souvent son point de destin au fur et à mesure des niveaux... Compte tenu de la dangerosité du monde de RDA:

Exemple: Talion, Archipaladin de Wotan, est niveau 7... Au moment de passer niveau 8, il rachète son point de destin perdu précédemment et retombe au plancher du niveau 7. Pourra-t-il recommencer l'opération ? Selon les règles strictes: non. Selon moi: Oui, autant de fois qu'il a de niveaux atteints (donc sept fois).

heu... est-ce clair ?

SHIROÏ

Très clair cher Maître Nain!!  
Plus d'erreur ne sera commise sur ce point!.

J'explique le fond de ma pensée : il aurait peut-être été possible à partir d'un prêtre de haut niveau (et du même culte que le joueur) d'invoquer le dieu par son intermédiaire, et donc de faire une demande de régénération de point de destin. Moyennant finance bien sûr (cher!! très cher!!), et en tenant compte du fait que l'invocation du dieu n'est pas automatique (bien que le prêtre aie plus de chances que le joueur d'invoquer le dieu en question).

Mais nous nous en tiendrons à la version des règles (et puis il faut bien les faire bosser un peu, les joueurs. Ils vont s'empâter à gagner trop de niveaux trop vite.

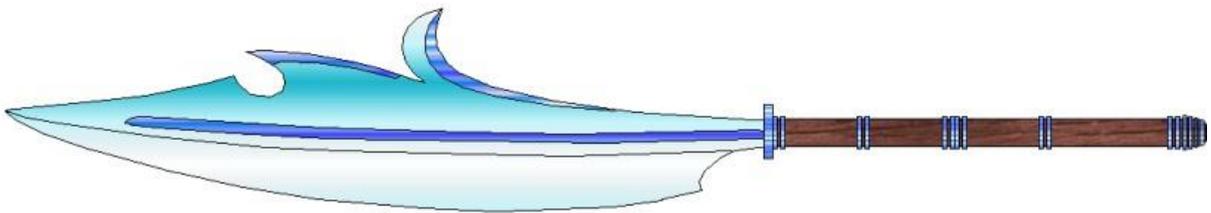
ZARAKAI

Exact...Pour les dieux, la vénalité n'est rien et n'a aucun intérêt...Un prêtre qui se ferait payer pour jouer les intermédiaires sur la faveur divine...bof... En dehors de la règle susnommée, le rachat du point de destin (ou le gain éventuel d'un point de destin supplémentaire) doit s'opérer par grâce divine directe du dieu et uniquement dans les cas d'incroyables hauts faits et d'une bravoure infaillible... Autant dire, c'est très rare. En tout et pour tout, je dois l'avoir vu accordé cinq fois en dix ans... C'est dire !

## LA « BARDACHE »

La Bardache est une arme énorme et très lourde utilisée par les barbares pour faire le plus de dégâts possible et pou toucher plusieurs adversaires à la fois... C'est une arme hybride (entre l'épée et la hache) qui requiert un minimum de force pour la manier à deux mains (en général 30). Les dégâts ordinaires de cette arme sont de 2D6+15...Autant dire que c'est bourrin, mais encombrant ! Bien entendu, le bonus de force est à ajouter à la frappe... Ainsi un Destructeur Cimmérien possédant 40 en force fait 2D6+...40 (15+25 de bonus de force) de dégâts... sans compter le critique !

En revanche, l'arme n'est pas utilisable dans les lieux confinés et son encombrement entraîne un malus à l'attaque en combat très rapproché...A la discrétion du MJ...



COMPILE AU 10/02/2005 PAR RED BARON