

QADD neuf ?

Règles additionnelles pour QADD

1) Des exemples de citoyens

a) L'alchimiste, mage « raté »

Carte d'identité :

Archétype : citoyen

Métier : alchimiste ou apothicaire

8 points de création à placer, comme pour un druide ou un prêtre (au lieu de 9) car l'alchimiste, sorte de mage raté possède un trait de Su. Il n'a pas autant de connaissances magiques qu'un sorcier donc il place davantage de points que ce dernier (qui n'en a que 7).

Non combattant comme le sorcier, il subit presque les mêmes restrictions.

Pour les d'armes : SC+1 maximum, voire SC +2 pour un apothicaire ambulancier (sauf bonus magiques).

Pour les protections : -2 au mieux sauf « malus » magique supplémentaire.

Sorcier ou druide « raté » :

À la création du PJ, le joueur doit choisir entre la **voie du druide ou celle du sorcier**, pour savoir quels sorts il est capable d'apprendre et de faire « infuser » dans ses potions, ses onguents, etc. Il ne pourra plus ensuite changer d'option, à moins de tomber sur un recueil d'alchimie qu'il est capable de comprendre.

À la création du personnage, il connaît et maîtrise :

- **2 sorts opérants** de niveau 1 de sorcier ou druide (suivant sa voie) qu'il peut lancer comme un sorcier/druide.

- **3 potions** qu'il sait créer et dont la voie d'administration est à déterminer par le joueur.

Pour créer ses potions, onguents, pommades, filtres, décoctions, tisanes, etc., l'alchimiste doit utiliser des **points de Su** comme un sorcier ou un druide. La création d'une potion prend en général une demi-journée par niveau de décoction (le niveau du sort qu'on prend comme modèle).

Avantages possibles :

En tant que citoyen, il part avec 4 points d'avantages ou de talents.

Exemples :

- Chariot avec 2 ânes ou un cheval, comme un avantage +2.

- Petit laboratoire d'alchimie dans une pièce dédiée de son logement ou son échoppe, avantage +2.
- Lié à une guilde locale ou régionale d'alchimistes, ce qui lui donne accès à un réseau d'informateurs, de revendeurs, de fournisseurs, un hébergement dans les cités et bourgs assez importants, etc. (+2)
- Introduit dans le milieu noble ou bourgeois, ce qui lui permet d'avoir des contacts et certains petits passe-droits (+2) à la discrétion du MJ, mais également certains devoirs, voire des ennemis qui le soupçonnent d'avoir produit une substance pour empoisonner / rendre amoureux / déstabiliser un parent.

Avantages de métiers :

1 ou 2 talents à choisir parmi ceux-ci avec 4 points à répartir (bonus de +1 à +4), sans oublier un désavantage (-2) dans des domaines éloignés des connaissances alchimiques :

Alchimie, lecture/écriture, langue ancienne (à choisir), langue étrangère (à préciser), marchander, plantes, poisons, etc.

Coût des ingrédients :

2 PO par dose et par point de Su dépensé (ou par bonus de +1d ou par niveau du sort équivalent).

Prix de vente des potions fabriquées :

5 PO par dose et par point de Su dépensé (ou par bonus de +1d ou par niveau du sort équivalent).

Augmentation :

À chaque nouveau niveau (N) atteint, l'alchimiste apprend un total de N (sorts + potions) avec au moins autant de potions que de sorts.

Au niveau 3 par exemple, il apprendra au maximum un nouveau sort et au moins deux nouvelles potions ou décoctions.

b) Le marchand ou l'artisan

Carte d'identité :

Archétype : citoyen

Métier : marchand, négociant, camelot, usurier, etc.

Artisan : forgeron, potier, tapissier, restaurateur, armurier, facteur d'arc, charpentier, meunier, joaillier, etc.

9 points de création à placer.

Il n'est **pas** en général **un grand combattant**. Sauf historique particulier (marchand d'armes ou forgeron), il ne pourra utiliser que des armes de SC+2, voire SC+3 pour les marchands ambulants (avant améliorations magiques) et connaîtra des restrictions d'armures (-3 au mieux sauf enchantement de l'armure).

Fin négociateur :

Le marchand bénéficie « gratuitement » (c'est à dire sans dépense a priori de points de talents ou d'avantages) d'un accès aux avantages de **tromperie** et **d'évaluation** du voleur. L'artisan, lui, voit ses avantages réduits à son domaines d'expertise (ce qui est moins avantageux que le marchand ou le voleur). S'il désire les augmenter, avec un bonus de +1 à +4, le joueur devra alors « puiser » dans sa réserve de 4 points d'avantages ou celle de métier.

Avantages possibles :

En tant que citoyen, il part avec 4 points d'avantages ou de talents.

Exemples :

- Chariot avec 2 ânes ou un cheval, comme un avantage +2.
- Petite boutique / échoppe avec des commis / apprentis avec un entrepôt / atelier attenant et une salle de vente dans un quartier populaire, avantage +2. Si le joueur désire augmenter la taille, le nombre ou améliorer la localisation de son (ses) magasin(s), il faudra dépenser 3 ou 4 points d'avantages.
- Lié à une guilde locale ou régionale de marchands / artisans, ce qui lui donne accès à un réseau d'informateurs, de revendeurs, de fournisseurs, un hébergement dans les cités et bourgs assez importants, etc. (+2)
- Introduit dans le milieu noble ou bourgeois, ce qui permet d'avoir des contacts et certains petits passe-droits (+2) à la discrétion du MJ, mais également certains devoirs, voire des ennemis.
- Créancier de nobles ou grands bourgeois qui peuvent lui rendre des menus services mais qui rechigneront également à rembourser et qui peuvent essayer de fuir, voire d'attenter à sa vie (avantage +2).

Avantages de métiers :

1 ou 2 talents à choisir parmi ceux-ci avec 4 points à répartir (bonus de +1 à +4), sans oublier un

désavantage (-2) dans des domaines éloignés de ses préoccupations :

Domaine de connaissances ou d'artisanat (lié aux produits qu'il vend / fabrique ou à l'histoire d'une région...), lecture/écriture, langue étrangère (à préciser), marchander, mémorisation, etc.

c) Le physicien, un médecin médiéval

Carte d'identité :

Archétype : citoyen

Métier : physicien, rebouteux, médecin, chirurgien, barbier, arracheur de dents, etc.

9 points de création à placer.

Il n'est **pas** en général **un grand combattant**. Sauf historique particulier, il pourra utiliser des armes de SC+2, voire SC+3 pour les médecins ambulants (avant améliorations magiques) et connaîtra des restrictions d'armures (-3 au mieux sauf enchantement de l'armure).

Premiers Soins :

Le physicien est capable de **guérir** les maladies et les empoisonnements en suivant les **règles habituelles**, sauf s'il acquiert le don particulier **soigner** (voir le chapitre augmentation ci-dessous). Autrement se référer à la partie règles personnelles de Dégâts et Soins (QADD page 7).

Avantages possibles :

En tant que citoyen, il part avec 4 points d'avantages ou de talents.

Exemples :

- Chariot avec 2 ânes ou un cheval, comme un avantage +2.
- Petit cabinet avec une aide (soignant(e), apprenti, etc.), une salle d'attente et une autre de consultation et du matériel médical, dans un quartier populaire, avantage +2. Si le joueur désire augmenter la taille ou améliorer la localisation de sa demeure, il faudra dépenser 3 ou 4 points d'avantages.
- Lié à une guilde locale ou régionale, ou une structure religieuse hospitalière, ce qui lui donne accès à un réseau d'informateurs, de prêtres, d'apothicaires, un hébergement dans les cités, les bourgs assez importants, mais également les plus simples hameaux (+2).
- Introduit dans le milieu noble ou bourgeois, ce qui permet d'avoir des contacts et certains petits passe-droits (+2) à la discrétion du MJ, mais également certains devoirs, voire des ennemis.

- Petit laboratoire d'herboristerie et minéralogie, offrant la possibilité de fabriquer poisons, onguents, décoctions et potions de soins, avantage +2.

Avantages de métiers :

1 ou 2 talents à choisir parmi ceux-ci avec 4 points à répartir (bonus de +1 à +4), sans oublier un désavantage (-2) dans des domaines éloignés des connaissances médicales :

Domaine de connaissances (animaux ou plantes ou religion ou histoire d'un pays...), lecture/écriture, langue ancienne (à choisir), langue étrangère (à préciser), médecine, potions / onguents, poisons, etc.

Augmentation :

À chaque nouveau niveau, à partir du niveau 2, le physicien peut acquérir un des dons suivants :

Anatomie :

Une fois par combat, et sur une réussite de **MEP de Mé** de niveau égal à celui de la **créature** (prendre le nombre de dés de son **SC**), le physicien est capable de déterminer un point faible d'un adversaire et de gagner un bonus à son SC égal à son total de Mé durant un assaut. Une fois averti de ses intentions, que le médecin ait réussi à le toucher ou non, l'adversaire sera beaucoup plus attentif et ne baissera plus sa garde.

Potions :

Le rebouteux est capable de créer des **potions de soins** de **niveau 1** (faisant regagner 1 dé de PV). Il doit posséder un laboratoire d'herboristerie et avoir acquis les ingrédients nécessaires, soit en les achetant au prix de 2 PO par dé de PV rendu, soit en les cultivant ou en les retrouvant dans la nature. Ces potions sont en général revendues au prix de 5 PO par dé de PV. Le physicien peut décider de prendre **plusieurs fois** ce don, faisant ainsi croître le niveau de soin des potions. Prendre deux fois ce don, au passage du 2^e puis du 3^e niveau par exemple, permettra de créer des potions rendant 2 dés de PV. Attention toutefois, le nombre de dés de PV regagnés par ces potions **ne peut pas excéder** la valeur de **Mé** du soignant. Un rebouteux avec 3d en Mé ne pourra fabriquer que des potions de soins de niveau 1 à 3 (rendant 1d à 3d de PV).

À l'inverse du don Soigner, les potions peuvent être prises **plusieurs fois** d'affilée dans la même journée par un même blessé.

Poisons :

On dit que ce qui différencie le médicament du poison, c'est uniquement son dosage. Le physicien

qui acquiert ce don est capable de reconnaître les symptômes d'un **empoisonnement**, de tenter de le **contrecarrer** grâce à un **vomitif** adapté (pour les poisons ingérés seulement) ou un **contrepoison** qu'il aurait fabriqué au préalable. Pour ce faire, il faut réussir une **MEP de Mé** de niveau égal à la **VIR** du poison. Pour la fabrication de contrepoison, cela dépend également de la VIR du poison à contrer. Face à un poison de VIR N d, il faut un contrepoison de niveau N. Pour savoir fabriquer les contrepoisons ou poisons de niveau N, il faut avoir pris N fois le don poisons et avoir au moins N d en Mé (comme pour les potions ci-dessus). Se référer au chapitre Dégâts et Soins (page 7 de QADD) et au don potion pour le coût et la fabrication des (anti)poisons.

Soigner :

Le médecin bénéficie d'un accès au don de guérison de prêtres, à la différence près que celui-ci n'est pas de nature magique mais scientifique. Il peut se soigner ou soigner autrui en réussissant une **MEP de Mé** d'un niveau égal au **nombre de dés de PV** qu'il souhaite faire regagner. Un talent de **médecine** (ou approchant) apportera bien évidemment un bonus au tirage. Ceci n'est utilisable qu'**une seule fois** par **jour** par **patient**. Le physicien doit également pouvoir bénéficier des **plantes** et des **bandages**, **désinfectants** et autres **produits** nécessaires.

Un membre de l'équipe a perdu 6 PV au combat et le physicien désire le guérir d'une bonne partie de ses blessures. En réussissant une MEP 2 Mé, le blessé va regagner 2 dés de PV, sans dépasser son maximum.

2) Encore des règles personnelles...

a) Nouveau calcul du SC

Je propose **d'additionner** les 4 (ou 5) **attributs** qui rentrent en compte dans le calcul de la **SC**. À chaque fois qu'on a atteint un **multiple** de 4 (ou de 5), la moyenne du SC est **exacte**. Mais si ce n'est pas le cas, on rajoute au SC un **bonus / malus** de +/- 1 ou +/- 2 en fonction du nombre de points qui dépassent le multiple de 4 (ou 5).

Exemples :

1) Calcul de la SC avec 4 attributs.

Si par exemple, la somme de ces 4 attributs donne 7. En arrondissant 7 divisé par 4, comme préconisé dans les règles, on trouve 2. Mais il manque en fait 1 point à la somme pour avoir une moyenne exacte de SC de 2d (7 divisé par 4 donne 1,75 alors que 8

divisé par 4 donne exactement 2). Donc on écrira sur la fiche de personnage $SC = 2d - 1$. Si, après un passage de niveau, la somme des 4 attributs atteint 8, on aura alors $SC = 2d$.

Si la somme des attributs donne 9, on arrondit le SC à $2d$ mais on a un point supplémentaire par rapport à 8, donc on écrira en fait $SC = 2d + 1$.

Si la somme donne 10, on aura de la même manière $SC = 3d - 2$, étant expliqué dans les règles qu'une décimale de 5 est arrondie à l'entier supérieur.

- 2) Calcul de la SC avec 5 attributs (en comptant aussi la Ca).

Si la somme des 5 attributs donne par exemple 7, on écrira $SC = 1d + 2$. Si la somme donne 8, $SC = 2d - 2$.

Si la somme donne 11, $SC = 2d + 1$, etc.

b) Combat monté

Un personnage monté sur un **cheval** (ou toute autre créature) bénéficie d'un **bonus** égal au **nombre de dés** de son **Ad** s'il **charge** un adversaire au galop. Sa position surélevée, **sans galop**, lui octroie encore la **moitié** de ce bonus. On peut encore accroître ces avantages en cas de **talent** approprié (équitation, joute, etc.). Si l'adversaire est de taille importante, le bonus de position surélevée peut être annulé, mais pas celui lié au galop.

c) Temps pour faire une action

Si le joueur décide que son personnage prend un **temps supérieur** à la normale pour peaufiner et préparer une action, il bénéficiera d'un **bonus** à la MEP égal au **nombre de dés** de l'attribut testé. Ceci n'est pas valable en combat, sauf peut-être lors du combat à distance ou lors d'un combat magique. Au MJ toutefois de vérifier si l'adversaire ne se rapproche pas tant du PJ précautionneux que celui-ci ne peut plus réaliser son action.

Prenons l'exemple d'un personnage qui a un talent de forge de +2 et une Ad de 3d. Si forger une arme requiert en temps normal 2 jours et que le PJ veut en passer 4 à améliorer son produit, il réalisera la MEP avec $3d + 3 + 2$ (donc $3d + 5$) au lieu de $3d + 2$.

À l'inverse, si le PJ réalise son action dans la **précipitation**, il subira un **malus** équivalent au **nombre de dés** de l'attribut testé. Avec le même personnage, forger l'arme en 1 jour reviendra à faire une MEP avec $3d + 2 - 3$, donc $3d - 1$.

Je pense qu'un temps de préparation **doublé** ou réduit de **moitié** devrait représenter les limites à prendre en considération. Au-delà du double de temps nécessaire ou en-deçà de sa moitié, il ne

devrait plus être possible de faire l'action ou de bénéficier d'un bonus supérieur. Ce n'est pas parce qu'on prend 4 ans à forger une épée qu'on gagnera un bonus de +100. En dessous d'un certain temps, le résultat d'une action sera tellement bâclé qu'il ne vaut pas la peine d'être considéré.

d) Actions combinées lors d'une MEP

Si différents héros **contribuent** à une même action (fouiller tous ensemble une pièce, pousser à plusieurs une porte, etc.), la **MEP** sera effectuée par le PJ ayant le **meilleur attribut** et celui-ci gagnera un **bonus** égal à la **somme du nombre de dés** des autres participants dans l'attribut testé.

Exemple :

3 PJ tentent de pousser une pierre qui bloque un couloir, ils ont des Ca respectives de 4d, 2d et 1d. Le joueur du PJ le plus robuste réalisera une MEP de Ca avec $4d + 3$.

Pour bénéficier du bonus d'un camarade, il faut que celui-ci **participe effectivement** à l'action. Un simple soutien verbal et moral du genre « allez du nerf, tu vas y arriver Gérard ! » ne suffit pas !

e) Aide lors du combat : les attaques indirectes

Un personnage peut en aider un autre au combat en réalisant une action de **diversion** ou de **gêne** de l'adversaire. Celle-ci peut être réalisée en haranguant et en humiliant l'adversaire (MEP de Pr) ou en faisant tomber un obstacle sur son chemin (MEP d'Ad). Le niveau de MEP sera variable selon l'action envisagée (à l'appréciation du MJ). Si la **MEP** est **réussie**, le héros « aidé » bénéficie d'un bonus à son SC, pour cet **unique assaut**, égal au **nombre de dés de l'attribut** testé par l'**aidant** (comme dans les paragraphes précédents).

Prenons l'exemple d'un hobbit malicieux avec une Pr de 3d et qui met en doute la respectabilité de la mère d'un sergent alors que celui combat son ami voleur. Le MJ estime que le niveau de la MEP Pr sera de 2. En cas de réussite, le hobbit offrira un bonus de +3 pour un seul round à la SC de son camarade voleur. La même tactique ne pourra ensuite plus être utilisée face au sergent. Le même argument face à un zombie, un dragon ou un humain effectivement de filiation douteuse et peu échaudé par ceci n'aura bien sûr aucune portée.