



# Livre des Règles



Copyright ©1997-1998

**VIRANDIA PROJECT**





## 1. LE PERSONNAGE

CRÉER UN PERSONNAGE .....	1-1
LES CARACTÉRISTIQUES .....	1-1
Les caractéristiques en détail .....	1-1
Achat des caractéristiques .....	1-2
LES COMPÉTENCES .....	1-2
Grades .....	1-3
Les compétences en détail .....	1-3
Achat et difficulté de progression .....	1-7
LES DONS .....	1-8
LE PERSONNAGE "RÉEL" DE 2025 .....	1-9
Description floue ou précise .....	1-9
Utilisation des règles de Virandia pour 2025 .....	1-9

## 2. LES RÈGLES

RÉSOLUTION DES ACTIONS .....	2-1
Le jet de dés .....	2-1
La difficulté .....	2-1
Accélérer une action .....	2-2
Marge relative .....	2-3
Choisir la difficulté .....	2-3
Choisir la durée de base .....	2-3
Actions opposées .....	2-4
Fatigue .....	2-4
En résumé .....	2-4
COMBAT AU CORPS À CORPS .....	2-5
Principe .....	2-5
Compétences armes .....	2-5
Totaux de combat .....	2-5
Difficulté des coups .....	2-5
Résultat de l'instant de combat .....	2-6
Les dégâts .....	2-8
Coups localisés (optionnel) .....	2-8
Cas particuliers .....	2-8
LE COMBAT À DISTANCE .....	2-10
La distance .....	2-10
La difficulté .....	2-10
La cadence de tir .....	2-10
Dégâts des armes à distance .....	2-10
SANTÉ DES PERSONNAGES .....	2-11
Les blessures .....	2-11
Blessures localisées (optionnel) .....	2-11
Le poison .....	2-11
Les maladies .....	2-12
Soins .....	2-12
Guérison et récupération .....	2-13

RÈGLES DIVERSES .....	2-13
Chute .....	2-13
Jets de perception .....	2-13
EVOLUTION DE L'ALTER EGO .....	2-13
Expérience immédiate .....	2-14
Expérience de séjour .....	2-14
Utilisation de l'expérience acquise .....	2-14
Mort d'un Alter Ego .....	2-15

## 3. LA MAGIE

PRINCIPES .....	3-1
Les sorts .....	3-1
Dons et compétences magiques .....	3-1
Energies magiques .....	3-1
LES RUNES OBJET .....	3-2
LES RUNES VERBE .....	3-3
LANCEMENT D'UN SORT .....	3-4
Jet de contrôle .....	3-4
Jet d'opération .....	3-4
Echec au jet de contrôle .....	3-5
Temps de lancer .....	3-5
Conditions défavorables .....	3-5
ABSORPTION D'ÉNERGIE MAGIQUE .....	3-6
La Mana .....	3-6
Les essences élémentaires .....	3-6
Lever une accoutumance .....	3-7
Libération spontanée .....	3-7

## 4. GRIMOIRE

LA RUNE PRIMAIRE (OU RUNE MAGIE) .....	4-1
LES RUNES ÉLÉMENTAIRES .....	4-2
LES RUNES SECONDAIRES .....	4-4
LES RUNES TERTIAIRES .....	4-6
LES RUNES VERBE .....	4-8

## 5. EQUIPEMENT

Armes de corps à corps .....	5-1
Armes de combat à distance .....	5-2
Armures .....	5-3
Heaumes et casques .....	5-3
Sources élémentaires .....	5-4
Matériel .....	5-4
Services .....	5-4

COORDINATION  
Thierry Carrez

DEVELOPEMENT  
Gilles Ambone, Alain Pariès,  
Eric Paul, Nicolas Stampf

ILLUSTRATIONS  
Xavier Leroy

E-MAIL  
[vir-info@virandia.org](mailto:vir-info@virandia.org)

WEB  
<http://www.virandia.org/>

COPYRIGHT © 1997-1998  
Association Virandia Project  
Tous droits réservés



## Licence publique d'utilisation des livres « VIRANDIA »

Cette licence protège ce livre et les différents chapitres qui le constituent (ci-après notés « **ce livre** »). **Ce livre** est la propriété exclusive de « l'association loi 1901 VIRANDIA PROJECT » (ci-après noté « **l'association** »). Il est interdit de copier, modifier ou distribuer **ce livre**, sous quelque forme que ce soit, y compris électronique, sauf suivant les conditions de cette licence.

### Copie et Distribution

**L'association** vous laisse le droit de copier et distribuer **ce livre**, sous forme électronique ou imprimée, si et seulement si les trois conditions suivantes sont remplies :

- Il est interdit de vendre **ce livre**, ou de quelque manière que ce soit de tirer profit financièrement de sa distribution ou de sa copie, sans la permission écrite du président de l'association (voir adresse courrier classique).
- Il est interdit d'altérer le contenu de **ce livre**. Tout document fourni avec **ce livre** devra clairement préciser qu'il a été ajouté aux livres originaux par les soins d'une tierce personne n'agissant pas pour le compte de **l'association**.
- Cette licence devra être incluse lisiblement, sans aucune modification, dans toute copie de **ce livre**, quelle que soit sa forme ou son support.

### Obligation morale de contribution

Ce projet est basé sur une contribution volontaire des personnes qui utilisent VIRANDIA. C'est avec ces contributions que le projet pourra s'améliorer et gagner en ampleur. Chaque personne qui utilise **ce livre** a l'obligation morale de contribuer au projet. Vous pouvez par exemple envoyer un scénario, un dessin, la description d'un lieu, une liste de fautes d'orthographe ou bien simplement une lettre de soutien à l'une des adresses qui suit. L'adresse de courrier classique peut être amenée à changer : consultez le site web VIRANDIA (<http://www.virandia.org/>) pour connaître la dernière adresse.

courrier classique :

VIRANDIA PROJECT  
c/o Thierry Carrez  
16, rue Bailly  
92200 Neuilly s/Seine  
France

courrier électronique :

[virandia-dev@virandia.org](mailto:virandia-dev@virandia.org)

**Note :** N'ayant pas signé cette licence, vous n'êtes pas obligé d'en accepter les termes. Toutefois, seule l'acceptation des termes de cette licence vous donne le droit de copier ou de distribuer **ce livre** sous quelque forme que ce soit. Ainsi, en distribuant ou en copiant **ce livre**, vous signifiez votre acceptation des termes de cette licence.

Pour toute information supplémentaire sur l'association VIRANDIA PROJECT et les termes de cette licence, vous êtes invités à vous référer au site Internet <http://www.virandia.org/>

### REMERCIEMENTS

L'association Virandia Project remercie tout particulièrement la société INSAT qu'elle est gentille, pour les ressources informatiques du domaine [virandia.org](http://www.virandia.org) (<http://www.insat.com/>). Nous tenons également à remercier les personnes suivantes : Laurent Ladrière et François Menneteau (contributions), David Martinez (illustration en-tête), Patrick Giraudeau (dessin de l'écran) et Lionel Spinelli (contributions au système de magie).