

Règles LeRatierBretonnien – v10.2 - 08/2026

Table de blessures révisée

Note d'intention : Lors des combats, le fait de devoir chaîner 4 jets (ie attaque, défense, encaissement et pertes d'Endurance) peut venir casser la logique de la passe d'arme. Exemple : la défense de l'adversaire a été vaincue, mais l'encaissement donne un résultat faible, et la perte d'Endurance est seulement de 1 sur le D6. Cette situation est moteur de frustration et contribue à l'élongation temporelle des combats. Cette nouvelle table de blessures est plus sévère, et inflige des pertes en rapport avec la force de l'encaissement. En résumé et comme dit Blast l'Estafieur : « quand on touche, on blesse ».

Jet	Type de Blessure	Endurance	Vie	
	2 Contusion		2	
	3 Contusion		3	
	4 Contusion		4	
	5 Légère		4	
	6 Légère		4	
	7 Légère		5	
	8 Légère		5	
	9 Légère		5	
	10 Légère		6	
	11 Légère		6	
	12 Légère		6	
	13 Grave		7	-2
	14 Grave		8	-2
	15 Grave		9	-2
	16 Grave		10	-2
	17 Grave		11	-2
	18 Grave		12	-2
	19 Grave		12	-2
	20+ Critique	End à 0	-4 ou +	

Chance

Note d'intention : La Chance dans Rêve de Dragon reste une mécanique que je n'ai jamais totalement apprécié car à mon sens trop lourde pour coller aux actions ou sont généralement utilisés les points de chance. Dans cette proposition de règle, les jets sont reportés sur la récupération de la Chance, tout en offrant de nouvelles options. A noter que je conseille d'utiliser cette règle avec celle d'Astrologie (cf plus bas). Un personnage chanceux – avec une caractéristique CHANCE élevée - a donc un réel intérêt. Et pour citer Esthane la Guigneuse : « Vas y ! Lâche tout, les Dragons sont avec toi ».

Les points de chance dépensés par les joueurs ont désormais un effet immédiat, sans jets de dés lors de leur utilisation. Tout les jets peuvent en bénéficier, contrairement à la règle initiale. Les points de chance se dépensent selon la table suivante :

- 1 : Relancer un jet de d100, en appliquant l'ajustement astrologique et garder le second résultat ;
- 2 : Relancer un jet de d100, en appliquant l'ajustement astrologique et conserver le meilleur résultat des deux jets;
- 4 : Transformer un jet de vie en 01 (*);
- 6 : Rétrograder une blessure critique en grave (*);
- 4 : Rétrograder une blessure grave en légère (*);
- 2 : Rétrograder une blessure légère en contusion (*).

(*) : Ces valeurs sont diminuées de 1 point si c'est l'heure de chance à +4 du personnage, et augmentées de 1 si c'est l'heure de malchance à -4 du personnage. Pas de bonus ou malus pour les heures à +2 ou -2.

On ne peut dépenser des points de chance qu'une seule fois par usage. Autrement dit, on ne peut retenter un jet qui a lui même été relancé, et l'on ne peut rétrograder une même blessure plusieurs fois.

La récupération des points de chance s'effectue à Château Dormant en réalisant un jet de CHANCE (la caractéristique) à 0, sans aucun malus de conditions. Le personnage récupère 1 point de Chance sur une réussite normale et 2 sur une particulière. Ces gains sont doublés si le chiffre astrologique du jour correspond à l'heure de naissance du personnage. Les particulières et échecs totaux n'ont pas d'effet.

Les Points de Destinée sont désormais inutiles et ne sont plus utilisés.

Astrologie

Note d'intention : *J'ai toujours trouvé que la compétence Astrologie était sous-exploitée, quasiment uniquement reléguée au suivi des heures de chance et de malchance. La compétence Astrologie se voit donc dotée de nouvelles possibilités afin de renforcer son intérêt. « Laisse moi lire les étoiles pour toi, et le firmament t'aidera » comme aime citer Pistrelle la Zodiacale.*

L'Astrologie, au travers de la lecture des étoiles rêvées par les Dragons, permet parfois de déceler de quoi sera fait le futur onirique proche. Un personnage astrologue peut désormais scruter les étoiles pour établir des Prédiction Draconiques, qui seront soient mineures, soit majeures. Les prédictions draconiques ne peuvent se faire que la nuit.

Prédiction Draconique Mineure

L'Astrologue étudie le ciel pendant une heure draconique et cherche à savoir si un événement proche va se réaliser de manière positive ou pas pour un personnage donné. Le joueur effectue alors un VUE/Astrologie à -2, ou à +0 si le chiffre astrologique du jour correspond à l'heure de naissance du personnage ciblé par la prédiction. Le jet est modifié par les conditions d'observation et l'éloignement temporel de l'événement avec les mêmes modificateurs que pour établi un horoscope. Sur une réussite, les étoiles sont alignées : le personnage ciblé par la prédiction bénéficiera d'un bonus total de +2, à répartir sur 1 ou 2 actions lorsque cet événement se produira. En cas d'échec, l'avenir est sombre : le personnage ciblé par la prédiction subira un malus total de -2, à répartir sur 1 ou 2 actions par le MJ. Même si le personnage ne réalise pas l'événement visé par la prédiction, ce malus reste applicable pour toute la journée du lendemain, à la discrétion du MJ également. Dans le cas d'une particulière ou d'un échec total, ces valeurs sont doublées (+4 ou -4 respectivement). La réalisation d'un prédiction draconique mineure fatigue de 4 cases.

Exemple : *Blazim souhaite dérober la recette d'un riche marchand de Chandrapore en s'introduisant chez lui au petit matin. Son ami Valrone lui propose de lire les étoiles pour savoir si son entreprise pourrait être couronnée de succès et entreprend donc une Prédiction Draconique Mineure. A l'heure du roseau, Valrone étudie les cieux. Les conditions sont bonnes, mais le chiffre astrologique du jour ne correspond pas à son heure de naissance : il effectue un VUE/Astrologie à -2, puisque Blazim agira fin Château Dormant. C'est une réussite ! Valron annonce à Blazim que les Dragons sont avec lui, et que son entreprise s'annonce favorablement. Pour son opération de malandrin, Blazim bénéficiera donc d'un bonus de +2 colonnes, à attribuer sur 1 (bonus de +2) ou 2 (2 bonus de +1) jets pendant cet séquence de vol.*

Si Valrone avait échoué son jet de Prédiction, Blazim aurait alors eu un malus total de -2, valable pour toute la journée du lendemain, que Blazim réalise son vol ou pas. C'est au MJ de répartir le malus sur 1 ou 2 jets, à sa convenance.

Prédiction Draconique Majeure

L'Astrologue étudie le ciel pendant deux heures draconique et cherche à savoir si un événement proche va se réaliser de manière positive ou pas pour un groupe de personnages. L'astrologue effectue alors un VUE/Astrologie à -6, ou à -4 si le chiffre astrologique du jour correspond à l'heure de naissance de l'astrologue. Le jet est modifié par les conditions d'observation et l'éloignement temporel de l'événement avec les mêmes modificateurs que pour établi un horoscope.

Sur une réussite, les étoiles sont alignées : le groupe de personnages ciblé par la prédiction bénéficiera d'un bonus total de +7, à répartir entre les joueurs pour les les actions de leur choix lors de l'événement. En cas d'échec, la malchance frappe : le groupe ciblé par la prédiction subira un malus total de -7, à répartir sur des actions choisies par le MJ (ou sur la journée du lendemain si l'événement ne se réalise pas). Dans le cas d'une particulière ou d'un échec total, ces valeurs sont doublées (+14 ou -14 respectivement).

La réalisation d'une prédiction draconique majeure fatigue de 6 cases.

Dans tout les cas, les bonus obtenus par une Prédiction ne peuvent s'utiliser que pour l'événement ou l'action ciblée par la prédiction. Si l'événement ne se produit pas, ou n'est pas réalisé le jour désigné initialement, alors le bonus est perdu. Les malus par contre, s'appliquent quoiqu'il arrive pendant la journée du lendemain. Le MJ peut naturellement adapter ou autoriser de légère déviations selon la description de l'événement ciblé initialement et son bon sens.

Enfin, contrairement aux autres valeurs, les points de chance restent désormais inchangés pendant les périodes de gris-rêve : ils ne peuvent être regagnés que pendant les voyages, lors du jet de Château Dormant. Lorsqu'un point de destin est octroyé à la fin d'une aventure, ce point se transforme en remise au maximum du nombre de points de chance des personnages.