

Le Vieillissement

par [Narcian](#)

Il est un aspect qui est rarement joué à RdD, c'est le vieillissement des personnages, et la possibilité de se faire accompagner plus ou moins en PJ/PNJ par les gosses que nos personnages ont bien pu pondre au cours de leurs nombreuses aventures. Concernant les gosses, je crois avoir le souvenir qu'au détour de quelques lignes il a été dit que pour les jouer il fallait diminuer leurs caractéristiques en rapport avec leur jeunesse; mais celà s'avère fort peu pratique dès qu'il faut tenir compte du "vieillissement" (j'hésite à utiliser le terme de grandissement) du gamin! D'autre part, si RdD permet de jouer des personnages de tous âges, il n'y a absolument rien qui encadre la vieillesse; ce qui, pour un jeu aussi simulationniste qu'est RdD, est une petite lacune que je me propose de combler.

Ma proposition est la suivante :

A tous les jets d'action/reflexion d'un PJ, est rajouté un bonus/malus d'âge que l'on doit considérer comme un modificateur de l'état général du PJ.

RAPPEL de la règle INITIALE sur l'ETAT GENERAL :

Chaque point de vie manquant, chaque ligne de fatigue, ainsi que chaque point de surencombrement ajoutent un malus de -1 à toutes les actions du personnage, physiques, mentales, intellectuelles ou oniriques.

Si la règle additionnelle d'ETHYLISME est utilisée, les points d'éthylismes s'ajoutent également au malus général.

Seuls les jets de CHANCE, les tests de guérison, les jets de Stress, et les jets de résistance à la magie ne sont pas concernés par ce malus.

RAJOUT à la règle INITIALE sur l'ETAT GENERAL :

Si la règle additionnelle du VIEILLISSEMENT est utilisé, le bonus/malus d'âge s'ajoute au malus général (l'effet est positif pour un bonus, et négatif pour un malus).

En plus de la modification mineure de la règle sur l'état général, il faut également considérer le cas particulier des tests de guérison qui concernent la récupération des points de vie, la guérison des blessures, des maladies et des venins/poisons.

Ces tests ne dépendent que du nombre de points de vie manquant, de la malignité de la maladie ou du venin/poison (en prenant le plus défavorable entre la malignité et le nombre

de points de vie manquant), du bonus de potion/remède, et pour les blessures, du bonus de soins et éventuellement d'herbe (Il n'y a pas de bonus de potion/remède pour les blessures).

Pour ces test de guérison, au malus "normal" de guérison obtenu en appliquant les différents points de règle, il faut rajouter le bonus/malus d'âge.

Ce bonus/malus d'âge est modifié à chaque date anniversaire du PJ (ou pour chaque année prétendument écoulée), selon le résultat d'un jet de Dé appelé jet d'âge (qui est similaire sur bien des points au jet de moral).

Pour un personnage moyen ce bonus/malus varie entre 0 et -11, -11 étant le seuil de la mort naturelle plus souvent qualifiée de mort par vieillesse.

A la naissance, le bébé dispose d'un bonus/malus d'âge de -10. Le bébé ayant 0 an, lors de son premier anniversaire, il fait un jet d'âge à 10 (10+0), et jette un d20: s'il fait 10 ou moins, son bonus/malus d'âge passe à -9 (il a gagné +1 de bonus/malus d'âge).

Si l'on additionne les différents pourcentages de chance que rencontre le PJ au cours de sa jeunesse, il atteint 1010 pour son 13ème anniversaire, ce qui correspond pour un PJ statistiquement moyen à la fin de sa croissance. Par conséquent cet âge constitue un premier seuil qui fixe si le PJ sera plutôt doué, dans la moyenne, ou plutôt faible/lent.

Comment faire pour devenir un surdoué: il faut accumuler des 1 aux jets d'âge, au quel cas, au lieu de gagner +1 au bonus/malus d'âge, le PJ gagne +2 (ce qui fait 6 chances sur 1 million d'avoir un PJ bénéficiant d'un bonus d'âge supplémentaire de +4), ou bien il faut réussir ses 13 premiers jets d'âges (sans faire de 1), ce qui ne fait seulement que une chance sur 100 d'avoir un PJ partant avec un bonus/malus d'âge de +3 (C'est déjà un PJ très doué!).

Comment faire pour devenir un soudoué: il faut accumuler des 20 aux jets d'âge, avec tout le danger que cela comporte d'atteindre un bonus/malus d'âge de -11 dès la prime jeunesse (faut vraiment ne pas avoir de chance pour être victime de la mort subite du nourrisson, ou bien d'une maladie très contagieuse [pour ceux qui tiennent à jours leur compteur d'incarnation]), ou bien rater ses 9 premiers jets d'âge (sans faire de 20) soit 5 chances sur 10 million d'avoir un bonus/malus d'âge de -6 à 13 ans.

Cela étant, que ce passe-t'il après 13 ans: le personnage ne fait plus que vieillir or, si un PJ gagne statistiquement 10 point de bonus/malus d'âge pendant ses 13 premières années, dès l'âge de vingt ans, il a perdu également 1 point de bonus/malus d'âge (point qu'il perd statistiquement à l'âge moyen de 11 ans). Résultat un voyageur normalement créé avec un âge d'une vingtaine d'années, part déjà avec un malus de -1 à toutes ses actions/réflexions.

Pour remédier à ce défaut de jeunesse, qui a toute les apparences d'un retard de croissance, une seconde période qui prend en compte la 14ème et la 15ème année est instaurée. Durant cette période aucun PJ ne peut augmenter un bonus/malus qui est déjà positif (le 0 étant ici

considéré comme une valeur positive), mais peut tout à fait augmenter un bonus/malus négatif, ce qui doit normalement lui permettre de rattraper deux 20 au jet d'âge, et ainsi lui permettre de ne bénéficier d'aucun bonus/malus pour son premier voyage, s'il le fait à l'âge de vingt ans.

REMARQUE :

Cette règle n'ayant jamais été testée, si le découpage 0 - 12 / 13 - 14 ans génère trop systématiquement des personnages doués, il peut à l'usage, être remplacé par un découpage 0 - 9 / 10 - 14 ans. Le choix de ce second découpage, correspond au fait qu'à partir du 10ème anniversaire, les chances de réussite au jet d'âge ne changent plus avec l'âge du PJ.

Ceci dit, une fois réglé la jeunesse d'un PJ, qu'en est-il de sa vieillesse: Un PJ statistiquement moyen perd 1 point de bonus/malus d'âge tous les 20 ans, dès l'âge de 30 ans, ce qui lui fait une espérance de "vie pépère" de 230 ans. Or le processus de vieillissement n'est pas un phénomène linéaire avec l'âge: au contraire, plus on vieillit, plus on vieillit vite. C'est pourquoi, la règle qui prévaut, est d'abaisser, pour chaque tranche écoulée de vingt ans, le seuil d'échec total de 1: de 0 à 19 ans (du premier au vingtième anniversaire), ce seuil est à 20, de 20 à 39 ans, il est à 19, de 40 à 59 ans, il est à 18 et ainsi de suite...

Ainsi, un personnage statistiquement moyen, atteint un niveau 0 de bonus/malus à l'âge de 14 ans, puis perd un point à 25 ans, puis perd un point à 35 ans, puis perd encore un point à 44 ans, puis à 50 ans, puis à 57 ans, puis perd encore un point à 63 ans, à 68 ans, à 73 ans, et à 78 ans, puis encore un à 82 ans, pour finalement mourir de vieillesse à l'âge de 86 ans; ce qui donne une espérance de "vie pépère" tout à fait honorable.

En résumé, pour chaque année de son existence, un PJ fait un jet d'âge en jetant un D20. Il doit faire moins de 10 plus son âge durant l'année écoulée et être en dessous du seuil d'échec total, pour réussir son jet, ce qui lui permet de gagner un point de bonus de 0 à 12 ans, et de 13 à 14 ans si son bonus/malus est négatif. Le PJ part à la naissance avec un bonus/malus égal à -10. Si le PJ fait un jet égal ou supérieur au seuil d'échec total, il perd un point de bonus (il gagne un point de malus) et ce quelque soit l'âge. Si de 0 à 12 ans le PJ fait 1 au jet d'âge, il gagne 2 point de bonus et peut ainsi acquérir un bonus/malus d'âge supérieur à 0. Ce gain cesse après le 13ème anniversaire. Le seuil d'échec total est à vingt durant les vingt premières années, puis est abaissé de 1 tous les vingt ans. Dès que le bonus/malus atteint -11 le PJ meurt.

Reste la question suivante: et si un joueur désire créer un PJ qui connaît son premier déracinement (volontaire ou non) seulement à l'âge de 40 ans (par exemple). Comment un MJ peut-il faire accepter à son joueur, que son PJ aura systématiquement un malus d'âge de deux points (-2 à toutes les actions/réflexions)? L'idée ici est que de 20 à 39 ans le PJ aura exercé un métier qui lui permettra de partir dès le départ avec une connaissance (à -8 ou -11) à un niveau de +6 ou +7, et également la connaissance à +6 du milieu dans lequel son métier était exercé (ville, montagne, forêt...). D'un commun accord, le MJ et son joueur peuvent convenir, que le PJ aura également automatiquement un niveau de +3 pour toutes les compétences connexes.

Exemple :

un botaniste aura des connaissances dans la guerrison des blessures et maladies, ainsi que dans la préparation des potions et remèdes, il saura lire et écrire, et pourra également avoir la connaissance supplémentaire d'un ou deux autres milieux où il excellera dans la recherche de la flore médicinale. Mais il ne pourra avoir comme compétence de combat, et seulement au niveau 0, que le corps à corps et éventuellement la petite hache de mêlée (la hache pouvant avoir de multiple usages: hacher une préparation quand on ne dispose pas d'un creuset et d'un pillon, couper du bois, se défendre etc.), car un botaniste n'est pas un combattant.

Bien entendu, à défaut de mettre ce complément de règle en usage pour les PJs, il peut très bien servir de base pour la création des PNJs.

Comment faire maintenant, pour adapter cette règle à d'autres espèces (Humanoïdes/Animales) ?

Tout d'abord il faut considérer que l'espèce humaine est caractérisée par deux âges :

1. L'espérance de vie qui est ici fixée arbitrairement à 86 ans.
2. Le passage à l'âge adulte qui est également fixé arbitrairement à 15 ans.

On peut toutefois considéré un troisième age :

Celui de la maturité sexuelle qui correspond à l'âge charnière entre les deux périodes de la jeunesse, à savoir 13 ans dans le cas de figure initial (10 ans dans l'autre).

Il faut ensuite considérer qu'en fonction de ces deux (ou trois âges), on été définis, pour l'espèce humaine, deux périodes :

1. La période du jet d'âge (ou période de vieillissement) fixé ici à 1 an.
2. La période d'accélération du vieillissement fixé à 20 ans, et qui est également appelé "génération" par ce qu'elle correspond au renouvellement normal des générations humaines dans un monde de type médiéval.

Les deux (ou trois premiers) âges étant typiques d'une espèce, il convient en fait de jouer sur les deux périodes. Les règles officielles ne fixant aucun de ces âges pour chacune des espèces humanoïdes ou animales décrites, il est préférable de considérer que toutes les espèces humanoïdes ont les mêmes âges typiques que l'espèce humaine, quand aux espèces animales, le GR devra se transformer en zoologue, et définir lui-même, pour chaque race considérée, les âges typiques qui lui sont propre.

En guise d'exemple, je prendrais l'espèce féline des chats. Il est usuel de considérer que pour avoir l'âge "humain" d'un chat, il faut multiplier son âge réel par 7. En faisant l'inverse, j'obtient une espérance de vie féline de 12 ans 3 mois et 12 jours ($86/7$). Il est également connu que les chats atteignent leur maturité sexuelle avant leur première année, et qu'ils sont adultes vers l'âge d'un an, ce qui veut dire, qu'à longévité équivalente, les chats sont adultes deux fois plus tôt que les humains (7 ans au lieu de 15).

1 an divisés par 15 jets cela fait 22,4 jours que j'arrondi à 3 semaines. Cette période doit être prise pour l'équivalent d'une année humaine, et c'est cet équivalent qui est utilisé pour les jets d'âge. Pour obtenir une longévité de l'ordre de 12 ans (12 ans 2 mois et 1 semaine), il faut

prendre une génération de 10 ans. Si j'avais pris une période d'un mois, la génération tombait à 6 ans pour une espérance de 12 ans et 5 mois

Pour obtenir une valeur approchée de la génération, il faut regarder dans le tableau ci-après, les équivalents entre les ratios génération/période et espérance/période. Pour le cas ou une valeur n'est pas dans le tableau, faire une interpolation linéaire. Une fois la génération calculée et arrondie à la valeur pratique la plus proche, ne pas oublier de (re)calculer l'espérance de vie réelle de l'espèce ainsi caractérisée.

Pour le chat, le ratio espérance/période initial était de 196,57, ce qui donne un ratio génération/période initial de 160,79, lequel correspond à une génération de 10 ans et 16 jours que j'arrondi à 10 ans. J'obtiens donc un nouveau ratio génération/période de 160, lequel donne un ratio espérance/période final de 195. En prenant une période de 1 mois, j'abouti à un ratio génération/période de 70,76, lequel correspond à une génération de 5 ans 10 mois et 21 jours que j'arrondi à 6 ans, ce qui donne un ratio espérance/période de 148,67. Compte tenu que l'espérance de vie d'une espèce correspond exactement à un nombre entier de fois la période du jet d'âge, il faut arrondir le ratio espérance/période à la valeur entière immédiatement supérieure, soit dans le second cas à 149, pour obtenir l'espérance de vie réelle.

REMARQUE :

A partir de la valeur 230 pour le ratio génération/période, le ratio espérance/période à une valeur uniforme de 230. Il est donc fortement recommandé de toujours rester en deçà de cette valeur pour les deux ratios.

Les valeurs non entières du ratio génération/période correspondent à des cas particuliers.

RATIO génération/période	RATIO espérance/période	RATIO génération/période	RATIO espérance/période
1	20,952	16	78
1,095	21,905	17	80
1,211	23	22	90
1,345	24,211	23	92
1,503	25,556	25	95
1,691	27,059	35	110
1,917	28,75	38	114,5
2	29,333	38,333	115
2,19	30,667	39	115,667
2,527	32,857	40	116,667
3	35,667	50	126,667
3,485	38,33	60	136,667
4	40,909	70	146,667
4,182	41,818	75	151,667
5	45,5	76	152,667
5,111	46	76,667	153,333
6	49,556	77	153,5
6,389	51,111	78	154
7	53,25	80	155
8	56,75	90	160

8,214	57,5
9	59,857
10	62,857
11	65,833
12	68,333
13	70,833
14	73,333
15	75,833
15,333	76,667

100	165
120	175
140	185
160	195
180	205
200	215
210	220
220	225
230	230

