

REPOS ET REGAINS



Aide de Jeu concerne les moments de calme car entre deux combats les aventuriers auront besoin de se reposer, pour faire le point, manger et récupérer.

Récupérer est un terme large qui dans Dragons inclue beaucoup de choses. Les personnages auront notamment à cœur de récupérer des points de vie perdus au cours des précédents combats ou des aptitudes utilisées et qui pourraient bien leur servir dans les heures à venir.

On distingue 2 types de repos, le repos court et le repos long. Chacun ne permet pas de récupérer la même chose.

Voici une liste des regains selon les repos pris par les personnages.

LES ADJ

Les Adj sont de petits articles récapitulatifs concernant des points de règles particuliers pour Dragons.

Ces Adj devraient vous faciliter la vie dans les actions redondantes du jeu et de la création de personnages sans avoir à chercher dans tout le livre.

Toutes les informations techniques décrites ici sont issues du livre des Aventuriers pour Dragons édité par Agate Studio, les renvois de pages sont sur ce livre.

PRENDRE UN REPOS

Prendre un repos n'est pas automatique, les joueurs doivent l'annoncer et le MJ validera la possibilité de le faire ou pas. Il doit être possible de se reposer sereinement pour bénéficier d'un repos. Au milieu d'une bataille, c'est impossible !

REPOS COURT (P341)

Un repos court représente une pause d'au moins 1 heure, durant laquelle le personnage n'entreprend pas d'activité plus éprouvante que s'alimenter, boire, lire ou panser ses blessures.

REPOS LONG (P341)

Un repos long représente une pause d'au moins 8 heures, durant laquelle le personnage dort au moins 6 heures et n'entreprend que des activités peu éprouvantes : lire, parler, se restaurer ou monter la garde pendant 2 heures au maximum.

Si le repos long est interrompu par une période d'activité intense (1 heure de marche, un combat ou autre phase d'aventure) le personnage doit recommencer son repos long depuis le début pour bénéficier pleinement de ses effets.

Un personnage ne peut bénéficier que d'un seul repos long par tranche de 24 heures et il doit disposer d'au moins 1 point de vie au début du repos pour bénéficier de ses effets.

On distinguera dans les pages suivantes les regains concernant les aptitudes d'espèce ou de classe et la magie.

REGAIN DES POINTS DE VIE

REGAIN EN REPOS COURT (P341)

Le personnage peut dépenser un ou plusieurs dés de vie de sa réserve. Celle-ci compte au maximum un nombre de dés égal au niveau du personnage.

Pour chaque dé de vie dépensé, le joueur lance le dé correspondant et y ajoute le modificateur de Constitution de son personnage. Le total représente le nombre de points de vie que le personnage récupère et ne peut être inférieur à 0.

Une fois le jet effectué, le joueur peut décider de dépenser un autre dé de vie, et ainsi de suite.

Le personnage regagne un certain nombre de dés de vie dépensés à l'issue d'un repos long, comme expliqué ci-après.

REGAIN EN REPOS LONG (P341)

À l'issue d'un repos long, le personnage récupère tous les points de vie perdus. Il récupère aussi des dés de vie dépensés, à raison de la moitié de son total de dés de vie (minimum de 1).

Dans des conditions « optimales », un repos long diminue les niveaux de fatigue du personnage de 1.

A noter qu'un repos long met fin aux points de vie temporaires préalablement gagnés sauf si ce qui vous les a conféré spécifie une autre durée.

REGAIN DES DONS

Dons	Repos Court	Repos long
Archiviste	x	-
Devin	x	x
Héroïque	-	x
Réminiscence magique	-	x

REGAIN DES APTITUDES

APTITUDES D'ESPÈCE

Espèce	Aptitude	Repos Court	Repos long
Drakéide	Souffle	x	x
Aldaron	Murmure de la forêt	x	x
Merosi	Résistance acharnée	x	-
Tieffelin	Héritier des ténèbres	-	x
Tieffelin	Résurgence maléfique	-	x
Tieffelin	Prière à Xonim	-	x
Tieffelin	Imprévisibilité	-	x

APTITUDES DE CLASSES

Suite...

Classe	Aptitude	Repos Court	Repos long
Barbare	Rage	-	x
Barbare	Rage acharnée	x	x
Barbare	Flair primordial	-	x
Barbare	Frappe désincantatoire	x	x
Barde	Inspiration bardique	-	x
Barde	Contorsionniste	x	x
Barde	Volte absurde	x	x
Druide	Forme animale	x	x
Druide	Mauvais œil	x	x
Druide	Appel aux esprits	-	x
Enorceleurs	Points arcaniques	-	x
Enorceleurs	Magie modulable	-	x
Enorceleurs	Privilège psychique	-	x
Guerrier	Second souffle	x	x
Guerrier	Fougue	x	x
Guerrier	Inflexible	-	x
Guerrier	Renaissance arcanique	-	x
Guerrier	Egide arcanique	-	x
Guerrier	Invocation d'arme sœur	-	x
Guerrier	Résistance légendaire	-	x
Guerrier	Menace déstabilisante	x	x
Lettré	Points d'astuce	x	x
Lettré	Bidouille	x	x
Lettré	Conquête méthodique	-	x
Lettré	Pierre philosophale	-	x
Magicien	Sorts attirés	x	x
Magicien	Incantation facilitée	x	x
Magicien	Sensibilité magique	x	x
Magicien	Bouclier des arcanes	x	x
Magicien	Polyvalence énergétique	x	x
Magicien	Fourvoisement magique	x	x
Magicien	Incantation souple	-	x
Magicien	Enchantements supérieurs	-	x
Magicien	Allié imaginaire	-	x
Moine	Points de Ki	x	x
Moine	Plénitude physique	-	x
Moine	Ataraxie	-	x

Classe	Aptitude	Repos Court	Repos long
Paladin	Conduit divin	x	x
Paladin	Perception divine	-	x
Paladin	Imposition des mains	-	x
Paladin	exploiter les faiblesses	x	x
Paladin	Absolution des ténèbres	x	x
Paladin	Contact purificateur	-	x
Paladin	Nimbe sacré	-	x
Paladin	Héros de légende	-	x
Prêtre	Conduit divin	x	x
Prêtre	Révélation	x	x
Prêtre	Intervention divine	-	x
Prêtre	Aura lunatique	-	x
Prêtre	Présence terrifiante	-	x
Prêtre	Prouesse physique	-	x
Prêtre	Résonance de l'airain	-	x
Prêtre	Silence sacré	-	x
Prêtre	Destins liés	-	x
Prêtre	Invocation d'avatar	-	x
Prêtre	Gardien du sablier	-	x
Prêtre	Regroupement	-	x
Rôdeur	Ascendant surnaturel	x	x
Rôdeur	Adaptation martiale	x	x
Rôdeur	Critique redondant	x	x
Rôdeur	Ombre des égouts	-	x
Roublard	Verni	x	x
Roublard	Contrat	x	x
Roublard	Fulgurance sournoise	x	x
Roublard	A la ronde	x	x
Roublard	Causeur	-	x
Roublard	Moment crucial	-	x
Sorcier	Pacte de la lame	x	-
Sorcier	Pacte du tome	x	x
Sorcier	Fortune de l'obscur	x	x
Sorcier	Résistance fiélonne	x	x
Sorcier	La bête intérieure	x	x
Sorcier	Trébuchement	x	x
Sorcier	Métamorphose sauvage	x	x
Sorcier	Arcane	-	x
Sorcier	Maître de l'occulte	-	x
Sorcier	Voyage infernal	-	x

REGAIN DE MAGIE

Classe	Magie	Repos Court	Repos long
Barde	Emplacements de sorts	-	x
Druide	Emplacements de sorts	-	x
Druide	Remplacer des sorts	-	x
Druide	Ressourcement	x	x
Druide	restauration ensorcelée	x	-
Ensorcelleur	Emplacements de sorts	-	x
Guerrier	Arme sœur /sort mineur	x	x
Magicien	Récupération arcanique	x	x
Magicien	Emplacements de sorts	-	x
Magicien	Remplacer des sorts	-	x
Paladin	Emplacements de sorts	-	x
Paladin	Remplacer des sorts	-	x
Prêtre	Emplacements de sorts	-	x
Prêtre	Remplacer des sorts	-	x
Rôdeur	Emplacements de sorts	-	x
Rôdeur	Remplacer des sorts	-	x
Sorcier	Emplacements de sorts	x	x
Sorcier	Engluer l'esprit	-	x
Sorcier	Chaines invisibles	-	x
Sorcier	Façonneur de chair	-	x
Sorcier	Murmures impérieux	-	x
Sorcier	Sbires du Chaos	-	x
Sorcier	Sombres présages	-	x
Sorcier	Verbe du cauchemar	-	x
Sorcier	Voleur de destinées	-	x