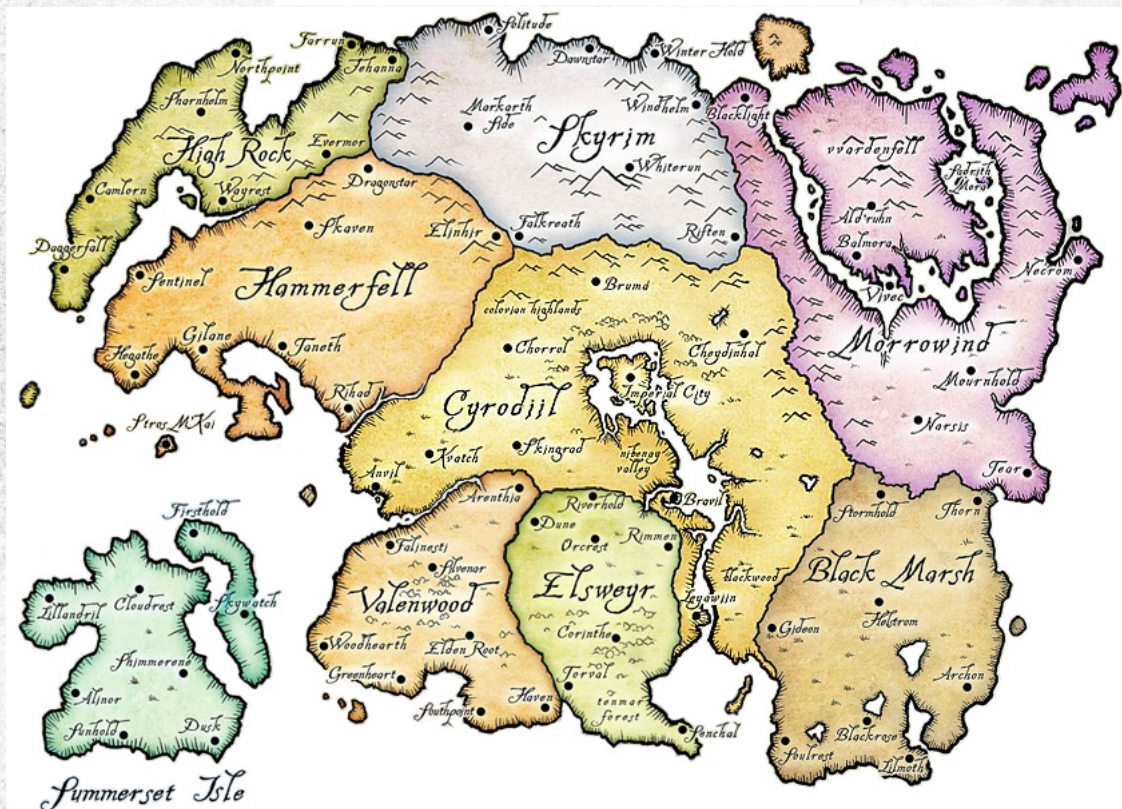


# The Elder Scrolls TIMRIEL



Livre des Règles

Segle

Version du 31 octobre 2011



# Table des matières

<b>I</b>	<b>Règles spécifiques</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>8</b>
1.1	Armures et Boucliers . . . . .	8
1.2	Combat à distance . . . . .	8
<b>II</b>	<b>Magie</b>	<b>9</b>
<b>1</b>	<b>La magie</b>	<b>10</b>
1.1	Introduction . . . . .	10
1.2	Déterminer le sort et sa difficulté . . . . .	10
1.3	Fatigue . . . . .	11
1.4	Lancer un sort sous forme brute . . . . .	11
1.5	Faire de l'alchimie ou de l'enchantement . . . . .	11
<b>III</b>	<b>Création</b>	<b>13</b>
<b>1</b>	<b>Création du personnage</b>	<b>14</b>
1.1	Niveau d'Héroïsme et niveau de Tension . . . . .	14
1.2	Choix du peuple . . . . .	14
1.3	Caractéristiques . . . . .	15
1.4	Compétences . . . . .	15
1.5	Domaines Magiques . . . . .	15
1.6	Faiblesses . . . . .	15
1.7	Équipement . . . . .	15

## **Avant toute chose**



# Licence

Tamriel est une libre adaptation de l'univers de la saga The Elder Scrolls ©, propriété de Bethesda Softworks. Le résultat est un **univers de jeu de rôle**, sous licence **Creative Commons BY-NC-SA** dont le détail est à cette adresse : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>.

Cette licence vous autorise à diffuser, modifier ce document, du moment que vous citez son auteur et que vos modifications soient sous cette même licence. C'est une licence virale. La seule interdiction est qu'aucun usage commercial de ce document n'est autorisé.

Les icônes des encadrés font partie du pack d'icônes "ecclipse 2" de chrfb, dont la galerie DeviantArt se trouve ici : <http://chrfb.deviantart.com/gallery/>. Elles sont en Creative Commons By : <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.fr>.

Les bordures de la page et les images entourant les titres des chapitres sont des réalisations de sur DeviantArt, dont la galerie se trouve là : <http://ascariosa.deviantart.com/gallery/>.

Le fond de page est une création d'Aramisdream issue du pack "Delicate Grunge Paper vol.2" sur DeviantArt, dont la page se trouve ici : <http://aramisdream.deviantart.com/art/Delicate-Grunge-Paper-vol-2-162580211>

Toutes ces images sont la propriété de leurs auteurs respectifs et sont utilisées ici dans le cadre des autorisations d'utilisation indiquées par les auteurs. Avant toute réutilisation, assurez-vous de bien respecter les conditions d'utilisation de leur travail.

La dernière version pdf de Tamriel est disponible à l'adresse suivante :

<http://trac.fusina-jdr.org/export/HEAD/branches/tamriel/Tamriel.pdf>

Les sources (au format  $\LaTeX$ ) sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://trac.fusina-jdr.org/browser/branches/tamriel/>

# Guide de Lecture

Pour faciliter la lecture, certaines zones ont été encadrée. Ces zones illustrent ce qui est écrit dans le reste du document. Un petit logo en haut à droite de ces zones indique leur type.

## Exemple



*Ce type de zone indique une ou plusieurs mises en situation illustrant un point (de règle ou non) défini au dessus.*

## Idée de scénario



*Ce type de zone indique une idée exploitée en scénario. Ce peut être un court synopsis, une idée de personnage, ou simplement une idée de scène.*

## Note de conception



*Ce type de zone indique une note de conception. Les notes de conceptions servent à expliquer pourquoi nous avons fait tel ou tel choix, tant au niveau des règles que de l'univers. Elles permettent au lecteur de mieux sentir l'objectif présent derrière un élément.*

## Règle optionnelle



*Ce type de zone indique des règles facultatives, pouvant mieux convenir que les règles "de base" dans certains types de parties par rapport à l'univers choisi par le MJ pour ces parties.*



**Remarque**



*Ce type de zone contient des remarques, des astuces ou des avertissements pour que le futur MJ puisse éviter certains problèmes que nous avons nous mêmes déjà rencontrés.*

# **Première partie**

## **Règles spécifiques**



## CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

Tout d'abord, sachez qu'il n'y aura pas des modifications à outrance de la mécanique de Fusina (à vrai dire aucune), juste des précisions.

### 1.1 ARMURES ET BOUCLIERS

Dans Tamriel, certains combattants, selon leur métier et leur statut (qui se mesure avec la caractéristique Influence, rappelons-le) peuvent avoir des boucliers et/ou des armures.

Les armures/protections fonctionnent de manière identique au système de base de Fusina, avec une valeur fixe indiquant des niveaux de blessures diminuables sur une scène. Par exemple, une armure de protection 2, peut au choix transformer deux blessures en deux blessures d'un niveau moins grave (par exemple deux mortelles en deux graves), ou alors baisser de 2 niveaux une blessure (une mortelle devient une blessure légère, par exemple).

Le bouclier, lui, fonctionne comme l'armure (il peut absorber des blessures) avec un niveau de 1 à 3, sauf que l'on peut s'en servir plusieurs fois par scène, à la seule et unique condition d'indiquer défendre/tenir une position !

### 1.2 COMBAT À DISTANCE

A la différence du combat de mêlée ou de corps à corps, le combat à distance est vite mortel.

En effet, si l'archer ne cherche pas à être discret, la cible peut faire un jet de perception de Facile à Difficile selon la distance et les conditions de perception.

Si la cible réussit son jet, elle aperçoit l'archer. À partir de là, les flèches et carreaux étant moins rapides que des balles de pistolet moderne, la cible pourra tenter de les esquiver ou de les parer comme une attaque en mêlée.

Les armures peuvent être utilisées pour diminuer les dégâts d'une attaque à distance dans les mêmes conditions qu'en Mêlée.

Cela ne conviendra pas aux fanatiques du réalisme, mais les combats n'en sont que moins déséquilibrés et plus fun !



## **Deuxième partie**

# **Magie**

## CHAPITRE 1 : LA MAGIE

### 1.1 INTRODUCTION

La magie dans Tamriel est liée à l'énergie présente dans chaque être, la magicka.

Elle est instinctive, mais liée à de nombreux facteurs. En effet, selon le type d'effet recherché, non seulement la magie est différente, mais en plus cela ne se ressent pas de la même manière. Ainsi, chaque mage développe des compétences différentes pour chaque domaine de magie. Il est d'ailleurs difficile d'apprendre à faire des sorts utiles sans prendre le temps ou être guidé.

Les domaines existants sont :

- L'altération : les effets de ce type de magie modifient réellement les choses, voir les déforment. Les modifications sont permanentes pour les choses non vivantes, et temporaires pour les choses vivantes.
- La conjuration : ce domaine regroupe tout ce qui concerne l'invocation et le bannissement d'êtres provenant ou non de Tamriel.
- La destruction : ici on affaiblit, on blesse, on détruit. C'est le domaine de magie le plus offensif, et cela se comprend !
- L'illusion : comme son nom l'indique, ce domaine regroupe tout ce qui est lié à la supercherie, à la tromperie, au fausage des sens.
- La nécromancie : ce domaine regroupe tout ce qui concerne la modification de l'état d'un être autrefois vivant. C'est dans ce domaine magique que l'on retrouve également les malédictions et les maladies non naturelles. Ce domaine est très mal vu par toutes les autorités.
- Le mysticisme : ce domaine regroupe tous les effets transcendant ou supprimant les limites de la réalité. Voler, se téléporter, voilà qui est pratique bien que dangereux !
- La restauration : Réparer, restaurer, protéger, tout cela est du domaine de la restauration.

Lié à ces domaines magiques, trois utilisations possibles :

- Sous forme brute : C'est l'utilisation de la magie la plus courante. En Destruction, par exemple, ce serait le fait d'envoyer une boule de feu ou des éclairs !
- L'alchimie : C'est le fait d'inclure un effet d'un des domaines de magie sous une forme "transportable", afin de permettre à des non mages d'utiliser de magie en buvant, mangeant ou lançant une potion ou un plat cuisiné !
- L'enchantement : Contrairement à l'alchimie, on n'inclue pas un effet magique dans un liquide ou de la nourriture, mais directement sur un objet !

Il faut savoir que l'on peut utiliser tous les domaines de magie sous chacune de ces trois formes.

### 1.2 DÉTERMINER LE SORT ET SA DIFFICULTÉ

Tout d'abord, le joueur décrit brièvement son sort.

Cela permet de déterminer le domaine de magie, et différents paramètres, ce qui nous aidera alors à évaluer la difficulté en fonction des effets souhaités :



Distance	Durée	Aire d'effet	Vitesse	Guérison
Toucher : 0	Aucune : 0	Aucune : 0	Escargot : 0	Nulle : 0
1m : 1	Scène : 1	1m : 1	Humain : 1	Légère : 1
10m : 3	Heure : 3	3m : 3	Cheval : 3	Grave : 3
100m : 6	6 heures : 6	10m : 6	Flèche : 6	Mortelle : 6
1km : 10	Journée : 10	25m : 10	Plus rapide : 10	-

Concentration	Poids/Solidité	Volonté (Cible)
Les yeux fermés : 0	Feuille de papier : 0	Non vivant : 0 (6)
Ça en demande un peu : 1	Humain : 1	Animaux/Créatures non magiques : 1
Ça en demande pas mal : 3	Porte en bois : 3	Humains / Morts vivants : 3
Ça en demande beaucoup : 6	Mur de pierre : 6	Créatures magiques / Spectres : 6
C'est impossible : 10	Bâtiment en pierre : 10	Aedras, Daedras et autres : 10

La difficulté du sort est la plus haute des difficultés des paramètres appliqués au sort.

La difficulté est multipliée par le nombre de domaines différents qui composent le sort.

### 1.3 FATIGUE

Chaque utilisation de la magie peut fatiguer le lanceur de sort.

Pour savoir si c'est le cas, on regarde la marge du jet pour le sort effectué. En fonction de cette marge, le lanceur de sort subira plus ou moins le contrecoup du sort, appelé Drain.

Cela est représenté par la dépense de points de Panache/Stress comme suit :

- Marge de -3 et moins : Le mage a complètement perdu le contrôle de son sort, et en plus de le rater, il y a perdu beaucoup d'énergie ! Il doit dépenser 2 points de Panache ou de Stress pour ne pas subir une faiblesse "Épuisé" qui ne disparaîtra qu'après une période de repos d'au moins 5 heures, et qui comptera pour n'importe quelle action physique.
- Entre -3 et 3 de marge : Le mage a limité la casse, mais il reste qu'il a eu les yeux plus gros que le ventre, sort réussi ou pas. La fatigue le gagne, il doit dépenser 1 point de Panache ou de Stress pour ne pas subir une faiblesse "Légère Fatigue" qui disparaîtra à la fin de la scène, et qui comptera pour n'importe quelle action physique.
- Plus de 3 de marge : Le mage a très bien géré la magie, et a su tirer partie de ce qui était présent dans son environnement. En conséquence, bien que cela l'ai très légèrement fatigué, il ne subit aucune faiblesse et ne dépense aucun point de Panache ou de Stress.

### 1.4 LANCER UN SORT SOUS FORME BRUTE

Cela consiste à utiliser un domaine de magie sous sa forme primaire. Une fois la difficulté déterminée comme vu précédemment, on fait le jet, et on considère le résultat.

### 1.5 FAIRE DE L'ALCHIMIE OU DE L'ENCHANTEMENT

Tout d'abord, le joueur doit préparer l'objet qui stockera le sort, et sera catalyseur (potion, repas, bâton, dague, vêtement, bijou, ...).

Pour cela, on fait un jet d'Âme avec la compétence Alchimie ou Enchantement selon le cas. Le résultat donne le nombre d'utilisations possibles.

On fait ensuite la création et la résolution du sort comme s'il était effectué sous forme brute.

L'alchimie (ou l'enchantement) n'est réussi(e) que si les deux jets sont réussis. On note alors l'effet exact de l'objet et son nombre d'utilisations possibles pour s'en souvenir. Le joueur et le MJ se mettent d'accord sur la façon d'utiliser la création.

**Attention aux illogismes !**



*En alchimie, par exemple, si un sort s'active au bris de la fiole qui le contient, toutes les utilisations seront utilisées, car il est évidemment impossible de rebriser la fiole.*

*De même, un bâton enchanté d'un sort de restauration pourra soigner son porteur, pas soigner en donnant des coups aux alliés !*



## **Troisième partie**

# **Création**

## CHAPITRE 1 : CRÉATION DU PERSONNAGE

Elle est identique à la création standard de Fusina, à quelques détails près.

### 1.1 NIVEAU D'HÉROÏSME ET NIVEAU DE TENSION

Dans Tamriel, le niveau d'Héroïsme est fixé à 2. Cela autorise donc 6 traits, et il y a donc 2 fois le nombre des joueurs Points de Panache en début de partie. Chaque joueur commence une séance avec 1 point de Panache.

Ensuite, le niveau de Tension est également fixé à 2. Cela fait qu'en début de partie, il y aura 2 fois le nombre des joueurs Points de Stress.

Sur une action, un joueur peut donc (à condition qu'il en ait/reste) utiliser 2 points de Panache et 2 points de Stress des façons habituelles dans Fusina ("Utiliser un trait", "Influencer la narration", "Ignorer une faiblesse", etc...).

**Et si le premier panache était la description du personnage ?**



*Testée et approuvée, cette méthode fait que si vous commencez la traditionnelle description des personnages par le joueur expérimenté, et finissez sa longue description par la distribution d'un point de Panache, cela va fortement motiver les autres joueurs à bien décrire leur personnage également.*

*Essayez, vous verrez !*

### 1.2 CHOIX DU PEUPLE

Le joueur a le choix parmi plusieurs peuples. Chacun de ces peuples a ses particularités, mais la plus marquante (indiquée dans la liste suivante à côté du nom de chaque peuple) est un trait à indiquer sur la fiche du personnage. Le défaut le plus courant de chacun des peuples est aussi indiqué, et doit être mis dans "Faiblesse".

Ce choix préremplit donc un des 6 traits auxquels le joueur a droit à la création pour son personnage.

- Altmer : Trait "Puits de science", Faiblesse "Extrêmement arrogant".
- Argonien : Trait "Insensible aux toxines", Faiblesse "Recherche la liberté pour son peuple"
- Bosmer : Trait "A du apprendre à survivre", Faiblesse "Incapable de rester diplomate face à un altmer"
- Breton : Trait "Versé dans les arts magiques", Faiblesse "Toujours dans ses bouquins"
- Dunmer : Trait "Sait reconnaître les menteurs", Faiblesse "Souvent très mal vu en société"
- Impérial : Trait "Leader-né", Faiblesse "Toujours plus de pouvoir !"
- Khajiit : Trait "Agilité féline", Faiblesse "Dépendant au skooma"
- Orsimer : Trait "Force inouïe", Faiblesse "Tête brûlée"
- Nordique : Trait "Ne recule jamais", Faiblesse "Ne recule jamais... devant un combat"
- Rougegarde : Trait "Fin stratège", Faiblesse "Sens de l'honneur"

Passé ce trait et cette faiblesse, chaque personnage a donc 6 traits à inscrire sur sa feuille.

De plus, le joueur doit trouver une autre faiblesse, spécifique à son personnage, qui donnera droit à un trait supplémentaire.



### 1.3 CARACTÉRISTIQUES

Aucun changement par rapport à la base de Fusina.

### 1.4 COMPÉTENCES

Pour les compétences, 25 points sont offerts sur l'échelle de prix de base dans Fusina.

Les domaines de magie ne sont pas achetés avec ces points, mais les compétences d'Alchimie et d'Enchantement oui.

### 1.5 DOMAINES MAGIQUES

Ils se notent dans les compétences, et s'achètent au même tarif que les compétences, mais avec un pool de points dépendant du score d'Intellect selon ce tableau :

Score d'Intellect	Nombre de points à dépenser
d4	0
d6	2
d8	6
d10	12
d12	20

Cependant, on ne pourra atteindre dans un domaine magique le niveau d'Intellect. Ce qui signifie qu'un personnage à d4 en Intellect ne pratiquera probablement jamais la magie.

#### Prenons un exemple



*Comme Jiub a d10 en Intellect, il a 12 points à dépenser pour l'achat de compétences dans les domaines magiques, et il ne pourra atteindre dans un domaine la valeur de d10, mais il pourra avoir un domaine à d8, car cela reste sous sa valeur d'Intellect.*

### 1.6 FAIBLESSES

Aucun changement par rapport à la base de Fusina.

### 1.7 ÉQUIPEMENT

Là encore, c'est identique à la base de Fusina. Dosez au feeling.